****

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF BERBASIS *GAME***

**EDUKASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN**

**PADA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK KHALIFAH**

**MAKASSAR 3 KOTA MAKASSAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru

Pendidikan Anak Usia Dini Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Oleh:

**LISA**

**NIM. 104904108**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2014**

** KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

*Alamat: Jl. Tamalate I Kampus Tidung Fax (0411) 883076, (0411) 884457 Makassar*

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul **“**Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-kanak Khalifah Makassar 3 Kota Makassar”

Atas nama :

Nama : Lisa

Nim : 104 904 108

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Makassar, Juli 2014

Pembimbing I, Pembimbing II,

**Dra. Sri Sofiani, M.Pd Azizah Amal, S.S, M.Pd**

NIP. 19530202 198010 2 001 NIP.19790326 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua prodi PG-PAUD FIP UNM

**Syamsuardi, S.Pd,M.Pd**

Nip. 19830210 200812 1 00

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan ibawah ini :

Nama : Lisa

NIM : 104 904 108

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini ( PG.PAUD)

Judul : Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-kanak Khalifah Makassar 3 Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, Juli 2014

Yang membuat pernyataan

Lisa

NIM. 104 904 108

**MOTTO**

Jika Anda memiliki sebuah mimpi

yang sangat indah, maka ingatlah bahwa

Tuhan memberikanmu kekuatan untuk

membuatnya menjadi nyata

(Deddy Corbuzier)

**Karya ini kuperuntukkan untuk kedua Orang tuaku Tercinta, Saudariku serta Sahabat-sahabatku yang menyayangiku**

**ABSTRAK**

**LISA, 2014.** Pengaruh penggunaan media CD interaktif berbasis *game* edukasi terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak di Taman Kanak-kanak Khalifah Makassar 3 Kota Makassar. Skripsi Dibimbing Dra. Sri Sofiani, M.Pd sebagai pembimbing I dan pembimbing II Azizah Amal, S.S, M.Pd. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam penelitian ada dua yaitu 1) Anak merasa bosan dengan permainan membaca permulaan yang hanya menggunakan kartu kata sehingga anak hanya diam saja tanpa adanya respon yang positif 2) anak belum mampu mengenal bentuk huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan CD interaktif berbasis *game* edukasi terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak di Taman Kanak-kanak Khalifah Makassar 3 Kota Makassar. Pendekatan yang di gunakan adalah pendekatan kuantitatif, dalam bentuk Pre Eksperimental Design. Variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media CD interaktif berbasis *game* edukasi sebagai variabel bebas dan kemampuan membaca permulaan anak sebagai variabel terikat. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest And Posttest One Group Design*. Penelitian ini di lakukan pada Taman Kanak-kanak Khalifah Makassar 3 Kota Makassar yang, yang menjadi subjek analisis penelitian ini yaitu anak pada kelompok B yang berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan teknik dokumentasi. Data diperoleh melalui instrument observasi dengan alat checklist dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistic nonparametrik uji beda Wilcoxon sebelum dan setelah penggunaan media CD interaktif berbasis *game* edukasi. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan media CD interaktif berbasis *game* edukasi berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-kanak Khalifah Makassar 3 Kota Makassar dengan melihat pada indikator memilih bentuk huruf dan membaca kata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kemampuan membaca permulaan anak pada posttest lebih tinggi dari nilai pretest. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada semua Taman Kanak-kanak untuk menjadikan media CD interaktif berbasis *game* edukasi tersebut menjadi salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak didik.

**PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa, berkat rahmatnya sehingga laporan hasil penelitian ini dapat diselesaikan pada waktu yang telah ditentukan. Penuh kesadaran peneliti, selama penyusunan laporan ini banyak ditemui berbagai masalah yang merupakan kendala yang sulit, namun dengan motivasi yang diterima dari berbagai pihak maka laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik materi maupun bersifat moril. Maka dari itu dengan segala rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pembimbing I yaitu Dra. Sri Sofiani, M.Pd yang telah banyak memberikan bimbingan serta memberikan banyak motivasi selama masa kuliah hingga pada penulisan laporan penelitian ini dan Azizah Amal, S.S, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan selama proses penyusunan laporan penelitian. Serta berbagai pihak yang telah berperan selama penulis menyusun hasil laporan penelitian ini yang ditujukan kepada:

1. Prof. DR H. Arismunandar M.Pd, Selaku Rektor Universitas Negeri Makassar berserta staf atas segala bentuk pelayanan yang telah diberikan
2. Prof Dr. H. Ismail Tolla, M.Pd, selaku Dekan pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Drs. Ali Latif Amri, M.Pd sebagai PD.I, Drs. Andi Mappincara, M.Pd sebagai PD.II dan Drs. Muh. Faisal, M.Pd sebagai PD.III yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan diri pada Program Pendidikan Guru Anak Usia Dini pada Universitas Negeri Makassar
3. Syamsuardi S.Pd M.Pd, Selaku Ketua Prodi Pendidikan guru pendidikan anak usia dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri makassar.
4. Arifin Manggau, S.Pd, M.Pd Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan guru pendidikan anak usia dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri makassar.
5. Bapak dan Ibu dosen serta semua staf tata usaha khususnya dalam lingkungan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak membantu penulis selama menjadi Mahasiswa di FIP UNM.

vi

1. Hj. Amalia, SH kepala Taman Kanak-kanak Khalifah Makassar 3 beserta seluruh Guru-Guru, khususnya Guru kelompok B Masnaeni, S.Pd atas kerja samanya selama penulis melakukan penelitian.
2. Kepada Kedua Orang tua tercinta ayahanda M. Tahir dan ibunda Jumati yang tak hentinya dalam memberikan dukungan baik itu berupa nasehat, motivasi dan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi pada program S1 PGPAUD.
3. Kepada saudaraku Lina dan Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
4. Seluruh rekan-rekan Mahasiswa PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, yang terkhusus untuk kelas C PGPAUD yang menunjukkan kerjasamanya dalam perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
5. Semua pihak yang belum sempat dituliskan namanya dan telah berjasa selama proses perkuliahan sampai penyelesaian skripsi ini tanpa terkecuali. Terima kasih untuk semuanya.

Penulis menyadari bahwa laporan hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan baik dalam penyusunan kata dan kalimat yang tepat untuk mendeskripsikan hasil penelitian yang diperoleh di lapangan, namun kesemuanya itu bukanlah suatu hambatan namun dijadikan sebagai pedoman sebagai langkah awal untuk bertindak lebih maju, dan terus belajar serta berkarya.. Sebagai ungkapan syukur penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Makassar, Juli 2014

Penulis

**DAFTAR ISI**

vii

Halaman Judul i

Halaman Persetujuan Pembimbing ii

Halaman Pengesahan Ujian Skripsi iii

Pernyataan Keaslian Skripsi iv

Motto v

Abstrak vi

Prakata vii

Daftar Isi ix

Daftar Tabel xi

Daftar Gambar dan Diagram xii

Daftar Lampiran xii

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1. Latar Belakang 1
2. Rumusan Masalah 5
3. Tujuan Penelitian 5
4. Manfaat Penelitian 5

**BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

**TINDAKAN 7**

1. Tinjauan Pustaka 7
2. Kerangka Pikir 27
3. Hipotesis 30

**BAB III METODE PENELITIAN** 31

1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 31
2. Variabel dan Desain Penelitian 31
3. Definisi dan Operasional Variabel 33
4. Subjek Penelitian 34
5. Teknik Pengumpulan Data 34
6. Teknik Analisis Data 35

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 37**

1. Hasil Penelitian 37
2. Pembahasan Hasil Penelitian 52

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 57**

1. Kesimpulan 57
2. Saran 57

**DAFTAR PUSTAKA** 59

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 2.1 Kerangka Pikir 25

Bagan 3.1 Desain Penelitian 28

**DAFTAR TABEL**

1. Tabel 4.1 Data Kemampuan Membaca Permulaan Anak Sebelum

Menggunakan Media CD Interaktif Berbasis *Game* Edukasi 42

1. Tabel 4.2 Tingkat Kemampuan Membaca Permulaan Anak Sebelum

Menggunakan Media CD Interaktif Berbasis *Game* Edukasi 43

1. Tabel 4.3 Data Kemampuan Membaca Permulaan Anak Setelah

Menggunakan Media CD Interaktif Berbasis *Game* Edukasi 48

1. Tabel 4.4 Tingkat Kemampuan Membaca Permulaan Anak Setelah

Menggunakan Media Cd Interaktif Berbasis *Game* Edukasi 49

1. Tabel 4.5 Kemampuan Membaca Permulaan Anak Sebelum Dan

Setelah Menggunakan Media Cd Interaktif Berbasis *Game* Edukasi 50

**DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran Isi Halaman**

1. Kisi-kisi Instrumen 63
2. Instrument Observasi Anak 66
3. Hasil observasi anak sebelum menggunakan media CD interaktif

berbasis *game* edukasi 68

1. Hasil observasi anak setelah menggunakan media CD interaktif

berbasis *game* edukasi 70

1. Penyelesaian Rumus Mencari Nilai Z 72
2. Penyelesaian Rumus Mencari Nilai Zα / 2 73
3. Penyelesaian Rumus Mencari Rata-rata 73
4. Mencari Rangking 74
5. Tabel uji wilcoxon 75
6. Rencana Kegiatan Harian 76
7. Dokumentasi Anak 79
8. Persuratan 81