

**PENGENALAN KEAKSARAAN AWAL MELALUI PENGELOLAAN
MEDIA *GAMEONLINE* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKISLAM
INTERNASIONAL AL ABIDIN SURAKARTA TAHUN 2021/2022**

SKRIPSI



Oleh

Aisyah Isna Fitriana

NIM: 183131039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2022

**PENGENALAN KEAKSARAAN AWAL MELALUI MEDIA GAME
ONLINE PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM
INTERNASIONAL AL ABIDIN SURAKARTA TAHUN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh

Aisyah Isna Fitriana

NIM: 183131039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2022

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Aisyah Isna Fitriana
NIM: 183131039

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Aisyah Isna Fitriana

NIM : 183131039

Judul : "Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media *Game Online* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun 2021/2022"

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 27 September 2022
Pembimbing



Mila Faila Shofa, M.Pd.
NIP. 19870115 201903 2 005

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Media *Game Online* pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun 2021/2022” yang disusun oleh Aisyah Isna Fitriana telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, tanggal 4 Oktober 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Mila Faila Shofa, M.Pd
NIP. 198701152019032005

(.....)

Penguji 1

Merangkap Ketua : Tri Utami, M.Pd.I
NIP. 199201082019032024

(.....)

Penguji Utama : Afiati Handayu D F, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507122011012021

(.....)

Surakarta, 14 Desember 2022

Mengetahui,

a.n Dekan,

Wakil Dekan I



Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag

NIP. 19730715 199903 2 002

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua penulis, Bapak Hadi Purnomo dan Ibu Siti Romadhaniati yang telah membimbing, mendidik dan mendo'akan saya dengan penuh kasih sayang dan kesabaran. Bahkan tak pernah lupa selalu memberi nasihat dan selalu mengingatkan ibadah dan sholat kepada saya.
2. Kakak penulis Muh. Rizky Syafaruddin dan adik penulis Dian Sita Sulistiana, Dzakiya Qoriah Adyaningsih, tak lupa juga kaka ipar saya Cahya Fajar Nisa Oktaviani dan keponakan saya Rafizky Itizam Kanaka Yafi yang selalu memberi semangat kepada saya.
3. Teman-teman PIAUD B angkatan 2018 yang telah memberikan inspirasi, dorongan, dukungan dan mendoakan saya
4. Sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah mendukung, mendoakan dan menemani penulis sampai dititik ini.
5. Teman dan sahabat UIN Raden Mas Said semua yang turut memberikan dukungan, dorongan dan mendo'akan penulis.
6. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

MOTO

Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian ini sungguh sangat berat, kecuali bagi orang-orang yang khusus.

(Q.S. Al-Baqaroh : 45)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Aisyah Isna Fitriana

NIM : 183131039

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media Game Online Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun 2021/2022" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiat maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 27 September 2022

Yang Menyatakan,



Aisyah Isna Fitriana

NIM : 183131039

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media *Game Online* Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun 2021/2022”. Sholawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd. Selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk kuliah di UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mendapatkan ilmu di Fakultas Ilmu Tarbiyah.
3. Tri Utami, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Mila Faila Shofa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi arahan kepada penulis dari awal penulisan skripsi sampai selesai.
5. Bapak/Ibu dosen dan segenap civitas akademika UIN Raden Mas Said Surakarta.
6. Desi Nurjayanti, S.Pd. selaku Kepala TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
7. Ratih Listeriyadi dan Reny Apriyani, S.E selaku guru TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta yang telah membantu memberikan informasi yang penulis butuhkan.
8. Seluruh Staff dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.

9. Teman-teman PIAUD B angkatan 2018 yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
10. Keluarga dan sahabat saya, yang telah mendukung dan mendoakan saya
11. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 27 September 2022

Penulis,



Aisyah Isna Fitriana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	iv
MOTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Kemampuan Keaksaraan Awal	10
a. Pengertian Keaksaraan Awal	10
b. Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini	11
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaksaraan Awal	16
d. Media Untuk Mengembangkan Keaksaraan Awal	17
2. Media <i>Game Online</i>	18
a. Pengertian Media <i>Game Online</i>	18
b. Karakteristik Media <i>Game Online</i>	19

c.	Manfaat Media <i>Game Online</i>	22
d.	Kelebihan Media <i>Game Online</i>	23
e.	Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media <i>Game Online</i>	26
B.	Kajian Penelitian Terdahulu.....	27
C.	Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		34
A.	Jenis Penelitian.....	34
B.	Setting Penelitian	34
1.	Tempat Penelitian.....	34
2.	Waktu Penelitian	35
C.	Subjek dan Informan Penelitian.....	35
1.	Subjek Penelitian.....	35
2.	Informan Penelitian.....	36
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	36
1.	Observasi.....	36
2.	Wawancara.....	37
3.	Dokumentasi	38
E.	Teknik Keabsahan Data	40
F.	Teknik Analisis Data.....	41
1.	<i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	43
2.	<i>Data Display</i> (<i>Penyajian Data</i>)	43
3.	<i>Conclusion Drawing/Ferivication</i>	44
BAB IV HASIL PENELITIAN		45
A.	Fakta Temuan.....	45
1.	Gambaran Umum TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta	45
a.	Visi dan Misi TK Islam Internasional Al Abidin.....	46
b.	Kondisi Guru dan Karyawan.....	47
c.	Sarana dan Prasarana TK Islam Internasional Al Abidin	48
2.	Depkripsi Hasil Penelitian.....	49
a.	Perencanaa Kegiatan Keaksaraan Awal Menggunakan Media <i>Game online</i>	51

b. Pelaksanaan Pengembangan Keaksaraan Awal Membaca Menggunakan Media <i>Game Online</i>	58
c. Evaluasi	67
B. Interpretasi Hasil Penelitian	70
1. Perencanaan Kegiatan Pengembangan Keaksaraan Awal Membaca Menggunakan Media <i>Game Online</i>	70
a. Pembuatan Rencana Kegiatan	70
b. Pemilihan Alat	71
c. Persiapan Alat	74
d. Penjelasan Kegiatan	75
e. Kegiatan Selama Bermain	75
f. Kegiatan Akhir	77
2. Evaluasi	78
3. Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Membaca Anak Usia 45 Tahun Melalui Media <i>Game Online</i>	82
BAB V PENUTUP	84
A. KESIMPULAN	84
B. SARAN	86
1. Pendidik	86
2. Orang Tua	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91

ABSTRAK

Aisyah Isna Fitriana, 2022; *Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media Game Online Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun 2021/2022*, Skripsi : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Dosen Pembimbing : Mila Faila Shofa, M.Pd.

Kemampuan keaksaraan awal adalah salah satu kemampuan yang harus distimulasi sejak dini untuk mempersiapkan anak ke jenjang pendidikan berikutnya. Adanya media pembelajaran dalam kegiatan bermain dan belajar akan membantu menstimulasi kemampuan menulis permulaan dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal membaca anak usia dini adalah media *game online*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini melalui media *game online*. TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta merupakan satu-satunya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Banjarsari yang sudah menggunakan media *game online*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta. Waktu penelitian pada 9 Mei – 10 Juni 2022. Subyek penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik kelompok A1 (usia 4-5 tahun). Informan penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas kelompok A1, dan guru koordinator level A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah tektik triangulasi data. Langkah-langkah analisis data pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Penggunaan media *game online* dalam pembelajaran dapat membantu menstimulasi aspek bahasa, pada lingkup perkembangan keaksaraan. Pengembangan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di lembaga ini telah mencapai pada tahap *Bridging Reading Stage*. Pada tahap ini anak memiliki kesadaran akan materi cetak. Adapun perencanaan pembelajaran di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta sebagai berikut: 1) pembuatan rencana kegiatan, 2) pemilihan alat, 3) persiapan alat, 4) penjelasan kegiatan, dan 5) penyiapan alat penilaian. Pelaksanaan kegiatan keaksaraan awal menggunakan media *game online* sebagai berikut: 1) kegiatan awal, 2) penjelasan kegiatan, 3) kegiatan selama main, dan 4) kegiatan akhir. Setelah proses pembelajaran selesai, guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan penilaian harian dan hasil skor *game*. Adapun hasil penilaian kegiatan anak, rata-rata hasil penilaian anak yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kata Kunci: Kemampuan Keaksaraan Awal Membaca, Anak Usia Dini, Media Game Online

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	35
Tabel 4. 1 Data Guru dan Karyawan.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Triangulasi Teknik	40
Gambar 3. 2 Triangulasi Sumber	41
Gambar 3. 3 Langkah-Langkah Analisis Data	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	91
Lampiran 2 Surat Observasi dan Penelitian	92
Lampiran 3 Struktur Organisasi	94
Lampiran 4 Visi Misi	94
Lampiran 5 Tata Tertib Guru & Karyawan.....	95
Lampiran 6 Dokumentasi RPPM dan RPPH.....	96
Lampiran 7 Sarana & Prasarana.....	98
Lampiran 8 Kegiatan Peserta Didik	103
Lampiran 9 Kegiatan Keaksaraan Awal Menggunakan Media <i>Game</i>	104
Lampiran 10 Game yang digunakan	105
Lampiran 11 Kegiatan Istirahat.....	106
Lampiran 12 Kegiatan Akhir.....	107
Lampiran 13 Penghargaan Prestasi Siswa.....	108
Lampiran 14 Penilaian Harian dan Semester Akhir	109
Lampiran 15 Pedoman Observasi	112
Lampiran 16 Pedoman Wawancara.....	113
Lampiran 17 Pedoman Dokumentasi	116
Lampiran 18 Fielnote Wawancara	117
Lampiran 19 Fielnote Observasi	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan tunas, kemampuan, dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa, memiliki peran strategis dan memiliki ciri dan sifat khusus yang memastikan kelangsungan eksistensi bangsa dan negara di masa depan (Fitriani, 2016). Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda dan unik yang memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapannya. Masa usia dini merupakan usia emas (*golden ege*) di mana stimulasi semua aspek perkembangan berperan penting untuk tugas selanjutnya. Kebutuhan pengetahuan keaksaraan awal di usia dini, sangat diperlukan masyarakat sebagai dasar untuk memantau dan mengevaluasi pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Perlu diketahui bahwa masa awal kehidupan anak, merupakan masa terpenting dalam jangkauan kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pendidikan TK diberikan kepada anak agar dapat berkembang secara optimal. Melihat pentingnya saat ini, maka peran stimulasi berupa lingkungan yang kondusif perlu disiapkan sebaik mungkin oleh para pendidik, orang tua, dan pengasuh atau orang dewasa yang ada di sekitarnya.

Stimulasi di lingkungan sekitar untuk anak usia dini bisa membuat anak percaya diri. Orang tua pasti ingin anaknya tumbuh jadi anak yang percaya diri. Salah satu cara untuk membuat anak percaya diri adalah dengan

menciptakan lingkungan rumah yang aman, karena dengan adanya lingkungan yang aman perkembangan anak juga bagus.

Oleh karena, itu orang tua juga harus memberi kesempatan kepada anak untuk berusaha dan memberi kesempatan yang lebih luas secara mandiri. Untuk itu, orang tua perlu menumbuhkan *attachment*, kita perlu peka dan tanggap agar bisa menangkap apa yang dibutuhkan anak. Diusia emas anak juga perlu adanya pendidikan untuk memaksimalkan perkembangan. anak akan lebih leluasa dan tidak takut mengeksplorasi lingkungannya.

Pendidikan merupakan cara pengembangan potensi manusia. Pendidikan adalah manusia yang memuat tentang banyak aspek dan sifatnya yang kompleks. Karena sifatnya yang kompleks, maka tidak ada batasan yang cukup untuk menjelaskan arti dari pendidikan secara utuh. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasi, menggunakan konsep dasar, aspek yang mendapat tekanan, atau karena filosofi yang mendasarinya. Pendidikan menurut undangundang, Pendidikan Nasional adalah usaha dasar yang terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Suryana, 2013).

Pendidikan juga sangat penting diterapkan kepada anak usia dini. Salah satu hal terpenting dalam pendidikan anak usia dini adalah membantu anak menjadi pribadi yang lebih baik. Dengan cara bersosialisasi dengan teman sebayanya, anak-anak dapat mengatur emosinya dan belajar

memecahkan masalah. Hal itu dapat membuat anak-anak memiliki kecenderungan kepribadian yang lebih baik dan masa depan yang positif. Terbentuknya karakter anak sejak dini itu penting, maka dari itu, mengapa pendidikan anak usia dini itu sangat penting. Pendidikan Anak Usia Dini adalah pelayanan yang diberikan kepada anak sejak dini, sejak anak dilahirkan ke dunia ini sampai kira-kira berusia enam sampai delapan tahun. Pendidikan pada masa ini merupakan suatu hal penting untuk mendapatkan perhatian dari pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak, terutama orang tua dan orang dewasa yang berada disekitarnya. Tumbuh kembang anak, selain bibit yang baik dari kedua orang tua berupa potensi bawaan, juga ditentukan lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang. Jika lingkungan memberikan stimulasi yang baik, maka anak akan berkembang dengan baik. Di sisi lain, meskipun anak memiliki potensi bawaan yang baik, tapi lingkungan tidak mendukung perkembangannya, potensi bawaan tersebut tidak terwujud dan menjadi tidak ada apa-apanya (Yuliani Nurani, 2019).

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau pengantar. Pada dasarnya media adalah alat bantu untuk alat perantara untuk menyampaikan informasi tersebut. Menurut Heinich et al (2001) menjelaskan bahwa media ialah segala sesuatu yang membawa informasi antara pemberi informasi dan penerima informasi. Media juga memiliki peran penting yaitu sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunitas dan komunikasi. Perlu adanya perantara berupa media untuk menyampaikan sebuah informasi atau jika konteksnya dalam pendidikan ialah ilmu yang disampaikan untuk peserta didik. Salah satu

media yang diperlukan untuk peserta didik ialah media *game online* untuk meningkatkan keaksaraan awal untuk anak usia dini. *Game online* adalah *game* yang dimainkan secara online, baik menggunakan komputer ataupun *smartphone*. Seperti namanya *game online* dimainkan dengan menggunakan koneksi internet atau wifi. Aplikasi *game online* yang dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini yaitu, ada *quizizz.com*, *jigsawplanet.com*, *i'm a puzzle.org*, *on line-coloring.com* (Ajeng Rizki Safira, 2020).

Dunia anak-anak adalah dunia bermain, tak heran mereka sangat menyukai permainan *game*, yaitu *game online*. Adapun kelebihan *game online* untuk anak-anak, yaitu penggunaan bahasa Inggris. Dengan adanya *game online* biasanya ada *game* yang mayoritas menggunakan bahasa Inggris. *Game* ini biasanya dibuat oleh perusahaan luar negeri. Saat memainkannya secara tidak langsung anak harus menguasai bahasa Inggris. Lalu, berlatih logika. Saat sedang bermain *game online* anak juga harus menggunakan strategi untuk memenangkan permainan tersebut. Permainan dapat membantu membantu melatih logika, menganalisis, dan memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan membaca, saat bermain *game online* anak juga harus dapat mengerti perintah-perintah dari *game* tersebut.

Kegiatan membaca *digame online* dapat disebut juga dengan keaksaraan awal anak. Anak-anak akan lebih mengenal huruf, kata sederhana, maupun kalimat. Karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda maka guru juga harus lebih sabar untuk membimbing anak saat melakukan kegiatan belajar menggunakan media *game online*.

Media *game online* itu sendiri bagi lembaga adalah media yang digunakan untuk mengembangkan keaksaraan awal terutama pada membaca. Cara guru memperkenalkan media *game online* kepada anak adalah menggunakan IT lalu ada game yang dapat mengembangkan keaksaraan awal anak terutama membaca. Dengan adanya *game online* itu anak lebih bersemangat untuk belajar dan bermain. Karena media game online itu sendiri juga perlahan menuntun anak lebih mengenal huruf, kata, bahkan kalimat. Maka perlahan anak akan bisa membaca.

Berdasarkan wawancara dengan Ms. Eci selaku Kepala Sekolah pada tanggal 16 November 2021, dijelaskan bahwa TK Islam Internasional Al Abidin Banyuwangi Banjarsari, Surakarta bahwa kegiatan belajar keaksaraan awal untuk anak usia dini sudah menggunakan media *online*. Media *online* ini sudah disediakan oleh lembaganya sendiri, yang didalamnya ada kegiatan untuk TK sampai tingkat SLTP. Adapun juga beberapa *game* yang dibuat sendiri oleh guru TK. Hasil laporan guru kelas dan kepala sekolah bahwasanya siswa usia 4-5 tahun di TK Islam Internasional ini telah dapat mengenal simbol-simbol, mengulang kalimat sederhana, menyebutkan huruf, dan dapat menghitung jumlah huruf abjad. Pada pembelajaran menggunakan media *game online* bisa membuat anak menjadi antusias dan semangat dalam belajar, karena banyak variasi *game online* yang membuat anak menjadi tidak cepat bosan sehingga anak dapat belajar sambil bermain, terutama belajar keaksaraan awal. Dalam menstimulasi keaksaraan awal diusia anak 4-5 tahun, guru kelas melakukan komunikasi dengan siswa dan meminta siswa untuk memainkan *game* yang telah disediakan, ketika disekolah anak dapat

menggunakan Laptop dari sekolah, ketika dirumah anak dapat menggunakan *handphone* atau laptop.

Peneliti juga melakukan wawancara di PAUD Insan Muda Mulia Banyuanyar dan PAUD El Madina Banyuanyar pada tanggal 25 November 2021. Hasil wawancara dengan kepala sekolah di PAUD Insan Muda Mulia dan PAUD El Madina Banyuanyar ditemukan bahwa belum ada yang menggunakan media pembelajaran *game online* sebagai media dalam mengembangkan keaksaraan awal pada anak usia dini. Di lembaga tersebut masih menggunakan model pembelajaran kelompok dengan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran di lembaga tersebut belum menggunakan media *game online*. Maka dari itu, media pembelajaran *game online* dinilai cocok dan efektif untuk digunakan pada anak usia dini di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang peneliti lakukan, peneliti memilih TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan karena disekitar lembaga tersebut belum ada lembaga pendidikan anak usia dini yang menggunakan media *game online* sebagai media pembelajaran. Sedangkan TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta telah menggunakan pembelajaran dengan media *game online* untuk membantu mengembangkan keaksaraan awal anak usia. Dari latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengenalan Keaksaraan Awal

Melalui Media *Game Online* Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. TK Islam Internasional Al-Abidin Surakarta merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang sudah menggunakan media *game online* di desa Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.
2. Perkembangan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Internasional Al-Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta sebagian besar sudah berkembang dengan baik.
3. Media *game online* berperan baik dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.
4. Beberapa lembaga masih menggunakan media bergambar atau tertulis untuk mengembangkan keaksaraan awal pada anak.
5. Penggunaan media pembelajaran di beberapa lembaga lain kurang bervariasi, karena kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dan untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan peneliti agar didapat ruang lingkup pembahasan penelitian yang jelas dan fokus. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir pemahaman yang berbeda dan salah terhadap variabel-variabel

yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun melalui media game online di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengenalan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun melalui media *game online* di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengenalan yang dilakukan dalam pengenalan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun melalui media *game online* di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan keaksaraan awal pada anak melalui media *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, dapat menambah wawasan tentang pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan bagi anak usia dini.
- b. Bagi Kepala Sekolah, dapat memberikan masukan pada lembaga pendidikan yang bersangkutan khususnya TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta sebagai pertimbangan atas apa yang telah ditempuh dalam pengembangan kemampuan keaksaraan awal pada anak didiknya serta hasil penelitian ini juga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah, agar nantinya dapat memperoleh peningkatan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini.
- c. Bagi Akademis, dapat menambah wawasan dan sebagai bahan masukan bagi mahasiswa dalam pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam kegiatan pembelajran terutama pada pembelajaran pengembangan keaksaraan awal pada anak usia dini serta salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Keaksaraan Awal

a. Pengertian Keaksaraan Awal

Keaksaraan awal adalah kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Merupakan salah satu kemampuan yang dikenalkan di TK. Persepsi orang tua tentang kemampuan anak pada keaksaraan awal itu dapat menjadi alat ukur untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, hal ini dapat menjadi tuntutan orang tua agar anaknya bisa membaca, menulis, dan berhitung sejak dini. Kompetensi guru sangat diperlukan dalam upaya membantu tercapainya tumbuh kembang anak secara optimal. Tidak semua guru menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Padahal, dengan adanya media pembelajaran yang digunakan itu akan lebih mudah dipahami oleh anak. Melalui media juga, anak dapat mengeksplorasi seluruh panca indera yang dimiliki oleh anak. (Fitria, Amelia, & Hiayat, 2021)

Menurut kamus besar bahasa Indonesia media adalah sarana atau sarana komunikasi seperti kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak di antara dua pihak yaitu orang atau kelompok. Sedangkan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia belajar adalah proses, cara, pembuatan membuat orang atau makhluk hidup belajar. Sehingga dapat diambil kesimpulan, media pembelajaran

adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar poster, dan spanduk yang terletak di antara dua pihak yaitu orang atau kelompok. Sedangkan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia belajar adalah proses, cara, pembuatan membuat orang atau makhluk hidup belajar. Sehingga dapat diambil kesimpulan, media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijelaskan tersebut memiliki persamaan dalam hal pelaksanaan dan kajian yang diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu wadah untuk meningkatkan kualitas belajar anak agar anak tidak bosan saat kegiatan belajar berlangsung. Pengetahuan dan wawasan anak juga akan lebih luas jika anak belajar menggunakan media belajar.

b. Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini

Keaksaraan awal itu sendiri ada keaksaraan awal menulis, dan membaca. Keaksaraan awal menulis (Ilham et al., 2021) merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan, pendapat dan pandangan, atau menulis juga untuk berkomunikasi atau penyusunan. Sedangkan, membaca adalah keterampilan bahasa tulis dan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenali huruf dan katakata,

menghubungkan dengan bunyi, dan bermakna yang menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan (Nisa et al., 2021).

Membaca itu juga sangat penting untuk dikenalkan pada anak sejak dini. Agar anak dapat melaksanakan tugas perkembangan sesuai dengan tahap perkembangannya. Maka sangat penting bimbingan orang tua dan guru dapat memberikan rangsangan terhadap saraf dan otak anak agar dapat berkembang, mengingat kecerdasan membaca dapat mengembangkan kreativitas anak (Amini, 2016).

Adapun tahapan perkembangan membaca menurut Cochrane dalam Brewer (2007:218) adalah :

- 1) Tahap Magic (*Magical Stage*). Pada tahap ini anak belajar tentang penggunaan buku, mulai berpikir bahwa buku adalah sesuatu yang penting. Anak menelusuri buku, dan seringkali memiliki buku favorit. Pada tahap ini anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar. Anak dapat menyebutkan gambar sebagai gambar dan *teks* sebagai tulisan. Seperti contoh berikut : ketika seorang anak diberikan sebuah buku, dia akan melihat buku itu dan membukanya. Ketika seorang anak menyukai buku itu maka dia akan membawanya kemana-mana. Seperti halnya game online, ketika dia senang belajar menggunakan game tersebut maka anak akan sering meminkannya.
- 2) Tahap Konsep Diri (*Self Concept Stage*). Pada tahap ini anak melihat dirinya sebagai pembaca, mulai melihat dalam kegiatan “pura-pura membaca”, mengambil makna dari gambar,

mendiskusikan buku meskipun tidak sesuai dengan teks yang di dalamnya. Pada tahap ini anak mengetahui bahwa menuliskan dapat dihafalkan dan memiliki informasi. Contoh : ketika anak diberi buku bergambar maka ia akan pura-pura membaca ceritanya, padahal apa yang dihafalkan anak tidak sesuai dengan tulisannya.

- 3) Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*). Pada tahap ini anak memiliki kesadaran akan materi cetak (*print*). Mereka akan pilih kata yang familiar, menulis kata yang berkaitan dengan dirinya, dapat membaca ulang cerita dirinya. Pada tahap ini anak dapat mengenal alfabet. Anak-anak memperhatikan tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol. Anak biasanya akan membaca dengan melihat gambar atau juga membaca label dengan memperhatikan gambar atau barangnya. Anak menjabarkan gambar sebagai visual lain dalam satu kalimat atau lebih. Contohnya : anak akan merasa senang membaca gambar, bahkan ketika bukunya dibuka yang pertama kali dicari adalah gambar.
- 4) Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (*Take off Reader Stage*). Pada tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem tanda yaitu *graphonic*, sematik, dan sintaksis. Mereka semakin bersemangat untuk membaca, mulai mengenal huruf dan konteks, memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca tulisan disekitarnya, seperti tulisan pada kemasan dan tanda-tanda.
- 5) Tahap *Independent* atau Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*). Pada tahap ini anak dapat membaca buku-buku

asing secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya. Anak juga dapat memberi pekiraan tentang materi bacaan. Materi yang berhubungan langsung dengan pengalaman yang mudah dibaca.

Dari tahapan membaca yang dikemukakan Cocharé dapat disimpulkan bahwa termasuk membaca awal adalah ketika anak dapat membedakan gambar dengan tulisan, senang dengan buku, dan dapat membaca gambar. (Herlina, 2019)

Menurut Steinberg dalam A. Susanto (2011), ketrampilan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat tahap perkembangan, yaitu :

1) Tahap Timbulnya Kesadaran terhadap Tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membolak balik buku, dan terkadang dia membawa buku favoritnya kemana-mana. Buku yang bisa menjadi media pertama bagi anak dapat berupa *board book*. *Board book* adalah buku yang terbuat dari karton tebal. *Board book* biasanya digunakan bagi anak usia 0-5 tahun. Isi dari *board book* adalah teks dan gambar (ilustrasi).

2) Tahap Membaca Gambar

Anak diusia taman kanak-kanak sudah dapat melihat dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memberi makna

pada gambar, menggunakan bahasa buku meskipun tidak sesuai dengan tulisan.

3) Tahap Pengenalan Bacaan

Pada tahap ini, anak usia dini dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (makna kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersamaan. Anak mulai mengenalkan tanda-tanda yang ada pada benda-benda di lingkungannya.

4) Tahap Membaca Lancar

Pada tahap ini anak sudah lancar membaca berbagai jenis buku yang berbeda yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Tahap membaca lancar pada anak dimulai karena anak sering mendengar atau membaca buku yang menarik bagi dirinya (Haryanti & Tejaningrum, 2020).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan membaca permulaan adalah tahapan membaca paling awal sebelum membaca lancar dimulai dengan anak gemar dengan buku dan aktivitas membaca, dapat membaca label dan gambar, dapat mengenal huruf, dan mengenal katakata sederhana.

Adapun tingkat perkembangan membaca anak usia 4-5 tahun menurut STPPA :

- 1) Mengenal simbol-simbol
- 2) Mengulangi kalimat sederhana
- 3) Memperkaya kebhendaharaan kata

4) Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z)

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaksaraan Awal

Keaksaraan awal ada menulis, berhitung dan membaca. Dari beberapa jenis keaksaraan, ada beberapa faktor dari keaksaraan awal membaca.

Faktor pengaruh dari keefektifan membaca meliputi dua hal, yaitu faktor internal dan lingkungan. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pembaca, seperti kemampuan mendengar suara, ketidakmampuan berbicara, kebiasaan membaca, dan tujuan membaca. Faktor lingkungan adalah faktor yang berasal dari luar diri pembaca, yaitu meliputi, pencahayaan atau *lighting*, keterbatasan bahan bacaan, dan motivasi pembaca (Kurnia, 2017).

Ada dua faktor pengaruh anak dalam minat baca anak yaitu faktor personal dan faktor institusional. Faktor personal adalah faktor yang berasal dari dalam individu anak seperti usia, jenis kelamin, intelegens, ketrampilan membaca, sikap serta kebutuhan psikologis anak, sedangkan faktor institusional merupakan faktor yang berasal dari luar individu anak, seperti ketersediaan bahan bacaan, jenis buku, status sosial ekonomi keluarga, latar belakang etnis dan pengaruh orang tua, guru dan teman bermain anak (Anggrani, 2020).

Dari beberapa pendapat diatas faktor yang mempengaruhi keaksaraan awal membaca adalah diri sendiri dan lingkungan sekitar. Ketersediaan bahan bacaan, jenis buku, dan faktor lingkungan itu juga salah satu motivasi dari diri sendiri. Media yang digunakan untuk

mengembangkan keaksaraan awal membaca juga harus mendukung seperti *game online*. *Game online* juga masuk dalam ketersediaan bahan bacaan.

d. Media Untuk Mengembangkan Keaksaraan Awal

Beberapa media untuk mengembangkan keaksaraan awal anak usia dini :

1) Media Teka-Teki Silang

Permainan teka-teki silang adalah permainan yang cara mainnya mengisi kolom-kolom yang kosong, dimulai secara mendatar dan menurun (Naraswari et al., 2021).

2) Media Digital

Media digital merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memaksimalkan kemampuan anak dalam hal kemampuan keaksaraan awal. Pada proses media digital semua data masukan diubah menjadi angka. Kemudian data tersebut akan di koding dan dikeluarkan sebagai teks, gambar, video, dan sebagainya. Keluaran dari proses digital tersebut dapat disimpan dalam bentuk penyimpanan *online*, digital disk, memori drive, atau cetak (Fitria, Amelia, & Hidayat, 2021)

3) Media Buku Digital *Flipbook*

Media buku *flibook* memiliki fungsi semantik, yakni kemampuan media dalam menambah berpendaharaan kata (variable simbol) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh siswa (Fitri & Syafiqoh, 2020).

4) Media *Online*

Media *online* menyediakan fitur *game online*. *Game online* dapat dimainkan jika memiliki akun yang tersedia, akun tersebut terhubung secara langsung saat main *game online* (Junida, 2019).

Dari keempat media di atas itu merupakan media yang digunakan untuk mengembangkan keaksaraan awal. Adapun media *offline*, yaitu media teka teki silang, dan ada juga media *online* ada media digital yang berupa gambar dan video, ada buku digital *flipbook* berupa berpendaharaan kata, dan ada juga media *online* yang berupa *game online*.

2. Media *Game Online*

a. Pengertian Media *Game Online*

Media *online* adalah produk jurnalisme *online*. *Jurnalisme online* juga dikenal sebagai jurnalisme siber *journalisan* didefinisikan sebagai pelaporan nyata atau peristiwa yang diproduksi dan didistribusikan melalui internet. Pengertian media online secara khusus berkaitan dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa (Ingkriwang et al., 2020).

Game online merupakan game berbasis elektronik dan visual, *game online* juga dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik. Menurut Jhon C. Beck *Games Online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh pemain melalui internet. Sedangkan menurut Young, *game online* adalah *game* berjejaring, dimana interaksi antara satu orang dengan orang lain untuk mencapai

tujuan, melaksanakan misi, dan mencapai skor tertinggi di dunia maya (Utari, 2020).

Krista Surbakti menjelaskan bahwa *game online* adalah videogame yang dapat dimainkan melalui beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. *Game online* juga dapat berkisar dari lingkungan berbasis teks sederhana hingga *game* yang menggunakan grafik kompleks dan dunia virtual yang dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan (Ingkriwang et al., 2020).

Game online merupakan media bermain yang sangat digemari anak-anak maupun remaja, dimana *game online* sendiri memiliki beberapa daya tarik yang membuat anak-anak dan remaja lebih memilih belajar menggunakan media *game online* dari pada belajar menggunakan media lain. *Game online* merupakan jenis permainan yang memakai jaringan internet sebagai media utamanya (Furqan, 2020).

Berdasarkan dari pendapat di atas, media *game online* merupakan media yang berbasis elektronik yang dapat dimainkan menggunakan jaringan komputer yang disalurkan dengan internet.

b. Karakteristik Media *Game Online*

Karakteristik media belajar yang digunakan untuk anak usia dini (Febriyani & Khan, 2021) antara lain:

- 1) Fiksatif: artinya media pembelajaran harus dapat menyetujui, menyimpan dan menampilkan kembali objek saat dibutuhkan.

- 2) Manipulatif: artinya media belajar dapat menunjukkan objek pada saat dibutuhkan, meskipun sudah berlangsung lama. Contoh: foto, rekaman atau film.
- 3) Distributif: media pembelajar diharapkan dapat menjangkau banyak siswa yang menerima pembelajaran.
- 4) Akseibilitas: media belajar yang digunakan harus dapat diakses oleh pendidik, murid dan orangtua. Akseibilitas media pembelajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
- 5) Interaktif: merupakan respon yang diberikan anak kepada pendidik mengenai materi dari pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, media pembelajar diharapkan dapat menumbuhkan interaksi dan komunikasi peserta didik dan guru.
- 6) Sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajara: media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu dalam proses kegiatan belajar. Artinya media yang digunakan sudah sesuai dengan fungsi dan tujuan kegiatan belajar. Mendukung materi pembelajaran: artinya media pembelajaran harus lebih meningkatkan kemampuan anak dalam belajar.
- 7) Mudah dalam penggunaannya: artinya media belajar harus disesuaikan dengan pendidik, maka pendidik harus terampil menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajarab lebih mudah dipahami oleh anak.
- 8) Disesuaikan dengan karakteristik peserta didik: artinya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus

disesuaikan dengan kemampuan siswa dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik supaya dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

- 9) Efektif dan Efisien: artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar terlaksana dengan baik.
- 10) Eksplanatif: media pembelajaran harus memperjelas apa yang diberikan pendidik kepada siswanya. Dengan penggunaan media belajar diharapkan anak lebih semangat belajar dan lebih fokus belajar.
- 11) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera : artinya dalam suatu proses pembelajaran media dapat digunakan untuk pembelajaran meskipun keterbatasan ruang dan waktu misalnya pembelajaran mengenal pulau dapat diganti dengan menggunakan peta atau yang lainnya.
- 12) Membangkitkan minat belajar: artinya dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak. Anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan dari pendapat di atas, karakteristik media *game online* adalah media *online* sendiri harus dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses informasi tentang pelajaran. Selain itu dengan adanya media *game online* anak lebih aktif lagi mengikuti proses

belajar. Media *online* juga harus digunakan sesuai dengan kebutuhannya.

c. Manfaat Media *Game Online*

Media *game online* memiliki beberapa manfaat (Hadisaputra, 2022), yaitu :

- 1) Meningkatkan dan mengasah aktivitas otak. Tentunya setiap permainan membutuhkan konsentrasi tinggi agar dapat fokus meraih skor tinggi.
- 2) Dapat mendukung interaksi sosial antar pemain dalam *game* multi-pemain terlepas dari lokasi dan jarak.
- 3) Bermain *game online* sering kali membutuhkan kerja sama tim untuk mendapatkan kemenangan. Oleh karena itu, para pemain *game* akan dilatih untuk belajar aktif berkomunikasi dengan pemain lainnya.
- 4) Melatih tingkat kreativitas anak saat bermain *game*. Selalu muncul ide-ide baru dalam menata sesuatu untuk mencapai puncak kemenangan.
- 5) Dapat meningkatkan bahasa, dapat membantu melatih kebiasaan agar menjadi lebih baik dalam kehidupan virtual maupun dalam kehidupan nyata.
- 6) Dapat meningkatkan koordinasi tangan-mata. Bermain *game online* membutuhkan kecepatan antara koordinasi tangan dan mata dalam memenangkan permainan.

7) *Game online* juga dapat memberikan suasana belajar yang memotivasi, mengembangkan kreativitas, mendorong perkembangan emosional dan pengembangan keterampilan psikomotorik anak.

Berdasarkan dari pendapat di atas manfaat media *game online* dapat mengkoordinasikan anggota tubuh dengan otak. Contohnya seperti tangan dan mata. Bermain *game online* juga membutuhkan koordinasi dan kerjasama yang baik dengan tim.

d. Kelebihan Media *Game Online*

Dari beberapa penjelasan mengenai media *game online* sebagai media pembelajaran, berikut beberapa kelebihan secara umum mengenai *game online* :

- 1) Meningkatkan kecerdasan
- 2) Meningkatkan konsentrasi
- 3) Meningkatkan ketajaman mata
- 4) Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris
- 5) Bantu bersosialisasi
- 6) Meningkatkan kinerja otak
- 7) Menghilangkan stres

Menurut (Pirantika & Purwanti, 2017) kelebihan dari media *game online* bagi anak adalah anak akan lebih mudah mengakses internet dan diawasi orang tua, otak anak akan lebih aktif dalam berpikir, reflek berpikir dari anak akan lebih cepat merespon, emosi

anak dapat dilupakan dengan bermain game online, anak akan berpikir lebih kreatif.

Ada beberapa kelebihan dari *game online*, antara lain sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan game online akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak skor. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka akan membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik anak, koordinasi tangan dengan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerjasama antara mata dan tangan.
- 3) Meningkatkan kecakapan membaca dan sangat tidak wajar jika *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada anak. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca para pemainnya.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, sebagian besar *game online* menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang menyebabkan pemainnya harus mengetahui kosa kata Bahasa Inggris.

- 5) Meningkatkan pengetahuan tentang spesifikasi komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima, seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- 6) Mengembangkan imajinasi anak, permainan dapat membantu anak untuk lebih mengembangkan imajinasinya dengan menggunakan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai peristiwa dalam game (Kustiawan & Utomo, 2019).

Kelebihan dalam media *game online* menurut Bates dan Wulf adalah (Munir, 2006) diantaranya :

- 1) Meningkatkan Interaksi belajar (*enchange interactivity*)
- 2) Mempermudah interaksi belajar di mana saja dan kapan saja (*time and place flexibility*)
- 3) Memiliki jangkauan yang lebih luas (*potential to reach a global audience*)
- 4) Memfasilitasi peningkatan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*) (Putranti, 2013).

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *game online* untuk pembelajaran adalah dapat meningkatkan interaksi belajar, meningkatkan bahasa anak, meningkatkan kemampuan membaca pada anak, dan belajar

menggunakan media game online juga dapat menghibur atau menghilangkan stres atau anak tidak mudah bosan.

e. Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media *Game Online*

Keaksaraan awal adalah kemampuan dasar membaca dan menulis, sekaligus pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak usia dini. Kemampuan ini juga sangat penting untuk dibangun sejak usia dini karena akan mempengaruhi perkembangan dan kepribadian anak. Keaksaraan ini merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa. Keutamaan dalam mengenali keaksaraan pada anak yaitu mengenal gambar yang diwakili oleh huruf. Mengenali keaksaraan awal ini berarti kemampuan anak mengenali huruf vokal dan konsonan sebagai keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh anak membaca serta menulis. Tujuan mengenal keaksaraan yaitu untuk mengenalkan anak pada huruf-huruf dalam alfabet, melatih keterampilan anak dalam mengubah huruf menjadi suara, dan keterampilan suara yang dapat dipraktikkan saat anak belajar membaca lebih lanjut (Mandasari et al., 2021).

Media *game online* adalah suatu bentuk permainan yang terhubung melalui internet, *game* ini dapat dimainkan diperangkat komputer, laptop, handphone dan perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia maya dan dimainkan oleh

banyak pemain secara bersamaan. Dengan bermain *game online*, pemain juga dapat beraktivitas sosial dan berinteraksi secara online (Firdaus et al., 2018).

Dari paparan di atas, dapat dianalisis bahwa melalui media *game online* dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Media *game online* juga bertujuan untuk mengembangkan keaksaraan awal anak khususnya perkembangan membaca pada anak. Dengan menggunakan media ini anak dapat lebih tertarik lagi untuk belajar meskipun melalui media *online*. Disini anak juga dapat bermain dan belajar menggunakan media *game online*. Metode yang digunakan juga dapat menarik perhatian anak, dengan memilih *game* yang digemari anak, maka pembelajaran keaksaraan awal membaca akan lebih menarik dengan adanya media *game online* tersebut. Anak jadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media *game online*.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai hasil perbandingan untuk membantu proses penyusunan skripsi perlu kiranya penulis merujuk kepada skripsi yang relevan dengan masalah yang diteliti, yaitu :

Pertama, skripsi Maysaroh (2018) yang berstudi di Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui Penggunaan Media Flashcard Kelompok Di Taman Kanak-Kanak Dunia Ceria Krian”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui

Penggunaan Media Flashcard di TK Dunia Ceria Krian Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Uin Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya peningkatan kemampuan keaksaraan kelompok A TK Dunia Ceria Krian Sidoarjo. Siswa yang dikatakan tuntas dalam peningkatan keaksaraan awal hanya 16,6%. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penerapan *mediaflashcard* dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A1 di TK Dunia Ceria Krian Sidoarjo. Metode yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas, dengan model Kurt Lewin. Terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Penelitian ini terdapat 4 tahapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Satu siklus dilaksanakan selama 3 hari dengan subjek seluruh TK A1 TK Dunia Ceria yang berjumlah 12 orang. Hasil penelitian pada siklus I rata-rata siswa belum berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada siklus II rata-rata siswa sudah berkembang sangat baik dibandingkan pada siklus I. Hal itu dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan *mediaflashcard* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal (Maysaroh, 2018).

Dari penelitian skripsi di atas perbedaan dengan penelitian di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuwangi Banjarsari, Surakarta, yaitu metode penelitian yang digunakan di TK Dunia Ceria menggunakan metode tindakan kelas sedangkan di TK Islam Internasional Al Abidin menggunakan kualitatif. Media yang digunakan juga berbeda, di TK Dunia Ceria untuk meningkatkan keaksaraan awal menggunakan media *flashcard* sedangkan di TK Islam Internasional Al Abidin menggunakan media *game online*.

Kedua, skripsi Sunnah Hadisah (2020) yang berstudi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan dengan judul “Strategi Guru Dalam Pembelajaran Keaksaraan Anak Melalui Metode Daring Di RA. Nurul Yaqin Medan”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bagaimana strategi guru dalam pembelajaran keaksaraan anak melalui metode daring. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan agustus tahun 2020 semester satu tahun 2020. Observasi dilakukan dengan melihat keadaan atau situasi lingkungan di RA Nurul Yaqin apakah lokasi tersebut bisa dilakukan objek penelitian, wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada guru-guru orang tua murid, dan beserta anak didik. Selanjutnya dokumentasi dilakukan berupa foto-foto pada saat peneliti sedang wawancara dengan guruguru, wali murid, dan beserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang diberikan guru kepada anak dalam pembelajaran keaksaraan melalui metode daring sangat efektif. Karena hal ini ditunjukkan dengan guru melakukan pembelajaran melalui *handphone* dan membuat video tutorial pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran, guru berusaha mempersiapkan segala strategi perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan terlebih dahulu. Hal ini ditunjukkan dengan guru yang melakukan pembelajaran secara daring/online. Untuk meningkatkan pembelajaran keaksaraan pada anak untuk pengenalan huruf abjad (Hadisah, 2020).

Dari penelitian skripsi yang kedua dengan penelitian TK Islam Internasional Al Abidin ada kesamaan yaitu sama-sama menggunakan media

online dan metode penelitiannya sama-sama menggunakan kualitatif deskriptif. Tetapi ada juga perbedaannya yaitu cara penyampaian materi belajarnya, di RA Nurul Yaqin penyampaian materinya menggunakan video sedangkan di TK Islam Internasional Al Abidin menggunakan media *game online*.

Ketiga, skripsi Ari Musodah (2014) yang berstudi di Universitas Negeri Yogyakarta berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 RA Ma’arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbalingga”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal. Pada tahap Pratindakan persentase rata-rata ketercapaian anak baru mencapai presentase 42,59%, pada pelaksanaan Siklus I presentase yang dicapai sebesar 68,34%, dan pencapaian kemampuan membaca permulaan pada Siklus II sebesar 95,57%. Peningkatan dari Pratindakan ke Siklus I sebesar 25,75%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 27,23%. Langkah-langkah penggunaan media kartu kata bergambar yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan sebagai berikut: 1) setiap kelompok memperoleh 21 kartu kata bergambar; 2) guru mengenalkan satu per satu lambang bunyi huruf yang membentuk kata; 3) mengenalkan kata atau kata benda yang memiliki lambang yang sama; 4) membaca kata-kata yang terdapat pada gambar; dan 5) anak dibimbing untuk mencocokkan kartu kata dengan gambar yang sesuai, kemudian menyebutkan lambang bunyi huruf, menyebutkan lambang yang sama, dan membaca kata (Musodah, 2014).

Dari penelitian skripsi yang ketiga ada beberapa persamaan dengan penelitian di TK Islam Internasional Al Abidin yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan membaca. Adapun perbedaannya yaitu media yang digunakan. Media yang digunakan di RA Ma'arif NU Karang Tengah yaitu media kartu bergambar, sedangkan media yang digunakan di TK Islam Internasional Al Abidin yaitu media *game online*.

Keempat, skripsi Ahmad Rosyidin (2020) yang berstudi di IAIN Surakarta yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Menggunakan Media Cerita Bergambar Di Kelas A1 Kelompok Bermain Roudhotul Jannah Klaseman, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo Tahun 2019/2020”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa kemampuan berbahasa anak belum berkembang secara optimal sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan. Anak-anak mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru tentang kegiatan yang telah mereka lakukan dan kesulitan dalam mengulang kalimat yang diucapkan oleh guru. Media cerita bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut. Tujuan penelitian yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa menggunakan media cerita bergambar di Kelas A 1 KB Raudhotul Jannah Klaseman, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo Tahun 2019/2020 (Rosyidin, 2020).

Dari penelitian skripsi yang keempat dengan penelitian di TK Islam Internasional Al Abidin ada perbedaan. Perbedaan dari keduanya adalah penelitian yang diambil dan media yang digunakan. Penelitian di KB

Raudhotul Jannah adalah tentang kebahasaan sedangkan penelitian di TK Islam Internasional Al Abidin tentang keaksaraan awal.

C. Kerangka Berpikir

Membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam perkembangan bahasa anak. Keterampilan membaca anak usia dini meliputi keterampilan mengenal huruf, membuka dan menutup buku, cara duduk yang benar, kemampuan mengeja, membaca kalimat pendek, dan berbagai kata.

Dalam mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini kebanyakan hanya terpaku pada membaca menggunakan media buku. Akan tetapi di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuwangi telah memberikan pelajaran yang menyenangkan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini dengan menggunakan media yang bervariasi. Hal ini dilakukan agar anak lebih tertarik dan tidak bosan dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca.

Untuk mengoptimalkan kemampuan membaca pada anak di masa yang sekarang diperlukan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak usia dini yaitu media *game online*. Media *game online* adalah media yang penggunaannya menggunakan jaringan internet dan dimainkan melalui komputer, laptop, dan *handphone*. Kegiatan membaca menggunakan media *game online* dapat membuat anak terus berkreasi dan semangat belajar, agar anak tidak mudah bosan.

Dengan menggunakan media *game online* dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat membantu menstimulasi kemampuan menulis permulaan pada anak usia dini. Selain itu, kemampuan motorik halus anak akan berkembang pada saat anak aktif membaca. Oleh sebab itu, penulis ingin mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana stimulasi yang diberikan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini melalui media *game online* di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuwangi. Selain itu, penulis juga ingin mengetahui efektivitas penggunaan media *game online* dalam membantu mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini. Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan dengan skema berikut :



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Menurut (Triyono, 2017 : 32) disebutkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang karakter suatu variabel, kelompok atau peristiwa sosial yang terjadi di masyarakat (Triyono et al., 2019). Senada dengan itu, (Punaji Setyosari, 2013 : 53) mengemukakan sehingga penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami suatu fenomena dengan cara menggunakan data yang dikumpulkan.

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yang menggambarkan makna data atau fenomena yang dapat ditangkap oleh pelaku penelitian, dengan menunjukkan bukti-buktinya (Ali Asrori, 2014: 123). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa metode penelitian kualitatif tersebut dapat digunakan untuk menggambarkan mengenai pelaksanaan kegiatan keaksaraan awal menggunakan media *game online* dalam meningkatkan keaksaraan awal di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar, Surakarta.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Internasional Al Abidin Jl. Tarumanegara Dalam II RT 02 RW 08 Banyuanyar Banjarsari, Surakarta. Telp. 0271-747-1199. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui

gambaran yang jelas mengenai pengembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media *game online* di lembaga tersebut, sehingga dapat digunakan peneliti untuk melakukan observasi disana. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena menurut survei di beberapa lembaga lainnya, ditemukan fakta bahwa di lembaga pendidikan anak usia dini disekitarnya belum ada yang menggunakan media *game online* dalam pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Adapun rancangan waktu pelaksanaan yang dilakukan peneliti.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags	Sep	Otb
1.	Pengajuan Judul	X										
2.	Bab 1-3	X	X	X	X							
3.	Seminar Proposal					X						
4.	Pencarian Data	X	X	X	X	X	X	X				
5.	Analisis Data						X	X				
6.	Bab 4-5						X	X				
7.	Munaqosyah											X

C. Subjek dan Informan Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Suharsini Arikunto (2003: 200) subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang yang menjadi tepat data untuk penelitian yang terkait dengan adanya masalah yang akan diteliti. Subjek adalah guru kelas, dan anak kelas A1 di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuwang

Banjarsari, Surakarta.

2. Informan Penelitian

Informan merupakan orang yang ada dalam setting tempat penelitian yang mengetahui tentang keadaan tempat penelitian, sehingga bisa dimintai informasi (Moleong, 2017: 132). Informan seperti halnya narasumber yang mengetahui tentang kejadian yang akan diteliti. Informan dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Guru Pendamping Kelas di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuwanyar Banjarsari, Surakarta.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif yaitu :

1. Observasi

Menurut (Triyono, 2013 : 157) mengungkapkan bahwa teknik pengamatan merupakan cara pengumpulan data yang dikerjakannya dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti, baik didalam laboratorium maupun alam situasi alamiah. Menurut Neni (2017), observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap subjek penelitian. Menurut Nawawi (1991), observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti. Peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran

berlangsung dilakukan guru dalam menstimulasi keaksaraan awal melalui media *game onlined* dan mengobservasi kemampuan keaksaraan awal anak di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung, itu adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara penanya atau pewawancara dengan responden atau penjawab. Menurut (Khaatimah & Wibawa, 2017) wawancara adalah cara pengambilan data ketika penelitian berlangsung berdialog dengan responden untuk mengambil informasi dari responden. Sedangkan sumber lain berpendapat, wawancara atau interviu merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Wawancara dilakukan secara lisan dan tatap muka secara individual.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka wawancara dapat disimpulkan, yaitu bentuk daftar pernyataan yang akan dilontarkan oleh peneliti kepada narasumber guna mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui informasi terkait semua yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara mendalam melalui :

a. Kepala Sekolah

Pada kepala sekolah, peneliti bertanya tentang profil TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta, keadaan

sarana dan prasarana, model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, peneliti bertanya tentang kondisi dan karakteristik ana-anak usia 4-5 tahun atau kelompok A. Data dari kepala sekolah dapat menjadi data tambahan sebelum data dianalisis.

b. Guru Kelas Kelompok A1

Pada guru kelas kelompok A, peneliti bertanya tentang kondisi pada saat proses pengembangan kemampuan keaksaraan awal terutama kemampuan membaca pada anak usia 4-5 tahun dalam pembelajaran menggunakan media game online dikelompok A. Selain itu, peneliti juga bertanya tentang perencanaan pembelajaran, materi kegiatan, metode yang digunakan, dan evaluasi pembelajaran. Adapun kendala belajar saat menggunakan game online yaitu signal dan eror.

c. Guru Koordinator Level A

Pada guru koordinator level A peneliti bertanya tentang kondisi pada saat guru menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun dalam pembelajaran menggunakan media *game online* di kelompok A1.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:201) dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, catatan harian, dan lain sebagainya.

Dokumentasi yaitu dengan mempelajari arsip-arsip, bahan laporan yang resmi dan ada kaitannya dengan masalah penelitian. Dengan

demikian ditemukan data teoritis guna memperoleh pendapat dari para ahli dan teorinya melalui sumber bacaan. Selain itu dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data yang berasal dari Kebumen Dalam Angka, perturan-peraturan dan kebijaksanaan yang berkaitan dengan pemberdayaan masyarakat dan teknologi tepat guna, dan Buku Pemberdayaan Masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah ada dalam bentuk tulisan, gambar atau karya-karya yang sudah ada dalam bentuk tulisan, gambar atau karya. Dokumentasi diperlukan untuk mendukung kelengkapan dari data penelitian. Adapun dokumentasi yang diperlukan peneliti, yaitu :

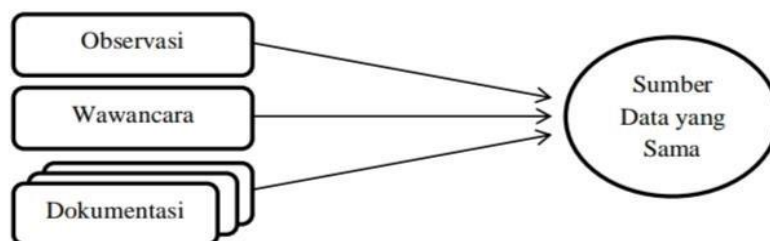
- a. Profil TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta
- b. Struktur organisasi TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta.
- c. Sarana dan prasarana TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.
- d. Media *game online* yang digunakan di TK Islam Internasional Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.
- e. Pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun menggunakan media *game online*.
- f. Dokumen rencana pembelajaran seperti RPPH, RPPM, penilaian.

E. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data. Menurut (Sugiyono, 2013) terdapat dua jenis teknik triangulasi data, yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik adalah mrngumpulkan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Sedangkan triangulasi sumber berarti mengumpulkan data dari sumber yang berbeda dengan teknik yang sama.

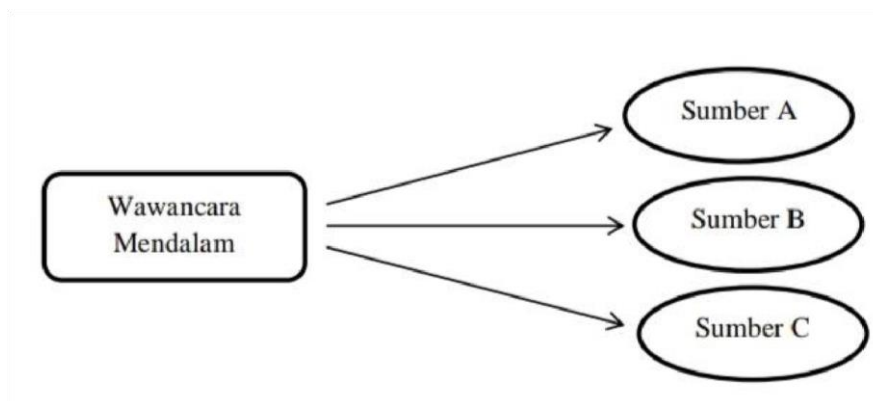
Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa teknik keabsahan data merupakan suatu proses validitas dan reliabilitas dan untuk memperoleh keterpercayaan data. Terdapat beberapa cara untuk melakukan keabsahan data, salah satunya yaitu triangulasi. Triangulasi terdapat terdiri dari dua jenis, yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber untuk melakukan keabsahan data.

Triangulasi teknik berarti mengumpulkan data yang berbeda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Triangulasi Teknik

Sedangkan triangulasi sumber berarti mengumpulkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 3. 2 Triangulasi Sumber

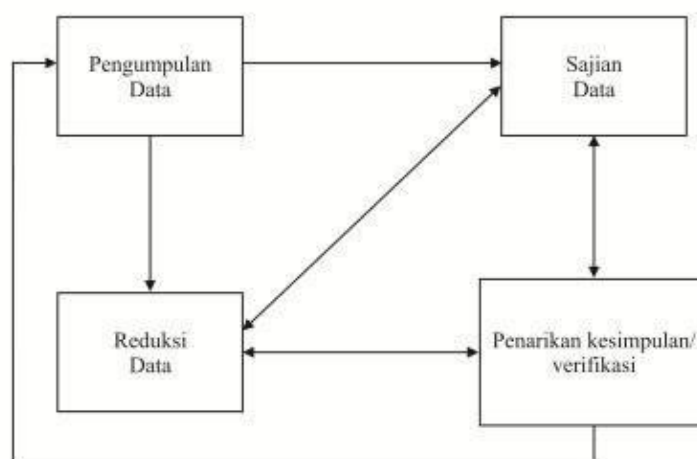
Dalam triangulasi teknik ini digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan cara membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan data-data tersebut tidak saling bertentangan. Sedangkan dalam triangulasi sumber ini digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan membandingkan antara informasi yang diperoleh dari subyek dan informan. Jika ada perbedaan, maka perbedaan tersebut harus ditelusuri perbedaan-perbedaan itu sampai menemukan sumber perbedaan dan perbedaan materi. Kemudian dilakukan konfirmasi antara informan dengan sumber-sumber lain, sehingga dapat menemukan sumber yang benar.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Nor Sakinah Mohammad, analisis data merupakan proses penggunaan data untuk diambil kesimpulan. Analisis data merupakan upaya

atau langkah untuk menggambarkan secara naratif, deskriptif terhadap data yang diperoleh. Penjelasan dari analisis data yang dilakukan akan menghasilkan kesimpulan penelitian. Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah uisa pengumpulan data (Samsu, 2017). Sedangkan menurut Miles dan Hubberman dalam (Sugiyono, 2013), analisis data dilakukan secara *continue* hingga diperoleh data jenuh. Adapun aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ferivication*.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah suatu proses pencarian dan penyusunan data yang sistematis terhadap hasil wawancara, observasi dan lainnya yang dikumpulkan agar memudahkan peneliti untuk diambil kesimpulan. Analisis data ini bertujuan untuk menjadikan data tersebut dapat dimengerti, sehingga data yang didapat dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Adapun langkahlangkah analisis data ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3. 3 Langkah-Langkah Analisis Data

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Menurut (Samsu, 2017), reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang tajam, ringkas, terfokus, membuang data yang tidak penting, dan mengorganisasikan data sebagai cara untuk menggambarkan dan memverifikasi kesimpulan akhir. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2013), reduksi data adalah proses berpikir yang memerlukan kecerdasan dan wawasan yang tinggi.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa reduksi data adalah suatu proses analisis data dengan cara memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada satu kajian yang penting. Pada penelitian ini, data yang perlu direduksi yaitu terkait kemampuan anak dalam keaksaraan awal membaca, penggunaan media *game online*, gaya belajar anak, dan interaksi dengan lingkungan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah mereduksi data, selanjutnya hal yang harus dilakukan yaitu penyajian data. Menurut (Samsu, 2017), penyajian data adalah suatu usaha merangkai informasi yang terorganisir dalam upaya menggambarkan kesimpulan dan mengambil tindakan. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2013), penyajian data adalah penyajian data-data hasil temuan di lapangan yang disajikan dalam bentuk bagan maupun uraian singkat.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penyajian data adalah suatu usaha merangkai data-data atau informasi yang telah didapat

melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang nantinya akan memudahkan peneliti dalam membuat kesimpulan. Dengan penyajian data tersebut dapat membantu peneliti untuk memahami apa yang terjadi di lapangan kemudian membuat perencanaan untuk kegiatan selanjutnya.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Setelah data disajikan, maka perlu adanya penarikan kesimpulan. Menurut (Samsu, 2017), verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah kegiatan merumuskan kesimpulan penelitian, baik kesimpulan sementara maupun kesimpulan akhir. sedangkan menurut (Sugiyono, 2013), verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah proses akhir dari sebuah penelitian. Kesimpulan dapat berubah jika tidak ditemukannya bukti yang valid pada pengumpulan data selanjutnya. Namun, jika sejak awal telah ditemukan bukti-bukti kuat saat dilapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah tahap akhir dalam suatu penelitian untuk merumuskan kesimpulan penelitian, baik kesimpulan sementara atau kesimpulan akhir.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan

1. Gambaran Umum TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta yang beralamat di Jl. Taruma Negara Dalam II RT 02/RW 08 Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta. TK Islam Internasional Al Abidin didirikan pada tahun 2014 dibawah naungan Yayasan Al Abidin. Mulai berkiprah mendidik anak usia dini pada tahun ajaran 2004/2005 dan mendapatkan izin operasional sejak 17 Februari 2005 oleh Dinas Dikpora Kota Surakarta.

Sejak pendirian pertama, proses kegiatan belajar mengajar berlangsung di gedung lama Jl. Adi Sumarmo, Gg. Bone Timur 3 Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta. Jumlah murid yang semakin bertambah dan kebutuhan yang terus berkembang, maka Yayasan Al Abidin membuat kebijakan agar gedung TK Islam Internasional Al Abidin juga perlu dibangun di tempat yang lebih luas, nyaman, dan kondusif untuk belajar anak-anak. Pada pertengahan terakhir tahun ajaran 2020/2021, gedung sekolah KB-TK Islam Internasional Al Abidin dipindahkan ke gedung baru yang beralamat Jl. Taruma Negara Dalam II RT 02/TW 08 Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta.

Pendirian TK Islam Internasional Al Abidin dengan pertimbangan memfasilitasi anak usia dini yang beragama Islam di Kota Solo, khususnya dilingkungan Banyuanyar, agar mendapatkan pendidikan Islam yang utuh

menyeluruh sejak dini. Atas dasar pertimbangan tersebut maka dengan keberadaan TK Islam Internasional Al Abidin diharapkan dapat turut menyiapkan generasi emas Indonesia yang sholih, cerdas dan berakhlak mulia.

TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta memiliki fasilitas yang cukup mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Sekolah tersebut memiliki beberapa ruang yang dibagi dalam beberapa fungsi, seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, 15 ruang kelas, mushola, perpustakaan, uks, toilet, dapur, ruang APE, dll. Jumlah guru yang ada di TK tersebut juga telah sesuai untuk mengkoordinir jumlah siswa yaitu terdapat 15 guru untuk mengampu 15 kelas.

a. Visi dan Misi TK Islam Internasional Al Abidin

Visi merupakan bentuk statement yang mengandung jawaban dan penggambaran tentang suatu kondisi maupun citra lembaga yang ingin diwujudkan dimasa yang akan datang. Sedangkan misi merupakan susunan rencana pokok yang mendeskripsikan alasan lembaga tersebut dibuat dan ditujukan pada isu yang menjadi fokus lembaga tersebut (Anisa & Rahmatullah, 2020).

Suatu lembaga pasti memiliki suatu visi dan misi demi mencapai keberhasilan dari suatu pembelajaran. Demikian juga dengan TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta, lembaga ini juga memiliki visi dan misi pembelajaran. Adapaun visi dan misi pembelajaran di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta sebagai berikut :

1) Visi

Membentuk generasi muslim yang cerdas kreatif, mandiri, dan berakhlak mulia yang dilandasi syariah Islam.

2) Misi

- a) Mendidik generasi muslim yang cerdas dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berlandaskan keimanan dan ketaqwaan (IMTAQ).
- b) Mengembangkan kreatifitas ananda dalam proses belajar dan bermain.
- c) Melatih kepribadian ananda agar mandiri sebagai bekal hidupnya.
- d) Membiasakan ananda untuk melaksanakan dalam nilai-nilai Islam dengan praktek ibadah langsung dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kondisi Guru dan Karyawan

Suatu lembaga pendidikan dalam mencapai visi dan misi yang ingin dicapai harus memiliki dukungan dari beberapa komponen diantaranya guru, karyawan, siswa, dan sarana prasarana demi tercapainya suatu pembelajaran. Berikut ini adalah struktur organisasi dan kepegawaian sekolah di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta. Data Guru dan Karyawan TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta 2022 :

Tabel 4. 1 Data Guru dan Karyawan

No.	Nama	Jabatan
1.	Endang Sri Hartiwi, S.Pd.	Pembina
2.	Sri Prihartini Handayani,S.E.	Pembina
3.	Dr. Sunarno, M.Pd.	Penasehat
4.	Desi Nurdayanti, S.Pd.	Kepala Sekolah

5.	Ervi Listyani, S.E	Sekretaris & Bendahara
6.	Dwi Erika Mufidyati, S.S.	Operator
7.	Yulita Prasti	Guru KB
8.	Siti Rochimah, S.Pd.	Guru KB
9.	Vylia Nurikasari, S.Pd.	Guru KB
10.	Yuni Irawati, S.E	Guru KB
11.	Ratih Listeriyadi	Guru TK A
12.	Nur Ririn S, S.Pd.	Guru TK A
13.	Reny Apriyani, S.E	Guru TK A
14.	Ina Indrawati, S.Pd.	Guru TK A
15.	Nina Nuroniah, S.Pd.	Guru TK B
16.	Dessy Nuraini A, S.S.	Guru TK B
17.	Dian Rifiah Irawati, S.Pd.	Guru TK B
18.	Mugi Rahayu, S.Pd.	Guru TK B
19.	Heny Kustiany, S.Si.	Guru TK B
20.	Dwi Erika Mufdyati, S.S	Guru TK B
21.	Budhy Lestari, S.Psi.	BK
22.	Catur Supriyatno	OB

Demikian kondisi guru dan karyawan yang berada di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta, yang semuanya memiliki tujuan untuk keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

c. Sarana dan Prasarana TK Islam Internasional Al Abidin

Sarana dan prasarana merupakan suatu alat yang sangat penting, untuk mengadakan semua kebutuhan keperluan baik barang, benda atau jenis barang bagi keperluan pelaksanaan tugas untuk mencapai target pendidikan atau pendukung proses pembelajaran

(Kurniawan, 2017). Oleh karena itu sarana dan prasarana sangat penting untuk tercapainya keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. Adapun sarana dan prasarana di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta, diantaranya adalah :

- 1) Ruang kepala sekolah beserta tata usaha
 - a) Ruang guru
 - b) Ruang kelas beserta meja dan kursi
 - c) Ruang ibadah atau mushola
 - d) Aula
 - e) Perpustakaan
 - f) Toilet
 - g) Ruang parkir kendaraan
 - h) Rak buku
 - i) Almari
 - j) Laptop untuk pembelajaran *game online* dan IT

Demikian sarana dan prasarana di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta yang semuanya dalam keadaan baik untuk mendukung keberhasilan mengajar.

2. Depkripsi Hasil Penelitian

Deskripsi data merupakan upaya menampilkan data-data yang didapat selama penelitian, supaya data bisa dipaparkan dengan baik dan mudah dipahami oleh pembaca berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian yang didapatkan mengenai Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media *Game Online* pada Anak

Usia 4-5 Tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun Pelajaran 2021/2022 adapun sebagai berikut.

Kegiatan belajar menggunakan media *game online* merupakan kegiatan belajar yang kegiatannya menggunakan media game yang dimainkannya menggunakan laptop, handphone, dan komputer yang tersambungkan dengan koneksi internet. Kegiatan belajar menggunakan media *game online* di TK Islam Internasional ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak bahwa handphone, laptop dan komputer tidak hanya untuk bermain game saja, tetapi bisa untuk belajar. Salah satunya belajar keaksaraan awal membaca menggunakan media *game online*.

Pelaksanaan kegiatan belajar keaksaraan awal menggunakan media *game online* di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta merupakan sebuah proses yang dilakukan guru untuk memberikan pengetahuan dan tindakan kepada anak-anak agar kemampuan keaksaraan awal anak dapat berkembang secara optimal terutama membaca. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah pada tanggal 10 Mei 2022, kegiatan pembelajaran keaksaraan awal menggunakan media *game online* bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak. Adapun kemampuan yang dimaksud yaitu kemampuan kognitif dan bahasa.

Berikut ini beberapa macam temuan dan proses yang dilakukan guru dalam mengembangkan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta.

a. Perencanaan Kegiatan Keaksaraan Awal Menggunakan Media *Game online*

1) Penyediaan Perangkat Pembelajaran Dengan Media *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas A1, sebelum proses pembelajaran dilaksanakan guru merancang pembelajaran terlebih dahulu. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta membuat rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Rencana kegiatan yang sudah disusun oleh para guru nantinya akan dilaporkan dan dikumpulkan kepada kepala sekolah dalam bentuk file untuk dikoreksi dan juga di sahkan (wawancara, hal. 122).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, guruguru TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta membuat rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dalam bentuk file yang nantinya akan dilaporkan kepada kepala sekolah untuk dikoreksi. Apabila ada kegiatan keaksaraan awal ada yang masih kurang cocok maka kepala sekolah akan meminta kepada guru kelas untuk mengganti dengan kegiatan lain dan nantinya rencana kegiatan tersebut dapat disahkan. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dibuat oleh guru kelas dalam satu minggu sekali, hal ini karena rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) diketik menjadi satu lembar dalam satuminggu. Adapun isi dari rencana

program pembelajaran mingguan (RPPM) dengan pembelajaran menggunakan media *game online* yaitu tema, subtema, kelompok, dan rencana kegiatan. Sedangkan isi dari rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan pembelajaran menggunakan media *game online* yaitu semester/bulan/minggu, kelas dan usia, tema/subtema, kompetensi dasar, materi, kegiatan awal, saat main menggunakan *game online*, alat disetiap kegiatan, kegiatan main disetiap harinya, kegiatan akhir, rencana penilaian dan teknik penilaian.

Materi yang direncanakan pada rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) untuk mengembangkan keaksaraan awal anak dalam proses pembelajaran. Rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) yang telah disusun maka akan diturunkan menjadi rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) (Dokumentasi, hal. 96).

Pada rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencanapelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) ini, terdapat berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan selama satu minggu. Tidak semua kegiatan yang disetiap sentra menggunakan media *game online*, tetapi ada juga yang menggunakan media lain. Kegiatan pengembangan keaksaraan awal membaca pada anak kelompok A1 yaitu : menggunakan *game* yang mengeluarkan suara lalu anak disuruh mengeklik tulisan yang sesuai dengan suara yang muncul. Gambar mana yang sesuai dengan bunyi? pada kegiatan 1.

Menebali tulisan dan mewarnai gambar pada kegiatan 2. Alasan pengajar kenapa semester ini tidak menggunakan media *game online* sepenuhnya yaitu karena pengajar mempersiapkan kesiapan membaca menggunakan buku.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa guru-guru di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta membuat rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana program pembelajaran harian (RPPH). Guru-guru membuat rencana kegiatan dengan cara diketik dan disimpan file yang kemudian dilaporkan dan dikirim kepada kepala sekolah untuk dikoreksi. Apabila ada kegiatan keaksaraan awal membaca dirasa masih ada yang kurang cocok, maka kepala sekolah akan meminta guru kelas untuk menggantinya setelah sudah diganti baru bisa disahkan dengan tanda tangan kepala sekolah. Tidak semua kegiatan yang dilakukan disetiap kegiatan menggunakan media *game online*, tetapi juga menggunakan media yang lain. Kompetensi dasar yang dijadikan acuan guru dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini yaitu : KD 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui *game online*. Penyiapan Alat.

Setelah menyusun rencana kegiatan pembelajaran, guru menyiapkan alat sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Guru menyiapkan alat *game online* sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Adapun alat *game online* yang biasa digunakan oleh guru di TK Islam Internasional Surakarta ini

adalah laptop, handphone dan komputer. Tetapi tahun ini lembaga hanya menyediakan laptop, dikarenakan komputer sejumlah lima unit rusak karna terkena banjir. Guru juga memperhatikan kriteria pemilihan alat yang mudah ditemukan atau yang memang tidak asing di era sekarang ini yang dapat menunjang pembelajaran.

Perencanaan kegiatan dan persiapan alat untuk setiap kegiatan merupakan tanggung jawab setiap guru kelas. Guru kelas juga berusaha maksimal mungkin untuk menciptakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini menggunakan media *game online*. Karena tahun pelajaran ini alat atau laptop yang digunakan adalah laptop guru kelas masing-masing yang artinya setiap kelas hanya ada satu laptop maka ketika kegiatan keaksaraan awal membaca menggunakan media *game online* ini harus bergiliran satu persatu dan untuk mengantri gilirannya anak-anak yang lain mengerjakan tugas yang telah guru kelas berikan. Dengan adanya kegiatan tambahan ini dapat menghasilkan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (wawancara, hal. 122).

Berdasarkan hasil wawancara, guru melakukan penyiapan alat sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Guru menyiapkan alat satu hari sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini dilakukan agar pada saat proses pembelajaran anak-anak dapat melaksanakan kegiatan secara optimal dengan

media *game online* yang sudah disediakan. Selain itu, hal tersebut dilakukan agar guru tidak terburu-buru dalam menyiapkan alat,serta proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar (wawancara, hal 122).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa guru melakukan penyiapan alat sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran arian (RPPH). Guru menyiapkan alat media *game online* satu hari sebelum proses pembelajaran agar dapat menyiapkan alat dengan maksimal. Selain itu, hal ini dilakukan juga agar guru tidak terburu-buru dan dadakan dalam menyiapkan alat supaya anak dapat melakukan kegiatan dengan alat yang sudah disediakan secara optimal.

2) Penataan Alat Benda

Penataan alat dan benda adalah penataan benda yang dipilih dan disiapkan di atas meja yang akan digunakan anakanak dalam pembelajaran. Alat yang dipilih dan disiapkan tersebut disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya. Alat diletakkan diatas meja sesuai dengan kegiatannya agar dapat dimainkan anak pada saat kegiatan main. Anak-anak didampingi saat bereksplorasi dengan media *game online* yang telah disediakan guru (wawancara, hal. 122).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, guru melakukan penataan alat benda dengan cara meletakkan benda atau media *game online* yang sudah disiapkan di atas meja

sesuai dengan kegiatannya. Kegiatan disemester ini tidak sepenuhnya menggunakan media *game online*. Hal ini dikarenakan, guru juga harus membiasakan anak dalam menggunakan buku untuk belajar membaca dan untuk persiapan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penataan alat benda dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai dengan cara menata alat media *game online* di atas meja sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Hal ini dapat dikatakan bahwa invitasi sudah sesuai dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3) Penjelasan Kegiatan

Penjelasan kegiatan adalah penejelasan guru terkait kegiatan main, dan aturan selama main. Pada kegiatan provokasi guru mengajak anak untuk mengetahui lebih dalam kegiatan yang dibahas pada hari itu. Guru mengajak tanya jawab terkait kegiatan yang dibahas dan membiarkan anak menyampaikan pendapat mereka. Hal ini dilakukan guru bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, mendorong anak untuk menyampaikan idenya atau pendapatnya, dan dapat memunculkan semangat anak. Selain itu, guru akan mengenalkan kegiatan apa saja yang akan dimainkan anak serta menjelaskan cara mainnya. Kemudian, guru juga menjelaskan aturan selama main disetiap kegiatan, seperti mengantri saat ingin belajar menggunakan media *game online*

(observasi). Hal ini telah diperkuat adanya hasil dokumentasi penjelasan kegiatan main dan aturan sealam main (dokumentasi, hal 104).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penjelasan kegiatan adalah penjelasan guru terkait kegiatan main dan aturan selama main. Pada kegiatan ini, guru mengajak anak untuk mengetahui lebih dalam terkait kegiatan yang dibahas pada hari itu. Guru mengajak anak untuk tanya jawab terkait kegiatan yang dibahas dan membiarkan anak menyampaikan pendapat mereka. Hal ini dilakukan guru untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, mendorong anak menyampaikan ide-idenya, dan dapat memunculkan semangat anak. Hal ini dikatakan sudah sesuai dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan.

4) Penyiapan Alat Penilaian

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru membutuhkan alat tulis atau buku catatan untuk mencatat kejadian atau aktivitas yang dilakukan anak. Terutama anak yang sudah melakukan kegiatan keaksaraan awal menggunakan media *game online*. Buku catatan tersebut digunakan untuk dimasukkan di lembar penilaian harian.

Catatan atau penilaian tersebut digunakan guru untuk melihat perkembangan anak apakah sudah sesuai dengan tujuan perkembangan atau belum. Jika perkembangan anak sudah sesuai

dengan tujuan perkembangan, maka hal yang dilakukan seorang guru yaitu memberi stimulasi yang sesuai dengan perkembangannya agar bisa berkembang lagi secara maksimal. Sedangkan jika perkembangan anak belum sesuai dengan tujuan perkembangan, maka hal yang dilakukan seorang guru yaitu mendampingi anak dengan memberi arahan supaya bisa mencapai perkembangan yang diharapkan dan guru juga akan mengkomunikasikan dengan orangtua anak terkait perkembangan anaknya (dokumentasi, hal. 109).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, alat tulis yang digunakan yaitu untuk mencatat terkait tentang perkembangan anak. Misal ketika anak bermain dengan media *game online* atau sedang menyelesaikan kegiatan main, mencatat tentang kemampuan anak selama bermain. Selain itu, catatan juga digunakan sebagai bahan untuk membuat penilaian semester (dokumentasi, hal. 109-110).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat yaitu buku catatan untuk mencatat perkembangan anak. Hal ini dapat dikatakan penyiapan alat penilaian sudah sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan.

b. Pelaksanaan Pengembangan Keaksaraan Awal Membaca Menggunakan Media *Game Online*

Kegiatan pengembangan keaksaraan awal menggunakan media *game online* di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta

disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya. Media yang digunakan merupakan media yang sudah disediakan yaitu media yang tidak asing bagi anak-anak. Adapun langkah-langkah pembelajaran di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta, sebagai berikut :

- 1) Sebelum memulai pelajaran seluruh anak diharuskan berbaris dilapangan untuk senam pagi bersama para guru.
- 2) Setelah selesai senam lalu disuruh berbaris untuk memasuki ruang kelas secara bergiliran.
- 3) Guru mengajak anak masuk ke dalam kelas untuk memulai proses pembelajaran. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, anak dipersilahkan untuk minum terlebih dahulu. Setelah itu, pada kegiatan awal guru membuka dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama dan hafalan surat-surat pendek. Setelah itu guru mengajak anak untuk *ice breaking*. Setelah guru melakukan provokasi, anak melakukan kegiatan sesuai dengan provokasi yang dibuat guru.
- 4) Setelah melakukan kegiatan anak istirahat dan makan.
- 5) Setelah selesai makan guru menyuruh anak untuk membersihkan sampah makanan masing-masing, setelah itu anak disuruh untuk membereskan mainannya.
- 6) Guru menyuruh anak untuk mengambil tasnya masing-masing dan duduk rapi, lalu guru menanyai kepada anak hari ini tadi belajar

apa saja, setelah itu anak berdo'a sesudah belajar. Setelah itu guru melakukan salam penutup.

Adapun langkah-langkah kegiatan keaksaraan awal anak menggunakan media *game online* sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, kegiatan pembelajaran di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta dimulai pukul 07.30-10.30 WIB. Pada saat anak sampai disekolah anak diwajibkan mengenakan masker terlebih dahulu. Dilanjut dengan guru mengondisikan anak-anak untuk berbaris dihalaman sekolah untuk melakukan kegiatan fisik motorik bersama dengan diiringi lagu sambil menggerakkan badannya.

Setelah kegiatan fisik motorik selesai, anak diajak masuk kekelas secara bergiliran perkelas. Anak dibiasakan untuk bersabar menunggu gilirannya masuk ke kelas. Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas (wawancara, hal. 122).

Sebelum proses pembelajaran dimulai, anak dipersilahkan untuk minum terlebih dahulu. Di dalam kelas, guru mengondisikan anak agar duduk rapi untuk memulai proses pembelajaran. Kegiatan pembukaan anak disuruh duduk meghadap kedepan semua di atas karpet. Kegiatan pembukaan dimulai dengan salam, menyapa anak, mengabsen, menanyakan perasaan anak, *ice breaking*, dan dilanjut membaca do'a sebelum belajar, hafalan

hadist dan hafalan surat-surat pendek. Hal tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan pembukaan di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembukaan diawali dengan salam, tanya kabar, ice breaking, do'a sebelum belajar, dan hafalan. Hal ini dapat dikatakan bahwa kegiatan pembukaan yang dilakukan sudah sesuai dengan hasil observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti.

2) Penjelasan Kegiatan

Sebelum menginjak kegiatan, guru melakukan penjelasan terlebih dahulu. Penjelasan kegiatan adalah penjelasan guru terkait kegiatan main, ajakan kegiatan main, dan aturan selama main. Pada kegiatan ini, guru mengajak anak untuk mengetahui lebih dalam terkait yang dibahas pada hari itu. Guru mengajak anak untuk tanya jawab terkait kegiatan yang dibahas dan membiarkan anak menyampaikan rasa ingin tahu anak, mendorong anak ingin melakukan kegiatan sesuai idenya, dan dapat memunculkan semangat anak. Selain itu, guru akan mengenalkan kegiatan main apa saja yang akan dimainkan anak di sentra tersebut beserta cara mainnya. Kemudian, guru juga menjelaskan aturan selama main seperti bergantian pada saat di kegiatan *game online* (dokumentasi, hal 103). Hal tersebut diperkuat dengan adanya dokumentasi yang telah peneliti lakukan pada saat proses pijakan sebelum main.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sebelum main dilakukan untuk membantu anak dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penjelasan kegiatan juga dilakukan agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan main yang telah disiapkan oleh guru. Kegiatan yang guru lakukan dipenyampaian kegiatan main, ajakan kegiatan main, dan aturan main. Hal ini dapat dikatakan bahwa kegiatan sebelum main yang dilakukan guru sudah sesuai dengan observasi dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan.

3) Kegiatan Selama Main

Pada kegiatan selama main, anak dituntun atau diarahkan pada saat melakukan kegiatan. Karena ketika anak melakukannya sendiri mereka masih bingung bagian mana dulu yang harus diklik. Dan cara bagaimana mengisi kolom nama dan bagaimana cara menulis nama anak. Dengan menggunakan media game online ini dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek anak (dokumentasi, hal. 104).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, pada pijakan main anak diberi kesempatan bermain selama 3045 menit untuk dua kegiatan main. Pada kegiatan ini beberapa anak ada yang belajar menggunakan *game online* ada juga yang menggunakan alat tulis. Disini bertujuan agar tidak berebutan. Setelah anak yang sudah selesai melakukan tugasnya menggunakan alat tulis mereka melanjutkan tugasnya yang menggunakan media

game online, begitupun sebaliknya. Anak yang belajar menggunakan media *game online* diminta untuk mengetik namanya sendiri yang dibantu oleh guru kelas. Lalu anak yang belajar menebali huruf hijaiyah menggunakan pensil juga disuruh menyelesaikan tugasnya. Hal ini disesuaikan dengan kegiatan yang telah dirancang pada program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Kompetensi dasar yang menjadi acuan guru dalam lingkup perkembangan keaksaraan awal pada pengembangan membaca anak usia dini yaitu : mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan memnunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Observasi pertama yang peneliti lakukan, media *game online* yang digunakan dalam pengembangan keaksaraan awal membaca pada anak usia dini ini tentang negaraku. Lalu anak disuruh memencet gambar sesuai dengan suara yang dikeluarkan pada *game* tersebut. Satu anak disini diberikan tiga soal yang berbeda. Dalam kegiatan ini anak terlihat antusias karena mereka sangat senang ketika gamenya mengeluarkan suara dan ketika mereka menjawabnya betul maka *game* tersebut akan mengeluarkan suara tepuk tangan. Karena anakanak masih bingung pada saat mengetik nama menggunakan keyboard maka guru kelas mengarahkan anak tersebut pada saat memberi nama. Kegiatan tersebut diperkuat dengan adanya dokumentasi yang telah peneliti

lakukan pada saat kegiatan main pengembangan kemampuan membaca menggunakan media *game online* (Observasi, 20 Mei 2022).

Pada observasi selanjutnya kegiatan ini menggunakan media *game online* berupa game yang sudah dibuat menggunakan PPT, yaitu game tentang menyebutkan nama buah, setelah game itu di-*play* mengeluarkan suara nama buah yang di gambarnya, misal gambar apel maka suaranya akan mengeluarkan suara apel. Setelah itu akan muncul perintah anak disuruh menyusun kata apel. Dalam kegiatan ini anak terlihat antusias karena game yang digunakan banyak gambar dan warna yang bikin menarik perhatian anak. Setelah melakukan kegiatan, anak melaporkan kepada guru dan guru memberi apresiasi kepada anak tersebut, ”wahhh hebat sekali” setelah itu guru kelas memerintahkan anak untuk bergantian dengan teman yang lain. kemudian guru juga selalu memberi aplouse untuk setiap anak yang sudah berhasil melakukan tugasnya. Kegiatan ini juga diperkuat adanya dokumentasi dan observasi (dokumentasi, hal. 105).

Observasi selanjutnya, kegiatan main anak menggunakan media *game online* yang gamenya itu merintahkan anak untuk mencocokkan tulisan dengan gambar. Dalam kegiatan ini anak seperti biasa bergantian untuk mengerjakan menggunakan media *game online*. Agar tertib, anak yang belum mendapatkan gilirannya mereka mengerjakan tugas yang guru kelas berikan. Dalam

kegiatan ini anak terlihat antusias dan bersemangat untuk melakukan kegiatannya, karena anak belajar sambil bermain. Dalam kegiatan main menggunakan media *game online* yang tidak membosankan bagi anak usia dini (dokumentasi, hal. 105). Kegiatan tersebut juga diperkuat dengan adanya dokumentasi dan observasi yang telah peneliti lakukan pada saat pijakan main pengembangan kemampuan membaca menggunakan media *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pijakan selama main untuk pengembangan kemampuan kekasaraan awal anak membaca menggunakan media *game online*, anak masih dalam pengawasan guru kelas pada saat melakukan tugasnya, karena masih banyak anak yang membutuhkan arahan pada saat pijakan main. Pada selama kegiatan main guru mencatat perkembangan anak, hal ini digunakan untuk penilaian terhadap perkembangan anak setiap harinya. Selain itu, guru juga memberi arahan kepada anak yang membutuhkan bimbingan agar anak dapat menyesuaikan kegiatan mainnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa kegiatan selama main sesuai dengan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti.

4) Kegiatan Akhir

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan akhir dilaksanakan pada pukul 10.30 WIB. Setelah jam istirahat selesai, anak-anak diajak untuk duduk kembali di atas karpet untuk berdoa sesudah

makan dan minum. Setelah itu, anak-anak diajak guru untuk belajar untuk menceritakan kegiatan menggunakan media *game online*. Anak-anak sangat antusias pada saat bercerita. Hal ini dilakukan untuk membantu menstimulasi perkembangan bahasa anak (dokumentasi, hal. 106).

Setelah selesai, anak-anak kembali duduk di atas karpet. Pada kegiatan akhir guru selalu menanyakan perasaan anak “apakah teman-teman hari ini senang?”. Setelah itu, guru melakukan *recalling* mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada kegiatan main. Kemudian guru menginformasikan kegiatan esok hari. Setelah menyampaikan informasi terkait kegiatan esok hari, guru mengajak anak-anak untuk berdo’a sebelum pulang dan guru menutup kegiatan dengan salam (dokumentasi, hal. 107).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan akhir sudah sesuai dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, yaitu membaca do’a sesudah makan dan minum, menanyakan perasaan anak selama proses pembelajaran, *recalling*, menginformasikan kegiatan esok hari, berdo’a dan ditutup dengan salam.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah diperoleh di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengembangan keaksaraan awal membaca menggunakan media *game online* diawali dengan memakai masker, lalu kegiatan fisik motorik bersama, setelah itu anak masuk ke dalam kelas.

Setelah masuk di dalam kelas, anak diajak duduk menghadap ke guru semua untuk bersikap memulai proses pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai dengan salam dan membaca do'a dan penjelasan kegiatan main. Setelah itu dilanjut dengan kegiatan main menggunakan media *game online*. Dengan media ini anak dapat mengembangkan aspek perkembangan seperti kognitif, fisik motorik, dan bahasa. Bermain dan belajar menggunakan media *game online* dapat membuat anak untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada lingkup perkembangan keaksaraan seperti bisa menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda, memahami hubungan antara bunyi dan huruf, dan dapat mengetik nama anak sendiri. Pada saat proses pembelajaran menggunakan media *game online*, anak sangat antusias dan senang ketika melakukan kegiatan bermain dan belajar pada saat proses pembelajaran, pengembangan kemampuan keaksaraan awal membaca anak usia dini terstimulasi dengan baik karena dapat menstimulasi otot-otot jari dan dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini.

c. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan guru yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Dalam melakukan evaluasi, guru di TK Islam Internasional Al Abidin selalu melakukan penilaian harian. Hal ini dilakukan guru untuk mengetahui perkembangan seluruh aspek perkembangan peserta didiknya setiap hari. Penilaian harian nantinya

akan direkap menjadi penilaian laporan akhir. Selain itu, guru juga mencatat perkembangan peserta didik dalam bentuk penilaian harian. Hal ini dilakukan untuk mencatat perkembangan peserta didik dan perilakunya selama di sekolah. Kemudian, guru di TK Islam Internasional Al Abidin juga menggunakan hasil karya untuk melihat perkembangan peserta didik setiap harinya (Wawancara, 20 Mei 2022).

Setelah proses pembelajaran selesai, guru memberikan evaluasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak usia dini khususnya aspek bahasa pada lingkup keaksaraan awal. Pada rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPM) sudah dicantumkan bahwa acuan guru dalam perkembangan bahasa lingkup keaksaraan awal khususnya pengembangan kemampuan keaksaraan awal membaca pada anak usia dini. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam kemampuan mengenal simbol. Hal itu diperkuat adanya hasil dokumentasi yang telah peneliti lakukan (dokumentasi, hal. 96).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan mengenai evaluasi, guru TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta melakukan evaluasi akhir pada akhir semester. Guru merekap data dari evaluasi harian, evaluasi mingguan, dan evaluasi bulanan untuk mengetahui perkembangan anak selama satu semester. Evaluasi akhir ini sering disebut dengan laporan perkembangan anak didik atau raport. Di dalam buku laporan perkembangan anak didik ini berisikan

kelompok usia anak, nama anak, nomor induk, berat badan, tinggi badan, aspek perkembangan (nilai agama dan moral, kognitif, fisik, motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni), hasil penilaian (BB, MB, BSH, BSB). Hal ini dilakukan agar guru dan orang tua mengetahui perkembangan anak sudah sejauh mana, sesuai dengan indikator pada usianya atau belum. Hasil dari penilaian harian pada kelas A1 rata-rata anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan bahwa kegiatan evaluasi merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh guru-guru di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta setelah proses pembelajaran dan akhir semester guna mengetahui perkembangan yang dialami peserta didiknya. Evaluasi harian yang dilakukan di lembaga ini yaitu evaluasi atau penilaian harian dan evaluasi atau penilaian hasil karya. Kemudian evaluasi harian itu direkap menjadi evaluasi bulanan yang nantinya akan dijadikan data untuk membuat evaluasi akhir. Evaluasi akhir perkembangan anak ini sering disebut dengan raport. Pada kegiatan evaluasi, guru melihat perkembangan keaksaraan awal anak sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah ada pada rencana pembelajaran yang meliputi : mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dengan demikian, guru dan orangtua akan mengetahui perkembangan anak apakah sudah sesuai

harapan atau masih dalam tahap berkembang, terutama pada pengembangan keaksaraan awal membaca.

B. Interpretasi Hasil Penelitian

1. Perencanaan Kegiatan Pengembangan Keaksaraan Awal Membaca Menggunakan Media *Game Online*

a. Pembuatan Rencana Kegiatan

Sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru-guru di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta membuat rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk menyiapkan kegiatan main beserta alat yang disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan. Dalam pembuatan kegiatan pembelajaran, guru-guru berpedoman dengan strandar tingkat pencapaian anak (STPPA). Setelah membuat rencana program pembelajaran mingguan (RPPM), para guru akan melaporkan kepada kepala sekolah untuk dikoreksi. Ketika ada kegiatan yang dirasa masih kurang cocok, maka kepala sekolah meminta guru kelas untuk mengganti kegiatan tersebut dengan kegiatan yang lain. setelah direvisi oleh guru kelas, kemudian guru kelas akan melaporkan rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) kepada kepala sekolah untuk disahkan.

Adapun kompetensi dasar yang akan menjaddi acuan dalam pengembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini yang telah disusun pada rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) yaitu :

KD 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Materi yang direncanakan pada rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) untuk mengembangkan keaksaraan dalam proses pembelajaran yaitu tentang lambang negara Indonesia seperti gambar garuda dan bendera Indonesia. Dengan tujuan pembelajaran anak mampu mengenal huruf disebuah kata dan mampu menjodohkan antara gambar dan tulisannya dengan baik. Dalam pembuatan rencana kegiatan ini telah sesuai dengan tahap perencanaan menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab III Pasal 5 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang berbunyi “STPPA merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini”.

b. Pemilihan Alat

Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, guru TK Islam Internasional Al Abidin menyiapkan alat media *game online* yang akan digunakan sesuai dengan rencana pelaksanaan harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya. Alat *game online* yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu laptop. Alat yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar *game online* adalah laptop. Alat ini yang sudah familiar dikalangan guru dan anak.

Dalam pemilihan alat *game online*, guru juga memperhatikan kriteria pemilihan alat seperti laptop yang memang setiap guru rata-rata sudah punya dan dapat menunjang pembelajaran, dan dapat digunakan anak untuk memperkenalkan IT juga. Perencanaan kegiatan dan persiapan alat untuk kegiatan merupakan tanggungjawab setiap guru kelas. Guru kelas juga berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini menggunakan media *game online*. Maka hal ini telah disesuaikan dengan karakteristik media *game online* seperti yang dikatakan (Febriyani & Khan, 2021) antara lain:

- 1) Fiksatif: artinya media pembelajaran harus dapat menyetujui, menyimpan dan menampilkan kembali objek saat dibutuhkan.
- 2) Manipulatif: artinya media belajar dapat menunjukkan objek pada saat dibutuhkan, meskipun sudah berlangsung lama. Contoh: foto, rekaman atau film.
- 3) Distributif: media pembelajar diharapkan dapat menjangkau banyak siswa yang menerima pembelajaran.
- 4) Akseibilitas: media belajar yang digunakan harus dapat diakses oleh pendidik, murid dan orangtua. Akseibilitas media pembelajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
- 5) Interaktif: merupakan respon yang diberikan anak kepada pendidik mengenai materi dari pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, media pembelajar diharapkan dapat menumbuhkan interaksi dan komunikasi peserta didik dan guru.

- 6) Sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran: media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu dalam proses kegiatan belajar. Artinya media yang digunakan sudah sesuai dengan fungsi dan tujuan kegiatan belajar mendukung materi pembelajaran: artinya media pembelajaran harus lebih meningkatkan kemampuan anak dalam belajar.
- 7) Mudah dalam penggunaannya: artinya media belajar harus disesuaikan dengan pendidik, maka pendidik harus terampil menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami oleh anak.
- 8) Disesuaikan dengan karakteristik peserta didik: artinya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik supaya dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran.
- 9) Efektif dan Efisien: artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar terlaksana dengan baik.
- 10) Eksplanatif: media pembelajaran harus memperjelas apa yang diberikan pendidik kepada siswanya. Dengan penggunaan media belajar diharapkan anak lebih semangat belajar dan lebih fokus belajar.
- 11) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera : artinya dalam suatu proses pembelajaran media dapat digunakan untuk

pembelajaran meskipun keterbatasan ruang dan waktu misalnya pembelajaran mengenal pulau dapat diganti dengan menggunakan peta atau yang lainnya.

12) Membangkitkan minat belajar: artinya dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak. Anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

c. Persiapan Alat

Persiapan alat adalah penataan alat yang akan digunakan pada saat kegiatan belajar menggunakan media *game online* yang akan diletakkan di atas meja. Alat yang digunakan disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya. Alat diletakkan diatas meja sesuai dengan kegiatannya agar nantinya dapat digunakan anak pada saat pembelajaran. Anakanak dipantau satu persatu secara bergantian pada saat melakukan kegiatan belajar menggunakan media *game online*. Maka hal ini telah sesuai dengan teori menurut Jhon C. Beck (Utari, 2020) *Games Online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh pemain melalui internet. Permain menggunakan media ini dapat melatih anak untuk mengenal keaksaraan awal.

d. Penjelasan Kegiatan

Penjelasan guru terkait kegiatan dan aturan selama belajar. Pada kegiatan ini, guru mengajak anak untuk mengetahui lebih dalam terkait tata cara permainan yang akan digunakan pada hari ini. Guru mengajak anak untuk tanya jawab terkait kegiatan hari ini, membiarkan anak menyampaikan pendapat mereka. Hal ini dilakukan guru membangkitkan rasa ingin tahu anak, mendorong anak ingin melakukan kegiatan sesuai idenya, dan dapat memunculkan semangat anak. Selain itu, guru juga akan menjelaskan kegiatan pada saat anak mengantri belajar menggunakan *game online*. Kemudian, guru juga menjelaskan aturan main disetiap kegiatan, seperti pada saat menggunakan media *game online* maksimal itu dua anak. Maka telah disesuaikan dengan teori menurut (Pirantika & Purwanti, 2017) kelebihan dari media *game online* bagi anak adalah anak akan lebih mudah mengakses internet dan diawasi orang tua, otak anak akan lebih aktif dalam berpikir, reflek berpikir dari anak akan lebih cepat merespon, emosi anak dapat dilupakan dengan bermain *game online*, anak akan berpikir lebih kreatif.

e. Kegiatan Selama Bermain

Pada kegiatan ini, anak diawasi guru agar ketika anak masih bingung guru juga tahu. Karena ketika anak melakukannya sendiri mereka masih bingung bagian mana dulu yang harus diklik. Dan cara bagaimana mengisi kolom nama dan bagaimana cara menulis nama anak. Dengan menggunakan media *game online* ini dapat membantu

anak dalam menstimulasi aspek perkembangan yang meliputi nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni, dan terlebih pada aspek bahasa lingkup perkembangan keaksaraan. Pada pengembangan kemampuan keaksaraan awal membaca menggunakan *media online*, anak diarahkan pada saat mengetik namanya sendiri dan pada saat *game* dimulai. Pada saat selama kegiatan guru mencatat perkembangan anak, hal ini digunakan untuk melakukan penelitian terhadap perkembangan anak setiap harinya. Selain itu, guru juga memberi arahan kepada anak, agar anak tidak bingung saat menggunakan media game onlinenya dan anak dapat menyelesaikan kegiatannya. Hal ini telah sesuai dengan teori (Pirantika & Purwanti, 2017), kelebihan dari media *game online* bagi anak adalah anak akan lebih mudah mengakses internet dan diawasi orang tua, otak anak akan lebih aktif dalam berpikir, reflek berpikir dari anak akan lebih cepat merespon, emosi anak dapat dilupakan dengan bermain game online, anak akan berpikir lebih kreatif.

Selain itu, dalam memberikan kegiatan main yang menarik untuk membantu pengembangan keaksaraan awal membaca juga telah sesuai dengan teori menurut (Nisa et al., 2021) membaca adalah keterampilan bahasa tulis dan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, dan bermakna yang menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini yaitu media *game*

online. Media *game online* merupakan salah satu media yang sangat baik untuk menstimulasi potensi anak usia dini, salah satunya membaca. Untuk meningkatkan kemampuan membaca sebaiknya guru memanfaatkan media yang ada di lingkungan anak, seperti media *game online* yang dirasa media ini tidak terkesan membosankan, melainkan bervariasi dan menyenangkan bagi anak usia dini.

f. Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan bermain selesai, guru mengajak anak untuk membaca do'a sesudah makan dan minum terlebih dahulu. Setelah itu, guru melakukan kegiatan akhir dengan menanyakan perasaan anak, *recalling*, menginformasikan kegiatan hari esok, membaca do'a dan ditutup dengan salam. Hal ini telah sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 5 Pasal 15 yang berbunyi "kegiatan penutup sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan upaya menggali kembali penalaman bermain anak yang telah dilakukan dalam satu hari, serta mendorong anak mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya".

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *game online* di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta telah sesuai dengan teori-teori yang sudah dipaparkan sebelumnya. Selain itu, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam keaksaraan awal

membaca anak usia dini di atas juga telah sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA).

2. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan guru yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Dalam melakukan evaluasi, guru di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta selalu melakukan penilaian harian. Hal ini dilakukan guru untuk mengetahui perkembangan seluruh aspek perkembangan peserta didiknya setiap hari. Penilaian harian nantinya direkap menjadi penilaian akhir semester. Hal ini dilakukan untuk mencatat perkembangan peserta didik dan perilakunya selama di sekolah. Kemudian, guru di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta juga menggunakan hasil karya untuk melihat perkembangan peserta didik setiap harinya. Penilaian perkembangan anak di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta telah sesuai dengan Lampiran V Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pedoman Penilaian yang berbunyi “penilaian proses dan hasil kegiatan belajar PAUD adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyuruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu”.

Pada rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sudah dicantumkan bahwa acuan guru dalam perkembangan bahasa lingkup perkembangan

keaksaraan awal khususnya perkembangan membaca anak usiadini yaitu :
KD. 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Seperti yang telah dijelaskan pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) aspek perkembangan bahasa pada lingkup perkembangan keaksaraan, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun meliputi : menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya, memahami antara bunyi dan bentuk huruf. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran dilakukan guru untuk melihat perkembangan kemampuan membaca anak sudah sesuai dengan tujuan perkembangannya atau belum. Jika sudah sesuai, maka hal yang harus dilakukan guru yaitu memberikan stimulasi yang sesuai dengan perkembangannya agar bisa berkembang secara maksimal. Sedangkan jika kemampuan keaksaraan awal membaca anak belum sesuai dengan tujuan perkembangannya, maka hal yang dilakukan seorang guru yaitu mendampingi anak dengan memberi arahan guru yaitu mendampingi anak dengan memberi arahan supaya bisa mencapai perkembangan yang diharapkan dan guru juga akan mengkomunikasikan dengan orangtua anak terkait perkembangan anaknya. Selain itu, guru juga akan mengetahui apakah kemampuan membaca anak sudah sesuai dengan tahapan atau belum. Hal tersebut telah sesuai dengan teori menurut Cochrane dalam Brewer (2007:218) adalah :

- a. Tahap Magic (*Magical Stage*). Pada tahap ini anak belajar tentang penggunaan buku, mulai berpikir bahwa buku adalah sesuatu yang penting. Anak menelusuri buku, dan seringkali memiliki buku favorit.

Pada tahap ini anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar. Anak dapat menyebutkan gambar sebagai gambar dan *teks* sebagai tulisan. Seperti contoh berikut : ketika seorang anak diberikan sebuah buku, dia akan melihat buku itu dan membukanya. Ketika seorang anak menyukai buku itu maka dia akan membawanya kemana-mana. Seperti halnya game online, ketika dia senang belajar menggunakan game tersebut maka anak akan sering meminkannya.

- b. Tahap Konsep Diri (*Self Concept Stage*). Pada tahap ini anak melihat dirinya sebagai pembaca, mulai melihat dalam kegiatan “pura-pura membaca”, mengambil makna dari gambar, mendiskusikan buku meskipun tidak sesuai dengan teks yang di dalamnya. Pada tahap ini anak mengetahui bahwa menulisan dapat dihafalkan dan memiliki informasi. Contoh : ketika anak diberi buku bergambar maka ia akan pura-pura membaca ceritanya, padahal apa yang dihafalkan anak tidak sesuai dengan tulisannya.
- c. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*). Pada tahap ini anak memiliki kesadaran akan materi cetak (*print*). Mereka akan pilih kata yang familiar, menulis kata yang berkaitan dengan dirinya, dapat membaca ulang cerita dirinya. Pada tahap ini anak dapat mengenal alfabet. Anak-anak memperhatikan tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol. Anak biasanya akan membaca dengan melihat gambar atau juga membaca label dengan memperhatikan gambar atau barangnya. Anak menjabarkan gambar sebagai visual lain dalam satu kalimat atau lebih. Contohnya : anak akan merasa senang

membaca gambar, bahkan ketika bukunya dibuka yang pertama kali dicari adalah gambar.

- d. Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (*Take off Reader Stage*). Pada tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem tanda yaitu *graphonic*, sematik, dan sintaksis. Mereka semakin bersemangat untuk membaca, mulai mengenal huruf dan konteks, memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca tulisan disekitarnya, seperti tulisan pada kemasan dan tanda-tanda.
- e. Tahap *Independent* atau Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*). Pada tahap ini anak dapat membaca buku-buku asing secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya. Anak juga dapat memberi pekiraan tentang materi bacaan. Materi yang berhubungan langsung dengan pengalaman yang mudah dibaca.

Dengan adanya evaluasi dalam proses pembelajaran, guru dan orangtua akan mengetahui perkembangan anak apakah sesuai harapan atau masih dalam perkembangan, terutama pada pengembangan keaksaraan awal membaca. Hal tersebut telah sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pedoman Penilaian yang berbunyi “penilaian proses dan hasil belajar di PAUD bertujuan untuk :

- a. Mendapatkan informasi tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama mengikuti pendidikan di PAUD.

- b. Menggunakan informasi yang didapat sebagai umpan balik bagi pendidik untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan meningkatkan layanan pada anak agar sikap, pengetahuan, dan keterampilan berkembang secara optimal.
 - c. Memberikan informasi bagi orangtua untuk melaksanakan pengasuhan di lingkungan keluarga yang sesuai dan terpadu dengan proses pembelajaran di PAUD, dan
 - d. Memberikan bahan masukan kepada berbagai pihak yang relevan untuk turut serta membantu pencapaian perkembangan secara optimal”.
3. Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Membaca Anak Usia 45 Tahun Melalui Media *Game Online*

Bermain dan belajar menggunakan media *game online* dapat membantu anak untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada lingkup perkembangan keaksaraan seperti bisa menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Pada saat proses pengembangan keaksaraan awal menggunakan media *game online*, anak-anak sangat antusias dan senang ketika melakukan kegiatan bermain dan belajar. Dengan menggunakan media *game online* dalam proses pembelajaran, pengembangan kemampuan keaksaraan awal membaca anak usia dini terstimulasi dengan baik karena dapat menstimulasi keluwesan otor-otor jari dan dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Hal ini telah sesuai dengan menurut (Haisaputra, 2022) yaitu :

- a. Dapat meningkatkan bahasa, dapat membantu melatih kebiasaan agar menjadi lebih baik dalam kehidupan virtual maupun dalam kehidupan nyata.
- b. Dapat meningkatkan koordinasi tangan-mata. Bermain game online membutuhkan kecepatan antara koordinasi tangan dan mata dalam memenangkan permainan.
- c. *Game online* juga dapat memberikan suasana belajar yang memotivasi, mengembangkan kreativitas, mendorong perkembangan emosional dan pengembangan keterampilan psikomotorik anak.

Dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan dapat dilihat bahwa pada pengembangan keaksaraan awal membaca anak usia 4-5 tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta telah mencapai pada tahap *Bridging Reading Stage* (tahap membaca gambar). Pada tahap ini anak memiliki kesadaran akan materi cetak (*print*). Mereka akan pilih kata yang familiar, mengetik kata yang berkaitan dirinya, dapat membaca ulang ceritanya. Pada tahap ini anak dapat mengenal alfabet. Anak-anak memperhatikan tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol, dan dapat mengetikkan nama sendiri walaupun masih membutuhkan bantuan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan analisis yang dilakukan peneliti, adapun hasil penelitian tentang “Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Media *Game Online* Di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta” dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 07.30-10.00 WIB. Adapun langkah-langkah kegiatan pengembangan keaksaraan awal membaca melalui media *game online* yaitu kegiatan awal, persiapan alat, penjelasan kegiatan, kegiatan selama bermain dan kegiatan akhir. Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, guru TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta membuat rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan (STPPA). Pada saat perencanaan kegiatan, guru berusaha semaksimal mungkin untuk membuat kegiatan main yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Setelah guru membuat rencana kegiatan, guru akan menyiapkan alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran esok hari. Adapun alat media *game online* yang biasa digunakan oleh guru di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta ini yaitu laptop.

Kegiatan keaksaraan awal membaca menggunakan media *game online* secara terprogram setiap satu minggu sekali. Pada saat pandemi covid-19

justru diterapkan setiap hari anak belajar dirumah menggunakan media game online. Jadi ketika sudah mulai sekolah *offline* anak-anak tidak bingung cara mengoperasikan game tersebut. Proses kegiatan keaksaraan awal akan melalui beberapa proses perencanaan mulai dari penentuan jadwal terkait hari dan waktu pelaksanaan kegiatan, penyediaan peralatan dan sarana kegiatan keaksaraan awal menggunakan media *game online* sesuai dengan materi kegiatan, penggunaan metode yang sesuai dengan materi kegiatan, penyampaian materi yang lugas dan mudah dipahami dan komunikatif, pengondisian kelas yang dilakukan supaya anak dapat berkonsentrasi saat kegiatan berlangsung. Melalui media *loose parts* dapat membantu menciptakan pengalaman bermain dan belajar yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Media *loose parts* digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan, khususnya pengembangan bahasa pada lingkup perkembangan keaksaraan.

Dengan menggunakan media ini anak lebih tertarik untuk bermain dan belajar khususnya pada pengembangan membaca permulaan. Disini anak bermain dan belajar menggunakan media *game online*. Pada kegiatan belajar menulis menggunakan media *game online* anak merasa senang dan tidak mudah bosan karena membaca tidak selalu menggunakan buku, tetapi dapat menggunakan media *game online*.

Selanjutnya evaluasi dilakukan setelah kegiatan belajar selesai. Adapun evaluasi tersebut dilakukan secara tanya jawab seputar kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya kepada anak-anak. Kemudian evaluasi seluruhnya dilakukan secara satu semester yang melibatkan guru koordinator

level A, guru kelas A1, kepala sekolah, wakil bidang kesiswaan, dan wali murid. Namun, dalam pelaksanaan kegiatan keaksaraan awal di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta kurang berjalan dengan optimal karena ada sedikit kendala. Kendala yang terjadi selama kegiatan tersebut yaitu jumlah anak disetiap kelas yang siswanya banyak dan media yang disediakan dari lembaga juga terbatas, sehingga saat kegiatan berlangsung guru memberikan dua tugas dan disitu guru kesulitan untuk mengondisikan kelas, karena satu kelas hanya ada satu guru.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengenalan keaksaraan awal melalui media *game online* pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta ada beberapa saran dengan maksud untuk lebih mengoptimalkan pengembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Pendidik

- a Kegiatan keaksaraan awal pada anak usia dini perlu ditingkatkan lagi untuk mengembangkan potensi, kemampuan dan bakat anak khususnya dalam bidang membaca.
- b Hendaknya perlu koordinasi dengan orang tua dengan adanya program-program yang dilakukan di sekolah, khususnya pada keaksaraan awal pada anak usia dini melalui media *game online*.
- c Untuk media yang digunakan untuk kegiatan keaksaraan awal menggunakan media *game online* juga perlu penambahan.

2. Orang Tua

- a. Hendaknya orang tua senantiasa melakukan konfirmasi dengan pendidik mengenai kegiatan yang dilakukan di sekolah khususnya tentang kegiatan keaksaraan awal menggunakan media *game online*.
- b. Orang tua dapat memberika kritik dan saran yang membangun pada guru pengampu kelas A1 supaya terwujud kegiatan keaksaraan awal menggunakan media game online yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA


- Ajeng, R. S, M. P. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Amini. (2016). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Reseptif Anak Melalui Permainan Pola Suku Kata di Taman Kanak-Kanak Negri Pembina Yogyakarta. *Pendidikan Anak*, 5, 674.
- Anggrani, Y. (2020). Pemanfaatan Gadget dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga. *Perpustakaan Universitas Airlangga*, 10(2), 141.
- Anisa, C. A., & Rahmatullah. (2020). *Visi dan Misi Menurut Fred R.David Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 4(1), 74–78.
- Dr. Anton Komaini, S. Si., M. P. (2018). *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*.
- Dr. Yuliani Nurani, M. P. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Febriyani, E. V., & Khan, R. I. (2021). Kajian Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini dan Pengembangan Menggunakan Media Belajar. *Semdikjar 4*, 657–658.
- Firdaus, Y., Perbrianti, Y., & Andriyanti, T. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*. 2(2), 169.
- Fitri, N. D., & Syafiqoh, N. (2020). Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *IKA*, 8(2), 475.
- Fitria, N., Amelia, Z., & Hiayat, N. R. (2021). *Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini*. 5(1), 37.
- Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 42.
- Fitriani, R. (2016). Peranan Penyelenggara Perlindungan Anak Dalam Melindungi dan Memenuhi Hk-hak Anak. *Samudra Keadilan*, 11, 250.
- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire* (p. 33).
- Hadisah, S. (2020). *Strategi Guru Dalam Pembelajaran Keaksaraan Anak Melalui Metode Daring Di RA*. Nurul Yaqin Medan.

- Hadisaputra. (2022). *Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini*. 5(1), 4–6.
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 339.
- Ilham, S. P., Taulany, H., & Syifa Fauziah. (2021). *CD Interaktif Berbudaya Sehat Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini 4-5 Tahun*.
- Ingkriwang, O., D.D, V. K., & Pasoreh, Y. (2020). *Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas*.
- Junida, D. S. (2019). Kecanduan Online Anak Usia Dini. *Walasuji*, 10(1), 62.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Teknologi Pendidikan*, 2(2), 79.
- Kurnia, R. (2017). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Laboratorium FKIP Universitas Riau*. 6(2), 93.
- Kurniawan, N. (2017). Pengaruh Standar Sarana dan Prasarana Terhadap Efektivitas Pembelajaran Di TK Al Firdaus. *Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 02(02), 16.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*.
- Mandasari, N. D., Gading, I. K., & Firstia, D. G. W. (2021). Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrumen Penilaian. *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 64.
- Maysaroh. (2018). *Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui Penggunaan Media Flashcard Kelompok Di Taman Kanak-Kanak Dunia Ceria Krian* (pp. 101–102).
- Musodah, A. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 RA Ma'arif NU arang Tengah Kertanegara Purbalingga*.
- Naraswari, E. K., Herawati, N. I., & Ismail, M. H. (2021). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Teka-Teki Silang Modifikasi. *Antologi PGPAUD*, 4(2), 5.

- Nisa, Z., Amal, A., & Nilawati, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar. *Profesi Kependidikan*, 2(1), 226.
- Pirantika, A., & Purwanti, R. S. (2017). Adiksi Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar. *PGSD Indonesia*, 3(3), 5.
- Putranti, N. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Pendidikan Informatika Dan Sains*, 2(2), 140.
- Rosyidin, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Menggunakan Media Cerita Bergambar Di Kelas AI Kelompok Bermain Roudhotul Jannah Klaseman, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo Tahun 2019/2020.*
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran).*
- Triyono, N., Kalangi, L., & Alexander, S. (2019). Evaluasi Konsistensi Perencanaan Dan Penganggaran di Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara. *EMBA*, 7(3).
- Utari, M. (2020). *Pengembangan Media Layanan Informasi Berupa Audio Visual Untuk Pemahaman Bahaya Game Online Di SMA Bandar Lampung* (pp. 39–40).

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Keterangan Penelitian

 Yayasan Al Abidin
TK Islam Internasional
AL-ABIDIN
Alamat : Jl. Tarumanegara Dalam II RT 02 RW 08 Banyuanyar Banjarsari Surakarta. Telp. 0271-747-1199


SURAT KETERANGAN
Nomor : 421/018/SK-PO/TKII-AA/IX/2022

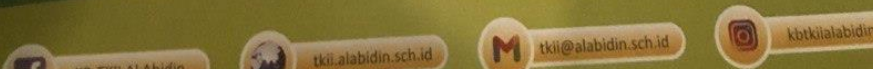
Yang bertanda tangan di bawah ini,
Nama : Desi Nurjayanti, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TKII Al Abidin
Alamat : Jl. Tarumanegara Dalam II, Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta

Menerangkan bahwa
Nama : Aisyah Isna Fitriana
NIM : 183131039
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta


Telah melakukan penelitian di TKII Al Abidin, yang dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2022 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media Game Online Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun 2021/2022"

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Strakarta, 22 September 2022
Kepala TKII Al Abidin

DESI NURJAYANTI, S.Pd.
NIP. 2020 03 3 479

 FB: KB-TKII Al Abidin | tkiialabidin.sch.id | M: tkiialabidin.sch.id | Instagram: kbtkiialabidin

LAMPIRAN 2 Surat Observasi dan Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile. 0271 - 782774
 Website www.uinsaid.ac.id E-mail info@uinsaid.ac.id

Nomor : B- 1591 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/5/2022
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Kepada Yth.
 Kepala TKII Al Abidin Surakarta
 Di
 Tempat


Dalam Rangka Penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin mahasiswa atas :

Nama : Aisyah Isna Fitriana
 NIM : 183131039
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Semester : 8
 Judul Skripsi : Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media Game Online Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta 2021/2022

Untuk mengadakan observasi pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin.
 Adapun waktu observasi pada hari, tanggal : Kamis, 19 Mei 2022

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 18 Mei 2022
 a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I


Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.
 NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Dipindai dengan CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile 0271 - 782774
 Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

Nomor : B- 1990 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/5/2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala TKII Al Abidin Surakarta
 Di
 Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Aisyah Isna Fitriana
 NIM : 183131039
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Semester : 8
 Judul Skripsi : Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media Game Online Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun 2021/2022

Waktu Penelitian : Kamis, 19 Mei 2022
 Tempat : TKII Al Abidin Surakarta

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 18 Mei 2022

a.n. Dekan



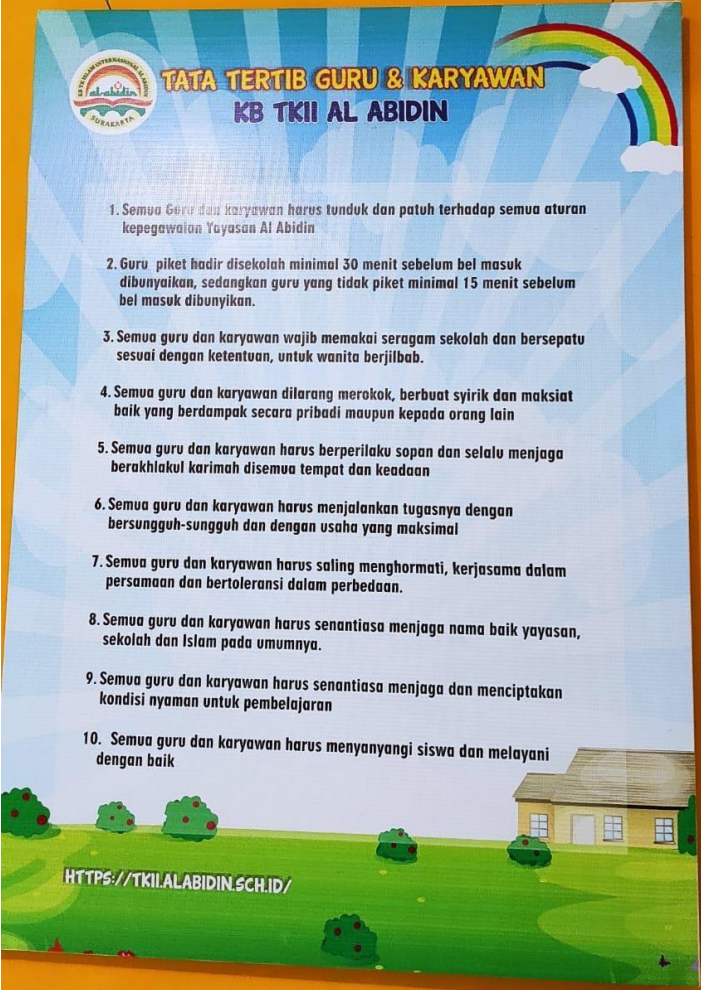
Tembusan :
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

LAMPIRAN 3 Struktur Organisasi KB TKII Al Abidin Surakarta



LAMPIRAN 4 Visi Misi TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta



LAMPIRAN 5 Tata Tertib Guru & Karyawan TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta

**TATA TERTIB GURU & KARYAWAN
KB TKII AL ABIDIN**

1. Semua Guru dan Karyawan harus tunduk dan patuh terhadap semua aturan kepegawaian Yayasan Al Abidin
2. Guru piket hadir disekolah minimal 30 menit sebelum bel masuk dibunyikan, sedangkan guru yang tidak piket minimal 15 menit sebelum bel masuk dibunyikan.
3. Semua guru dan karyawan wajib memakai seragam sekolah dan bersepatu sesuai dengan ketentuan, untuk wanita berjilbab.
4. Semua guru dan karyawan dilarang merokok, berbuat syirik dan maksiat baik yang berdampak secara pribadi maupun kepada orang lain
5. Semua guru dan karyawan harus berperilaku sopan dan selalu menjaga berakhlakul karimah disemua tempat dan keadaan
6. Semua guru dan karyawan harus menjalankan tugasnya dengan bersungguh-sungguh dan dengan usaha yang maksimal
7. Semua guru dan karyawan harus saling menghormati, kerjasama dalam persamaan dan bertoleransi dalam perbedaan.
8. Semua guru dan karyawan harus senantiasa menjaga nama baik yayasan, sekolah dan Islam pada umumnya.
9. Semua guru dan karyawan harus senantiasa menjaga dan menciptakan kondisi nyaman untuk pembelajaran
10. Semua guru dan karyawan harus menyayangi siswa dan melayani dengan baik

[HTTPS://TKILALABIDIN.SCH.ID/](https://tkilalabidin.sch.id/)

LAMPIRAN 6 Dokumentasi RPPM dan RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN

Kelompok / Usia : A / 4 - 5 tahun

PAUD/TK : TKII Al Abidin

Tahun Ajaran : 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu : II/Mei / 2

Tema : Tanah Airku

Sub tema : Negaraku

KD : 1.1; 1.2; 3.3; 4.3; 2.1;2.2 ; 3.12; 4.12; 2.8; 3.15; 4.15

NO	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
1.	Menyimak perkataan orang lain	1. Senin, 16 Mei 2022 Namaku <ul style="list-style-type: none"> Melompat ke depan Melihat video "Tentang Bagaimana Tulisan Bendera, Garuda" Mewarnai Gambar Garuda Yuk, membaca ASSM dan Iqra'/Karimah sesuai capaian. 2. Selasa, 17 Mei 2022 Alamat Rumahku <ul style="list-style-type: none"> Melompat ke belakang Membuat Gambar Bendera Merah Putih Mewarnai Dengan Ditempel Kertas Origami Yuk, membaca ASSM dan Iqra'/Karimah sesuai capaian 3. Rabu, 18 Mei 2022 Nama orang Tuaku <ul style="list-style-type: none"> Melompat ke samping Menyebutkan Nama Hewan Lokal Menyusun Nama Hewan Sesuai Gambar Yuk, membaca ASSM dan Iqra'/ Karimah sesuai capaian 4. Kamis, 19 Mei 2022 Sekolahku <ul style="list-style-type: none"> Melompat di tempat Mengenal sekolahku Bermain puzzle tema sekolah Yuk, membaca ASSM dan Iqra'/karimah sesuai capaian 5. Jumat, 20 Mei 2022 Jumat Bersih Sehat dan Barokah <ul style="list-style-type: none"> Senam bersama Mengenal Apa Yang Ada di Indonesia Menggunakan IT Menyusun Huruf Sesuai Gambar EYL
2..	Mengerti dua perintah yang diberikan bersama	
3.	Mendengar dan Membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia	
4.	Bertanya dengan kalimat yang benar	
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	
6.	Mengenal simbol-simbol Sikap ingin tahu	
7.	Keaksaraan awal tentang mengetik nama	
8.	Hasil Akhir tentang kegiatan belajar menggunakan game online	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelompok / Usia : A / 4 - 5 tahun
 PAUD/TK : TKII Al Abidin
 Tahun Ajaran : 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu : II/ Mei / 2
 Tema : Negeraku
 Sub tema : Indonesia
 KD : 1.1; 1.2; 3.3; 4.3; 2.1;2.2 ; 3.12; 4.12; 2.8; 3.15; 4.15

Proses Kegiatan

A. Pembukaan

1. Salam dan membaca do'a
2. Menghafalkan surat pendek dan hadist
3. Berdiskusi tentang bendera, Garuda
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan

B. Inti

1. Menyebutkan lambang negara
2. Belajar menggunakan game online
3. Mewarnai huruf hijaiyah
4. Bermain puzzle dan membaca buku cerita

C. Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Memceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
3. Bercerita tentang hari ini
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penutupan dan salam

E. Rencana Penilaian

1. Sikap
2. Bahasa

LAMPIRAN 7 Sarana & Prasarana TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta



Halaman yang Luas



Play Ground



Toilet



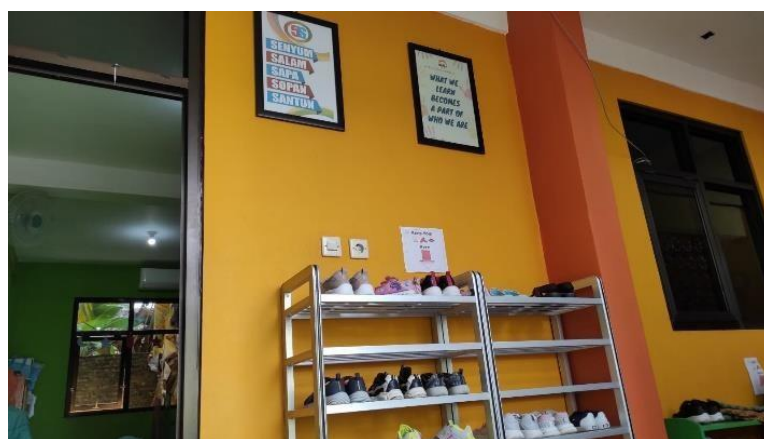
Ruang Kelas



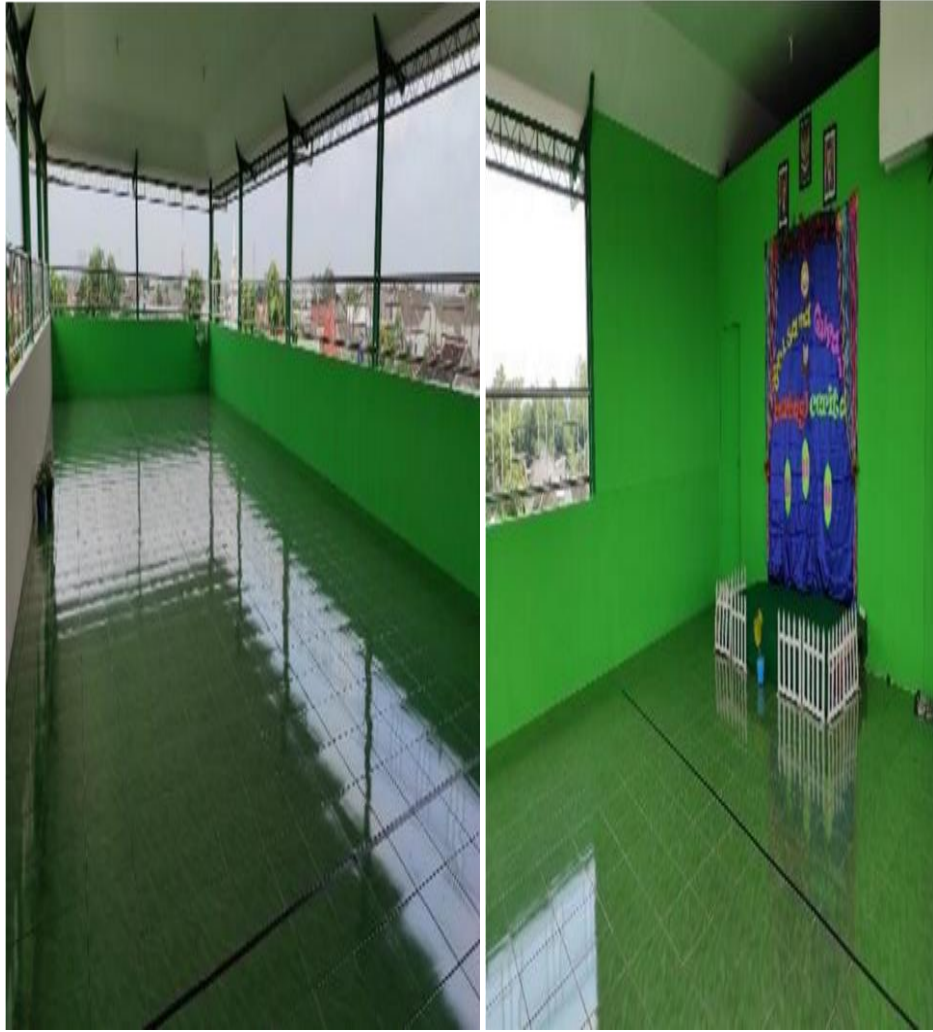
Mushola



Tempat Wudhu



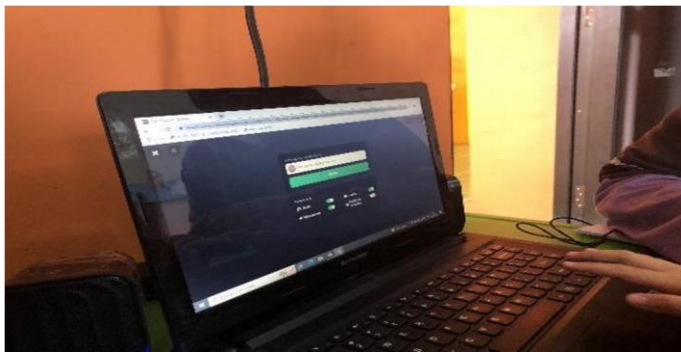
Rak Sepatu

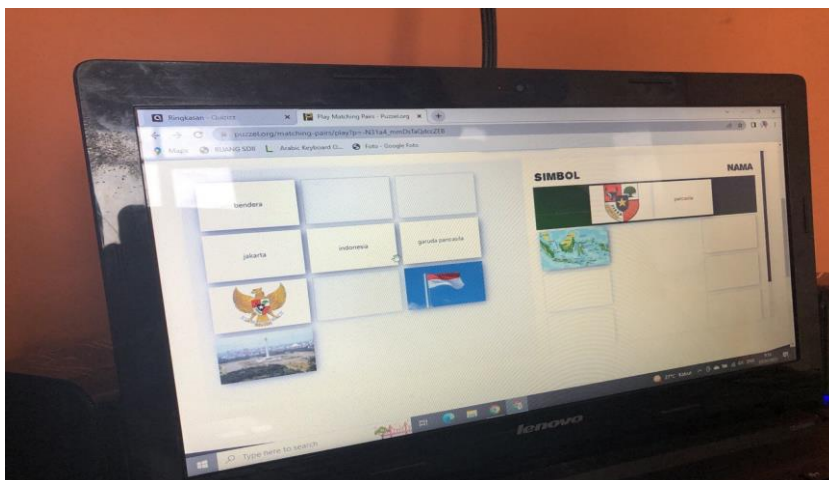
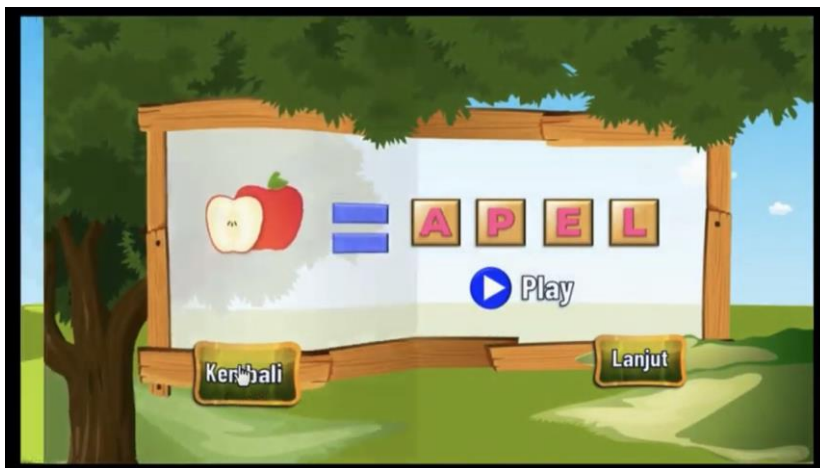
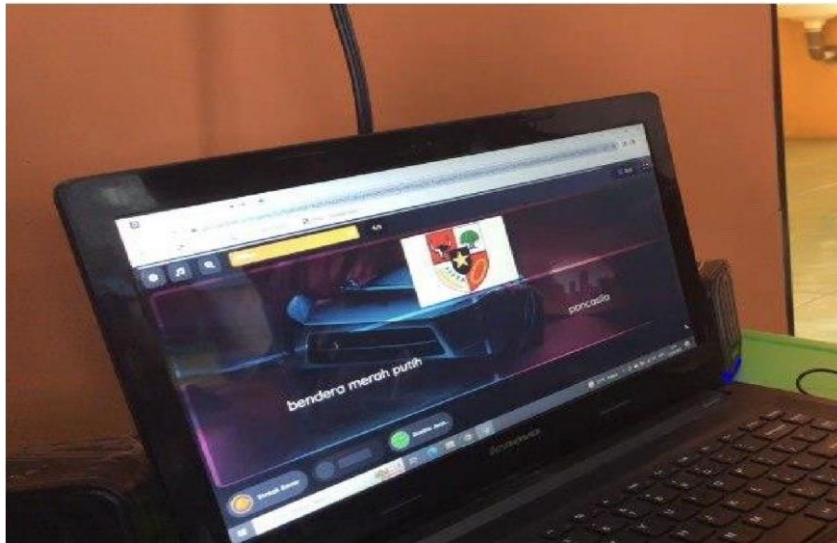


Aula

LAMPIRAN 8 Kegiatan Peserta Didik**Kegiatan Awal**

LAMPIRAN 9 Kegiatan Keaksaraan Awal Menggunakan Media *Game Online*



LAMPIRAN 10 Game yang digunakan

LAMPIRAN 11 Kegiatan Istirahat

LAMPIRAN 12 Kegiatan Akhir



LAMPIRAN 13 Penghargaan Prestasi Siswa



LAMPIRAN 14 Penilaian Harian dan Semester Akhir

Kelas : AI
Tema : Negeraku

KB & TIKU AL ABIDIN
PENILAIAN HARIAN SEMESTER II 2021/2022

Hari / Tanggal : Jumat, 20 Mei 2022

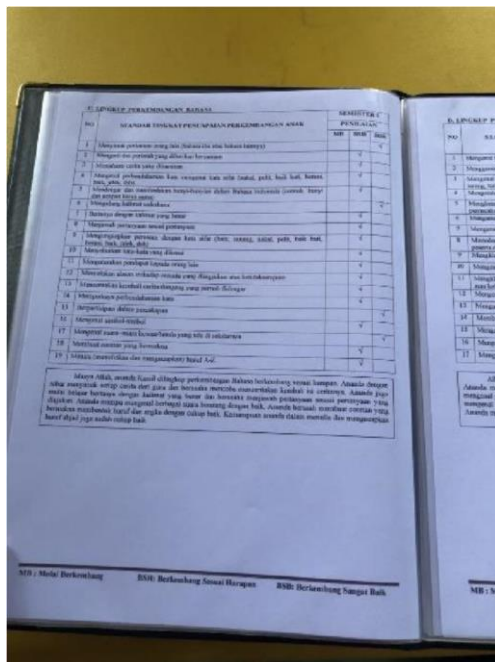
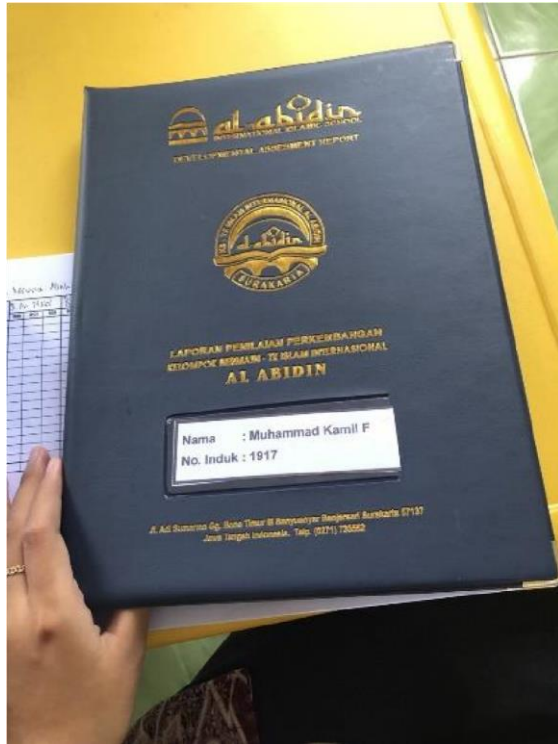
NO	Nama Anak	Muroqah			Pondiri Sidi Kati			Membal Alhas			Bermain game online			Bermain Puzzle			Makan Seng			Membetarkan Perumahan			Siap Rapi Sekolah Isbatul		
		MAB	ESM	ESB	MAB	ESM	ESB	MAB	ESM	ESB	MAB	ESM	ESB	MAB	ESM	ESB	MAB	ESM	ESB	MAB	ESM	ESB	MAB	ESM	ESB
1	Ayuni Fadhil Alharazi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	Adiba Shabila Wahyuni	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	Adisti Fawza Shalewa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	Adhian Adhiana Saengyudi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	Akmalia Kurniawati Ananda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	Adina Farizyah Yean	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	Dita Shabila Falahta	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
8	Elenna Nadia Felende	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
9	Fadisa Harina Nurjani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10	Harada Betsiya Shiba	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
11	Hafiq Tasqo Adin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
12	Iyana Tulu Ihsanulhanna	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
13	Irfanbika Alena Zamrenu	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14	Karunya Zahra Aulia KAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	Karya Nuhul Muzayy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16	Kaymanu Shiqala K.W.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
17	Kopriandha Adhiana R. P.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
18	Muhammad Ayan Hikam M.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
19	Muhammad Haris A.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
20																									
21																									
22																									
23																									
24																									
25																									

Kelas : AI
Tema : Negeraku

KB & TIKU AL ABIDIN
PENILAIAN HARIAN SEMESTER II 2021/2022

Hari / Tanggal : Jumat, 20 Mei 2022

MS : Mula Berkembang
ESM : Berkembang Sesuai Harapan
ESB : Berkembang Sangat baik



LAMPIRAN 15 PEDOMAN OBSERVASI**PEDOMAN OBSERVASI**

Observasi yang akan dilakukan oleh peneliti dilaksanakan di satu lembaga pendidikan anak usia dini yaitu TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta. Adapun pedoman observasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Ruang kelas kelompok A TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta
2. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *game online*
3. Proses pelaksanaan pembelajaran pengembangan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *game online*
4. Eksplorasi anak terhadap berbagai komponen di sekitar dalam kegiatan pembelajaran
5. Strategi anak bermain dalam media *game online*
6. Kemampuan anak dalam membaca permulaan menggunakan media *game online*
7. Evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran media *game online*

LAMPIRAN 16 PEDOMAN WAWANCARA**PEDOMAN WAWANCARA**

Wawancara yang akan dilakukan peneliti di TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta yaitu kepada kepala sekolah, guru kelas kelompok A1, dan guru pendamping kelompok A1.

A. Kepala TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta

1. Bagaimana sejarah berdirinya TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta?
2. Letak geografis TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta dibatasi daerah apa saja?
3. Apa visi, misi, dan tujuan dari TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta?
4. Bagaimana struktur kepengurusan TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta?
5. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran di TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta?
6. Apa model pembelajaran yang digunakan di TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta?
7. Sejak kapan TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta menggunakan media *game online*?
8. Mengapa TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta memilih media pembelajaran *Game online*?
9. Dari mana lembaga ini mengenal media *game online* untuk pertama kalinya?
10. Bagaimana cara mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan media *game online* di TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta?

11. Apakah guru mendapatkan pelatihan mengenai pembelajaran menggunakan media *game online*?
 12. Apa saja komponen bahan/media *game online* di TK ISLAM INTERNASIONAL AI Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta?
 13. Bagaimana strategi bermain *game online* di TK ISLAM INTERNASIONAL AI Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta.
- B. Guru Kelas Kelompok A1 TK ISLAM INTERNASIONAL AI Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta
1. Apa yang dimaksud dengan media *game online*?
 2. Aspek apa saja yang dapat dikembangkan ketika menggunakan media *Game online*?
 3. Apakah ada kendala saat menggunakan media *game online*? Apa saja kendalanya?
 4. Apakah media *game online* ini efektif digunakan anak usia 4-5 tahun dalam menstimulasi pengembangan kemampuan membaca permulaan?
 5. Bagaimana cara mengembangkan lingkup perkembangan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun melalui media *game online*?
 6. Bagaimana cara mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun melalui media *game online*?
 7. Bagaimana cara membuat kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini dengan menggunakan media *game online*?
 8. Langkah apa saja yang diambil ketika memilih bahan *game online* agar sesuai dengan kriteria pemilihan media?
 9. Bagaimana metode yang digunakan dalam menstimulasi pengembangan kemampuan membaca anak usia dini melalui media *game online*?
 10. Bagaimana cara mengenalkan strategi bermain menggunakan media *game online* kepada anak?
 11. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan media *game online*?
 12. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan media *game online*?
 13. Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan media *game online*?

C. Guru Pendamping Kelompok A1 TK ISLAM INTERNASIONAL Al
Abidin Banyuwangi Banjarsari, Surakarta

1. Bagaimana stimulasi yang diberikan dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun melalui media *game online*?
2. Bagaimana persiapan yang dilakukan guru sebelum proses pembelajaran dimulai?
3. Bahan apa saja yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia dini ini?
4. Bagaimana respon atau perasaan anak saat pembelajaran menggunakan media *game online*?
5. Bagaimana metode yang digunakan dalam menstimulasi pengembangan kemampuan membaca anak usia dini melalui media *game online*?
6. Apa saja kendala saat pembelajaran menggunakan media *game online*?
7. Apakah media *game online* ini efektif digunakan anak usia 4-5 tahun dalam menstimulasi pengembangan kemampuan menulis permulaan?

LAMPIRAN 17 PEDOMAN DOKUMENTASI**PEDOMAN DOKUMENTASI**

Dokumentasi yang akan diambil oleh peneliti di TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta ini sebagai berikut:

1. Profil TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta
2. Struktur organisasi TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta
3. Data kepala sekolah, guru, dan peserta didik TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta
4. Sarana dan prasarana TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta
5. Media *game online* yang digunakan di TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta
6. Perangkat pembelajaran TK ISLAM INTERNASIONAL Al Abidin Banyuanyar Banjarsari, Surakarta, seperti RPPH, RPPM, dan prosem
7. Pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun menggunakan media *game online*

LAMPIRAN 18 FIELDNOTE WAWANCARA

FIELDNOTE WAWANCARA

Kode : 01
 Informan : Kepala Sekolah
 Tempat : Ruang Kepala TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta
 Waktu : 9 Mei 2022

Hari ini peneliti mendatangi TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta yang bermaksud untuk menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian terkait dengan penelitian. Kedatangan saya di ruang kepala sekolah disambut dengan baik oleh kepala sekolah TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta.

Peneliti : Assalamu'alaikum ibu
 Kep. Sekolah : wa'alaikumsalam mba, silahkan duduk dulu mba
 Peneliti : Njih bu, trimakasih. Sebelumnya saya mohon maaf bu sudah mengganggu waktunya dan baru bisa penelitian hari ini.
 Kep. Sekolah : Oh iya mba ndakpapa, tidak mengganggu kok mba. Jadi disini mba aisyah mau penelitian tentang apa?
 Peneliti : Jadi gini bu, judul skripsi saya tentang Pengenalan Keaksaraan Awal Melalui Media Game Online Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta, bu. Nah nanti disini saya akan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi bu. Nanti saya akan melakukan observasi di salah satu kelas A.
 Kep. Sekolah : Oh iya mba sebelumnya sekedar informasi, dulu mba aisyah pernah kesini waktu pembelajaran masih online iya? Dan anak-anak full belajar di rumah menggunakan media *game online*. Nah karena pembelajarannya sekarang sudah offline jadi dilembaga tidak setiap hari pembelajaran menggunakan media *game online*, tetapi kami terapkan

belajar menggunakan media game online ini satu minggu sekali, karena kita juga harus memperkenalkan alat baca kepada anak seperti buku dan tujuan kami masih menerapkan pembelajaran menggunakan media *online* ini agar anak tetap mengenal sistem IT sekaligus mengenalkan kepada anak ini loh media *online* bisa untuk belajar tidak hanya untuk bermain *game* saja. Nanti untuk kelas observasinya di kelas A1 saja ya, mba.

Peneliti : baik bu tidak apa-apa, trimakasih atas informasinya. Oh nggh bu, nanti saya langsung konfirmasi ke guru kelas A1 atau gimana ya bu?

Kep. Sekolah : iya mba sama-sama. Nanti saya tak konfirmasi ke guru kelas A1 dulu ya mba. Setelah saya konfirmasikan ke guru kelas nanti saya kasih nomor WA guru kelas A1 namanya miss Ratih, nanti monggoh sampean langsung berkomunikasi lewat WA mba.

Peneliti : baik bu, trimakasih banyak ibu.

Kep. Sekolah : sama-sama mba, kita saling membantu dan memudahkan urusan masing-masing iya mba, semoga penelitian mba aisyah berjalan dengan lancar dan cepat lulus.

Peneliti : Aamiin Ya Allah. Trimakasih banyak ibu sekali lagi.

Kep. Sekolah : ohiya mba karna sebentar lagi saya mau ada rapat jadi saya mohon maaf tidak bisa lama-lama.

Peneliti : njih bu ndakpapa, saya juga trimakasih banyak nggh bu karna sudah meluangkan waktunya untuk saya.

Kep. Sekolah : iya sama-sama.

Peneliti : oh njih bu, ini kan ada beberapa wawancara untuk kepala sekolah, kalau pekan ini saya ke lembaga lagi untuk wawancara sama ibu gimana bu? Keberatan mboten?

Kep. Sekolah : iya mba ndakpapa, nanti saya tolong ingatkan lagi di WA iya, saya cari waktu dulu.

Peneliti : baik ibu, trimakasih banyak bu. Saya langsung

Kep. Sekolah : pamit mawon nggh bu. Assalamu'alaikum
: iya mba sama-sama, wa'alaikumsalam.

FIELDNOTE WAWANCARA

Kode : 02

Informan : Kepala Sekolah

Tempat : Ruang Kepala Sekolah

Waktu : 13 Mei 2022

Setelah peneliti berkomunikasi lewat WA bersama kepala sekolah maka hari ini lah kepala sekolah TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta bisa untuk di wawancara. Karena waktu beliau sangat sedikit, dan setelah ini beliau mau keluar kota, maka hanya pertanyaan tidak semua saya tanyakan dulu.

Peneliti : Assalamu'alaikum ibu

Kep. Sekolah : Wa'alaikumsalam mba, silakan masuk mba, duduk. Saya minta maaf iya mba karna ada panggilan mendadak jadi nanti pertanyaannya sebagian dulu. Karna saya tidak enak sudah terlanjur janji hari ini sama mba aisyah, hehe..

Peneliti : baik bu trimakasih, ya Allah bu ndakpapa iya bu kalau misal ibu mau ganti hari lain, hehe...baik bu nanti saya tanyakan sebagian dulu saja nggh bu.

Kep. Sekolah : iya mba, jadi nanti sisanya wawancara pas mba aisyah observasi. Nah nanti kabarin saya kalau mau observasi, biar setelah kegiatan belajar mba aisyah bisa langsung menemui saya dikantor jika saya tidak tugas luar lagi iya mba.

Peneliti : baik bu. Langsung saja nggh bu untuk pertanyaan pertama, untuk sejarah di TK Islam Internasional Al Abidin ini seperti apa nggh bu?

Kep. Sekolah : Nah karna saya kepala sekolah baru mba disini, jadi saya hanya tau sekilas tentang berdirinya TK ini, mungkin nanti mba aisyah bisa moto saja tentang sejarahnya, karena di buku lebih lengkap pastinya iya mba hehe..

Peneliti : oh nggh bu baik, lalu untuk berdirinya ini sejak tahun berapa iya bu?

Kep. Sekolah : nah ini saya tau mba, tahun 2004

- Peneliti : langsung ke pertanyaan kedua iya bu, untuk visi misi TKII Al Abidin ini nopo nggih bu?
- Kep. Sekolah : Visi : Membentuk generasi muslim yang cerdas kreatif, mandiri, dan berakhlak mulia yang dilandasi syariah Islam.
Misi : Mendidik generasi muslim yang cerdas dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berlandaskan keimanan dan ketaqwaan (IMTAQ), Mengembangkan kreatifitas ananda dalam proses belajar dan bermain, Melatih kepribadian ananda agar mandiri sebagai bekal hidupnya, Membiasakan ananda untuk melaksanakan dalam nilai-nilai Islam dengan praktek ibadah langsung dalam kehidupan sehari-hari.
- Peneliti : baik bu, untuk selanjutnya struktur kepengurusannya untuk saat ini itu seperti apa bu?
- Kep. Sekolah : kalau untuk struktur saya sebaai kepala sekolah dan ada staf administrasi dua orang, ada 14 guru kelas dan alhamdulillah sudah S.Pd semua, ada pendukung juga satu OB dan satu BK.
- Peneliti : baik bu, kalau untuk keadaan sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran di TK Islam Internasional Al Abidin bu?
- Kep. Sekolah : kalau untuk saranaprasarana ya selalu kita evaluasi terus menerus setiap tahunnya. Agar kita tahu mana yang harus kita perbaiki, mana yang sudah tidak layak pakai dan pengadaannya sesuai dengan keungan yang ada di lembaga kita. Dan untuk saat ini sarana prasarana yang kita miliki sudah bisa menunjang pembelajaran, karena kalau tidak ada saranaprasarana kan otomatis KBM tidak bisa berjalan dengan lancar untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak.
- Peneliti : baik bu, mungkin ini dulu saja yang saya tanyakan, untuk sisanya nanti kalau ibu longgar saja nggh bu, sebelumnya saya minta maaf sudah mengganggu waktu ibu.

Kep. Sekolah : oke mba ndakpapa, memang harus seperti ini kalau ada waktu luang kita sempatkan bertemu. Semangat mba skripsiannya. Untuk pertemuan selanjutnya nanti mba aisyah WA saya lagi tanyakan kapan saya bisa kalau misal nanti ndakbisa lewat WA saja iya mba.

Peneliti : baik bu, trimakasih banyak ibu. Semoga urusan ibu selalu diperlancar. Aamiin.. saya langsung pamit mawon nggh bu, mari.. assalamu'alaikum bu.. Kepala Sekolah : Wa'alaikumsalam mba..

FIELDNOTE WAWANCARA

Kode : 03
 Informan : Guru Kelas A1
 Tempat : Ruang Kelas A1
 Waktu : 20 Mei 2022

Setelah melakukan peneliti melakukan observasi, maka peneliti melanjutkan wawancara kepada guru kelas A1 terkait dengan penelitian yang dilakukan.

Peneliti : Assalamu'alaikum miss
 Guru Kelas : Wa'alaikumsalam mba, monggo masuk mba, silahkan duduk
 Peneliti : Baik miss, trimakasih miss
 Guru Kelas : Jadi wawancara iya mba?
 Peneliti : Njih bu, jadi gini bu untuk wawancara yang saya lakukan hari ini itu tentang terkait dengan stimulasi untuk perkembangan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.
 Guru kelas : ohiya mba, silahkan.
 Peneliti : Langsung saja nggh bu ke pertanyaan pertama, apa sih bu yang di maksud dengan media *game online* itu?
 Guru Kelas : Kalau menurut saya media *game online* itu media yang menggunakan jaringan internet. Tetapi media game online yang digunakan untuk belajar juga ada mba, media yang berfariasi, contohnya seperti yang diterapkan di TKII Al Abidin ini, anak sangat antusias pada saat belajar menggunakan *game online*, media *game online* ini sebenarnya sudah diterapkan sebelum adanya pandemi di lembaga yang lama, karna kita disini juga baru dua tahun maka media *game online* ini juga baru aktif kembali pada saat kegiatan belajar online, mba.
 Peneliti : Baik bu, aspek apa saja yang dapat dikembangkan ketika menggunakan media *game online* dalam pembelajaran?

- Guru Kelas : Ya tentu saja anak akan lebih mudah untuk mengetahui huruf lewat keyboard pada saat dia mengetik namanya dan pada saat permainan dimulai. Ada game yang ketika mengeluarkan suara lalu anak disuruh mencocokkan suara dengan tulisan yang sudah ada seperti tadi itu mba. Nah jadi aspek yang dapat dikembangkan itu terutama aspek bahasanya itu anak lebih mengenal huruf dan dapat bercerita setelah kegiatan selesai, aspek kognitif ketika anak mengetik namanya dan pada saat anak memainkan game. Karena tadi yang menggunakan web itu adalah game dari lembaga. Biasanya guru-guru kelas membuat game sendiri menggunakan PPT.
- Peneliti : Apakah ada aspek lainnya yang dapat dikembangkan bu?
- Guru Kelas : Ohiya mba, ada motorik juga, jadi hampir semua aspek dapat diterapkan ketika kita belajar menggunakan media *game online*, mba.
- Peneliti : Baik bu. Kalau untuk kendala yang dialami pada saat kegiatan menggunakan media *game online* itu apa bu?
- Guru Kelas : Kendala pasti ada ya mba, terutama pada alat ya mba, karena alat yang kita sediakan itu terbatas dan jumlah peserta didik yang tidak sedikit jadi kendalanya ketika mengatur anak-anak seperti tadi, ada yang tidak sabaran juga. Kalau dulu dilembaga yang lama itu tersedia sekitar 5 unit komputer mba, karena 5 unit itu katanya terkena banjir jadi pada rusak dan dulu juga ada ruangan IT sendiri. Karena kita kan baru pindah disini jadi belum ada ruangnya sendiri mba. Terus untuk kendala sinyalnya mba, karna dilantai dua ini jauh dari jangkauan WIFI jadi terkadang saya tetring sendiri menggunakan hp saya, tetapi jika menggunakan PPT itu tidak perlu menggunakan jaringan internet.
- Peneliti : Baik bu, selanjutnya, apakah media game online ini efektif digunakan untuk anak usia 4-5 tahun dalam menstimulasi pengembangan membaca bu?

- Guru Kelas : Kalau menurut saya efektif mba, karena kita juga dapat memperkenalkan kepada anak tentang IT, lalu mengenalkan game yang dapat digunakan untuk belajar. Memberikan pengertian kepada anak bahwa game juga bisa untuk belajar, “seperti ini loh belajar menggunakan game online, menyenangkan”
- Peneliti : Kemudian bagaimana sih bu cara mengembangkan lingkup perkembangan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun melalui media *game online*?
- Guru Kelas : Ya, kalau memperkenalkan itu seperti tadi mba, menggunakan game online, jadi kita harus membuat game semenarik mungkin agar anak penasaran dengan game itu dan lama kelamaan anak jadi penasaran, disitulah kita memberi arahan satu persatu, dan juga memberikan pengertian kepada anak bahwa game ini tidak boleh digunakan terlalu sering.
- Peneliti : Untuk kegiatan game online apakah setiap minggunya berbeda atau hanya satu game yang digunakan, bu?
- Guru Kelas : Untuk gamenya itu berfariasi, bahkan terkadang guru kelas membuat gamenya sendiri menggunakan PPT.
- Peneliti : Langkah apa saja yang diambil ketika memilih media game online agar sesuai kriteria anak bu?
- Guru Kelas : Iya yang pertama kita harus membuat RPPM dan RPPH dulu. Nah dari situ nanti kita akan tahu game apa yang harus diberikan kepada anak.
- Peneliti : Bagaimana stimulasi yang diberikan dalam perkembangan keaksaraan awal membaca untuk anak usia 4-5 tahun menggunakan media *game online*?
- Guru kelas : Stimulasi yang diberikan itu jadi kita memperkuat tentang huruf-huruf mba, baru kita memperkenalkan media *game online*, agar anak juga tidak bingung nantinya ketika menggunakan media *game online*, seperti mengetik namanya sendiri.
- Peneliti : cara untuk mengenalkan huruf agar anak cepat hafal itu

bagaimana ya bu?

Guru kelas : nah disini saya cara untuk agar anak mengenal huruf, selalu saya ulang, dan saya kenalkan juga dengan cara bernyanyi. Ketika anak sudah paham dengan huruf-huruf pasti nanti anak bisa menyusun huruf, contoh seperti menuliskan nama anak itu sendiri pada saat belajar menggunakan media *game online*.

Peneliti : baik bu, kemudian bagaimana persiapan yang dilakukan guru sebelum proses pembelajaran dimulai?

Guru kelas : biasanya sebelum pelajaran dimulai itu guru mempersiapkan media *game online* dulu, kemudian menyiapkan alat untuk kegiatan main. Setelah itu guru memberi materi atau penguatan kepada anak dipresepsi awal gitu biar anak tidak bingung pada saat kegiatan main.

Peneliti : baik bu, untuk pertanyaan terakhir bu, kalau untuk evaluasi atau penilaian pembelajaran dengan media *game online* ini seperti apa bu?

Guru Kelas : Itu ada penilaian harian mba, nanti setiap hari kita nilai perkembangan anak menggunakan lembar kertas yang sudah disediakan dari lembaga, lalu direkap menjadi laporan akhir.

Peneliti : Oh nggh bu, kalau ada anak yang perkembangannya belum sesuai dengan usianya, apa yang akan dilakukan guru untuk membantu anak mencapai perkembangannya?

Guru Kelas : Kalau itu, kita sebagai guru harus mendampingi, memberi perhatian lebih kepada anak itu agar anak itu bisa anu mba mencapai perkembangannya, biar sesuai dengan usianya. Gitu sih mba kalau saya.

Peneliti : Berarti guru harus memberikan pendampingan terus kepada anak iya bu?

Guru Kelas : Iya mba betul.

Peneliti : Baik bu, mungkin cukup seperti itu untuk wawancaranya, sebelumnya trimakasih dan maaf nggh bu sudah mengganggu waktu ibu.

Guru Kelas : Baik mba, ndak mengaggu kok mba, semoga selalu diberi kelancaran iya mba. Nanti kalau ada yang kurang lewat wa saja iya mba.

Peneliti : Aamiin....Baik bu, trimakasih banyak Bu.. Saya langsung pamit nggh bu, trimakasih ibu.

Guru Kelas : Nggh mba, wa'alaikumsalam..

FIELDNOTE WAWANCARA

Kode : 04

Informan : Guru Koordinator Level A

Tempat : Ruang Kelas A2

Waktu : 22 Mei 2022

Hari ini setelah melakukan wawancara bersama guru koordinator level A, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru coordinator level A terkait dengan penelitian yang dilakukan. Kedatangan saya di ruang kelas A2 disambut baik juga oleh Miss Reny selaku guru coordinator level A TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta.

Peneliti : Assalamu'alaikum bu

Guru Level : Wa'alaikumsalam mba, silahkan masuk mba.

Peneliti : Nggh bu...

Guru Level : Ada yang bisa saya bantu mba?

Peneliti

: Jadi gini bu, maksud saya disini seperti apa yang sudah saya jelaskan kepada kepala sekolah. Dan disini saya membutuhkan informasi dari ibu terkait dengan stimulasi keaksaraan awal membaca anak usia 4-5 tahun melalui media game online.

Guru Level : Baik mba, silahkan.

Peneliti : Langsung saja ya bu. Untuk pertanyaan pertama, bagaimana stimulasi yang diberikan dalam pengembangan kemampuan keaksaraan awal membaca menggunakan media *game online*?

- Guru Level : Stimulus yang diberikan itu jadi kita memperkuat dulu mba kalau menurut saya. Jadi kita memperkuat tentang huruf-huruf dulu, baru kita juga mengenalkan media *game online* kepada anak biar tidak bingung apabila nanti menggunakan media *game online* pada saat kegiatan main.
- Peneliti : Berarti seperti yang dilakukan Miss Ratih nggh bu?
- Guru Level : Nah iya seperti itu. Ketika anak sudah paham dengan huruf- huruf kan pasti nanti anak bisa menyusun atau mengetik nama mereka sendiri. Dan ketika anak sudah dikenalkan dengan media *game online* juga kan anak tidak bingung ketika kegiatan main.
- Peneliti : Iya bu. Kemudian, bagaimana sih bu persiapan yang dilakukan guru sebelum proses pembelajaran dimulai?
- Guru Level : Biasanya sebelum proses belajar dimulai itu guru mempersiapkan media *game online*, kemudian menyiapkan alat kegiatan main seperti laptop. Setelah itu guru memberi materi atau penguatan kepada anak di presepsi awal gitu biar anak gak bingung juga pada saat kegiatan main.
- Peneliti : Baik bu, Bagaimana metode yang digunakan dalam menstimulasi keaksaraan awal membaca pada anak usia dini melalui media *game onlines*?

Guru Level : Biasanya metode yang digunakan itu anak didampingi guru kelas pada saat kegiatan menggunakan *game online*, karena huruf yang dikeyboard itu acak maka anak masih butuh bimbingan. Kita juga mengulang-ngulang menghafalkan huruf dan letak hurufnya. Dan ketika gamenya bersuara anak diarahkan guru, misal “Garuda” nah guru mengatakan “huruf depannya G, ayo dicari huruf G setelah itu A”

Peneliti : Oh seperti itu bu, baik bu... Kalau untuk kendalanya sendiri pada saat kegiatan keaksaraan awal menggunakan media *game online* itu apa bu?

Guru Level : Nah, untuk kendalanya sendiri itu alat yang digunakan terbatas dan ketika kegiatan berlangsung anak-anak berebutan, mba. Kadang juga jaringannya yang lemot, maka guru disini kebanyakan bisa membuat game menggunakan PPT, kita setiap tahunnya ada pelatihan guru, terutama di IT. Jadi ketika web dari lembaga susah dibuka kita ada game yang menggunakan PPT.

Peneliti : Kemudian pertanyaan selanjutnya bu, apakah media *game online* ini efektif untuk anak usia 4-5 tahun?

Guru Level : Menurut saya efektif mba, karna kita dapat memperkenalkan IT kepada anak, lalu kita bisa memperkenalkan berbagai game yang dapat digunakan untuk belajar. Disitu kita juga memberi pengertian kepada anak bahwa ketika kita menggunakan game itu harus

yang bermanfaat untuk kita, dan ketika belajar menggunakan game online itu tidak boleh terlalu sering.

Peneliti : Baik bu, mungkin seperti itu dulu nggh bu. Sebelumnya trimakasih dan mohon maaf bu sudah mengganggu waktu ibu.

Guru Level

: Baik mba, nanti kalau ada yang kurang jangan sungkan buat ngabarin lewat wa ya mba, semoga selalu diberi kelancaran iya mba.

Peneliti

: Baik bu, aamiin...trimakasih banyak nggh bu, saya langsung pamit nggh bu, assalamu'alaikum bu.

Guru Level

: Baik mba, wa'alaikumsalam,mba.

LAMPIRAN 19 FIELNOTE OBSERVASI**Fielnote Observasi**

Kode : 01
Judul : Observasi sebelum melakukan penelitian dan mencari tahu tentang kegiatan belajar menggunakan media *game online*.
Sumber : Kepala Sekolah
Waktu : 9 Mei 2022

Pada tanggal 9 Mei 2022, peneliti mendatangi TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta yang bermaksud untuk menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian terkait dengan penelitian. Peneliti juga melakukan sedikit wawancara terkait dengan media *game online* yang digunakan di TK Islam Internasional Al Abidin Surakarta.

Alhamdulillah izin dari peneliti disetujui oleh kepala sekolah dan peneliti disuruh menunggu kabar dari kepala sekolah kapan peneliti melakukan observasi dan wawancara kepala sekolah. Karena pada hari ini kepala sekolah tidak memiliki waktu banyak untuk memberikan informasi yang lengkap tentang lembaga dan tentang media *game online*.

Fielnote Observasi

Kode : 02
Sumber : Kepala Sekolah
Judul : Melakukan wawancara kepada kepala sekolah
Waktu : 13 Mei 2022

Pada tanggal 13 Mei 2022, peneliti melakukan wawancara terhadap kepala sekolah di TK Internasional Al Abidin Surakarta. Ruang kelas A1 memiliki ukuran yang cukup luas dengan dilengkapi berbagai alat permainan edukatif dan alat bermain media *game online* yang dapat dimainkan anak. Sebelum memulai kegiatan main, guru menyiapkan alat. Anak tampak bersemangat untuk melakukan kegiatan main dan belajar bersama di kelas. Sebelum proses pembelajaran dimulai, anak melakukan kegiatan fisik motorik bersama guru di halaman sekolah, setelah itu anak antri berbaris sesuai kelasnya dan masuk ke dalam kelas. Setelah di dalam kelas, guru memulai pembelajaran dengan salam, membaca surat al-fatihah, berdo'a sebelum belajar, hafalan suratan pendek dan do'a-do'a sehari-hari.

Selanjutnya guru menyapa anak dan bertanya hari dan tanggal, kegiatan yang akan diajarkan, riview kegiatan minggu sebelumnya dan tanya jawab terkait tema dan subtema. Kemudian guru mengenalkan dan menjelaskan cara main dengan dilanjut membagikan kegiatan kedua.

Fielnote Observasi

Kode : 03
Sumber : Guru Kelas A1 dan Anak-anak kelas A1
Judul : Melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas A1
Waktu : 20 Mei 2022

Pada hari ini tanggal 20 Mei 2022, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran kelompok A1 di TK Islam Internasional Al Abidin. Ruang kelas A1 memiliki ukuran yang cukup luas dengan dilengkapi berbagai alat permainan edukatif dan ada laptop untuk melakukan kegiatan belajar menggunakan media *game online* yang dapat dimainkan anak. Sebelum memulai kegiatan, guru menyiapkan alat yang digunakan. Anak tampak bersemangat untuk melakukan kegiatan main dan belajar bersama di kelas. Sebelum proses pembelajaran dimulai, anak melakukan kegiatan fisik motorik bersama guru di halaman sekolah, setelah itu anak antri untuk masuk ke dalam kelas. Setelah di dalam kelas, guru memulai pembelajaran dengan salam, membaca surat al-fatihah, berdo'a sebelum belajar, hafalan ayat kursi, hafalan hadist dan murojaah surat-surat pendek. Selanjutnya guru menyapa anak dan bertanya hari dan tanggal, kegiatan apa yang akan dilakukan hari ini, dan tanya jawab terkait kegiatan. Kemudian guru mengenalkan dan menjelaskan kegiatan hari ini apa saja.

Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan main yang salah satunya adalah menggunakan media *game online*. Anak sangat antusias untuk belajar menggunakan media *game online* yang telah disediakan guru sebelum pembelajaran. Kegiatan hari ini yaitu mengetik nama sendiri dan mencocokkan gambar dengan tulisannya. Dalam kegiatan ini terdapat anak yang menyusun huruf dan mendengarkan suara lalu dicocokkan gambar dengan tulisannya sesuai dengan suara.

Fielnote Observasi

Kode : 04

Informan: Guru Koordinator Level A

Tempat : ruang kelas A2

Waktu : 22 Mei 2022

Pada hari ini tanggal 22 Mei 2022, peneliti melakukan wawancara kepada guru koordinator level A di TK Islam Internasional Al Abidin. Wawancara di ruang kelas A2 yang sangat luas dan banyak berbagai mainan edukatif. Wawancara bersama guru koordinator level A ini peneliti mewawancarai tentang kegiatan pembelajaran keaksaraan awal membaca menggunakan media *game online*, metode apa saja yang dilakukan guru untuk menyampaikan pembelajaran menggunakan media *game online*. Selain ada metode yang ditanyakan peneliti juga bertanya keaktifan murid saat melakukan kegiatan belajar menggunakan keaksaraan awal melalui media *game online*.