

**PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL MINANGKABAU
SIPAK BATU BERBASIS ANDROID UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BAHASA IBU ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**



TIA NOVELA

9909820004

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Magister

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

**PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL MINANGKABAU
SIPAK BATU BERBASIS ANDROID UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BAHASA IBU ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**



TIA NOVELA

9909820004

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

**PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL MINANGKABAU SIPAK
BATU BERBASIS ANDORID UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BAHASA IBU ANAK USIA 5-6 TAHUN**
(Studi Pengembangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Padang Sumatra Barat)

Tia Novela

Tianovela98@gmail.com

Abstrak

Kemampuan bahasa ibu merupakan bahasa yang pertama kali dipelajari oleh seseorang sejak kecil secara alamiah dan menjadi dasar sarana komunikasi serta pemahaman terhadap lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game untuk meningkatkan kemampuan bahasa ibu anak usia 5-6 tahun. Game ini disebut game tradisional minangkabau *Sipak Batu* yang telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Penelitian ini dilakukan di Kota Padang, Sumatra Barat, dengan menggunakan model ADDIE. Uji efektivitas game *Sipak Batu* dilakukan dengan metode eksperimen *one-group pretest-posttest*. Responden dalam penelitian ini sebanyak 15 orang anak. Hasil analisis data terdapat peningkatan rata-rata sebelum diberikan perlakuan yaitu 34,73 dengan setelah diberikan perlakuan yaitu 40,40. Dari perhitungan t hitung adalah -10,159 dengan probabilitas/tingkat signifikansi 0,000 ($p \text{ value} < 0,05$) bearti H_0 ditolak karena terdapat perubahan yang signifikan antara sebelum menggunakan game *Sipak Batu (pretest)* dengan setelah menggunakan game *Sipak Batu (posttest)*. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk game tradisional Minangkabau *Sipak Batu* berbasis android yang dikembangkan efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia 5-6 tahun

Kata Kunci : Kemampuan Bahasa Ibu, Anak Usia Dini, Game *Sipak Batu*

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED MINANGKABAU SIPAK BATU TRADITIONAL GAME TO DEVELOP MOTHER LANGUAGE ABILITY IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

(Study Development in Children Aged 5-6 Years in the City of Padang, West Sumatra)

Tia Novela

Tianovela98@gmail.com

Abstract

Ability Language Mother is language that is first learned by someone since childhood naturally and becomes the basic means of communication and understanding of their environment . Study This aim For develop a game for increase ability Language Mother child 5-6 years old . this game called traditional games minangkabau *Sipak Stone* that has customized with level development child . Study This carried out in the city of Padang, West Sumatra, with using the ADDIE model. Test the effectiveness of the *Sipak game Rock* done with method experiment *one-group pretest-posttest*. Respondents in study This as many as 15 children . The results of data analysis are available increase in average before given treatment that is 34,73 with after given treatment that is 40,40 . From calculations t count is - 10.159 with a probability/significance level of 0.000 (p value <0.05) means H0 is rejected Because there is significant change _ between before using the *Sipak game Rock (pretest)* with after using the *Sipak game Rock (posttest)*. So can concluded that the traditional Minangkabau game product *Sipak Batubased* developed android _ effective used For develop ability Language Mother child 5-6 years old

Keywords: Mother Language Ability , Early Childhood , *Sipak Game Rock*

Lembar Pengesahan

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER	
Pembimbing I	Pembimbing II
 Prof. Dr. Yufiarti, M.Si Tanggal : 3 Juli 2023	 Prof. Dr. Elindra Yeti, M.Pd Tanggal : 20.07.2023
Nama	
Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus , (Ketua) ¹	 31-07-2023 (Tanda tangan) (Tanggal)
Dr. Nurbiana Dhiemi, M.Psi (Koordinator Prodi) ²	 21 Juli 2023 (Tanda tangan) (Tanggal)
Nama	: Tia Novela
No. Registrasi	9909820004
Tanggal Lulus	:
Angkatan	2020
¹ . Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta ² . Koordinator Prodi PAUD S2 Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta	

Lembar Originalitas

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap	Tia Novela
NIM	9909820004
Tempat/Tanggal Lahir	Bukittinggi/ 23 Juli 1998
Program	Magister
Program Studi	PAUD

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul "**Pengembangan Game Tradisional Minangkabau *Sipak Batu* Berbasis Android Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Ibu Anak Usia Dini 5-6 Tahun**" merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Padang, 8 April 2023



Tia Novela

NIM 9909820004

Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tia Novela
NIM : 9909820004
Fakultas/Prodi : PASCASARJANA / MAGISTER (S2)
Alamat email : TiaNovela_9909820004@mhs.unj.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Game Tradisional Minangkabau *Sipak Batu* Berbasis Android Untuk

Mengembangkan Kemampuan Bahasa Ibu Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 31 Juli 2023

Penulis


(Tia Novela)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh,

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, berkat pertolongan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul "Pengembangan Game Tradisional Minangkabau *Sipak Batu* Berbasis Android Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Ibu Anak Usia Dini 5-6 Tahun "sebagai langkah awal penyusunan tugas akhir perkuliahan Program Magister PAUD Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi sebagai Koordinator Program Studi S2 PAUD UNJ
2. Prof. Dr Yufiarti, M.Psi selaku Dosen Pembimbing satu yang selalu memberikan semangat serta arahan dalam proses penyelesaian studi
3. Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing kedua, atas motivasi dan arahnya dalam penyelesaian tugas akhir
4. Kedua Orang Tua, Bapak Dasril dan ibunda tercinta Maimon , terima kasih atas doa dan dukungannya, baik moril maupun materiil. Beliau adalah malaikat yang dikirim oleh ALLAH SWT serta anugrah terindah bagiku.
5. Orang-orang tersayangku, kakak Vivi Anggraini terima kasih atas bantuan dan kesabaran yang telah diberikan untukku serta dukungan yang tiada henti, dan keponakan si Ganteng yang paling lucu, cerdas Kounna Eshal Akalanka dan Ahmad Eshal Akalanka yang telah menemani dan memberikan semangat kepadaku dan memotifasi untuk tetap bertahan dan tetap bersemangat untuk menggapai cita-cita dan memberikan keceriaan.
6. Terima kasih atas kasih sayang yang selama ini telah Rekan-rekan mahasiswa S2 PAUD angkatan 2020
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyajian karya tulis ini masih terdapat kekurangan. Karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran membangun untuk penyempurnaan hasil penelitian ini. Peneliti sangat berharap,

tesis ini akan bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pengetahuan khususnya dalam pengembangan pendidikan kecakapan hidup bagi anak usia dini.

Padang , Januari 2023

Peneliti

Tia Novela



DAFTAR ISI

Abstrak	ii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Masalah.....	6
E. Kegunaan Penelitian.....	7
F. State of The Art.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori.....	11
B. Deskripsi Konsep	18
1. Kemampuan Berbahasa Ibu.....	18
2. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	23
3. Permainan Tradisional <i>Sipak Batu</i>	28
4. Game Edukasi Berbasis Android Anak Usia Dini	32
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Desain Konseptual Model.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Model Pengembangan.....	42
B. Waktu dan Tempat	43
1. Waktu	43
2. Tempat Penelitian.....	44
C. Desain Penelitian.....	44
1. Penelitian Pendahuluan	45
2. Model ADDIE	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil penelitian.....	59

1. Analyze (Analisis).....	59
2. Desain (Design).....	62
3. Pengembangan (Develop)	75
4. Implementasi (Implementation)	82
5. Evaluasi	88
B. Pembahasan.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	100
1. Kesimpulan	100
2. Implikasi.....	101
3. Saran.....	101
4. Rekomendasi.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka berfikir.....	39
Bagan 2 Desain konseptual model game <i>Sipak Batu</i> berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu	40
Bagan 3 Flowchart game <i>Sipak Batu</i> berbasis android untuk mengembangkan bahasa ibu anak usia dini.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rencana penelitian game <i>Sipak Batu</i> berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu	43
Tabel 2 Model ADDIE dengan prosedur	46
Tabel 3 Indikator pakar pendidikan anak usia dini	49
Tabel 4 Indikator pakar media pembelajaran.....	50
Tabel 5 Instrumen penelitian game <i>Sipak Batu</i> berbasis android untuk mengembangkan bahasa ibu anak usia dini.	54
Tabel 6 Rekapitulasi Teknik Pengumpulan Data.....	57
Tabel 7 Pedoman wawancara terkait bahasa ibu di Taman Kanak-Kanak.	59
Tabel 8 Wawancara Pendidik PAUD.....	60
Tabel 9 analisis kebutuhan anak	61
Tabel 10. Model Procedural Pembuatan dan Penggunaan.....	63
Tabel 11. Storyboard aplikasi game <i>Sipak Batu</i> mengembangkan bahasa ibu anak usia 5-6 tahun.	66
Tabel 12 Prosedur pengembangan game tradisional minangkabau <i>Sipak Batu</i>	73
Tabel 13 Kriteria Kelayakan	76
Tabel 14 Persentase Uji Kelayakan Para Ahli	76
Tabel 15 Penelitian dilakukan dalam 8 kali pertemuan mulai dari pretest sampai posttest.....	83
Tabel 18 Data pretest dan posttest game <i>Sipak Batu</i> berbasis android untuk mengembangkan kemampuan berbahasa ibu anak usia 5-6.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembaran Izin Expert Judgment Kisi instrumen Anak Usia Dini	112
Lampiran 2 Lembaran Izin Expert Judgment Ahli Materi.....	113
Lampiran 3 Lembaran Izin Expert Judgment Ahli Bahasa Anak Usia Dini.....	114
Lampiran 4 Lembaran Kisi-Kisi Instrumen	115
Lampiran 5 Lembaran Instrumen Angket Ahli Materi	119
Lampiran 6 Lembaran Instrumen Angket Ahli Media.....	122
Lampiran 7 Lembaran Hasil Validasi Instrumen Angket Ahli Materi	126
Lampiran 8 Lembaran Hasil Validasi Instrumen Angket Ahli Media.....	130
Lampiran 9 Lembaran Hasil Validasi Kisi-Kisi Instrumen	135
Lampiran 10 Lembaran Izin Uji Coba Kel Kecil TK Amalan.....	141
Lampiran 11 Lembaran Izin Penelitian TK Karya.....	142
Lampiran 12 Lembaran Izin Uji Coba Instrumen.....	143
Lampiran 13 Lembaran Surat Balikan Uji Coba Kel Kecil TK Amalan	144
Lampiran 14 RPH	145