

**PENGARUH GAME EDUKATIF *COMPUTER KIDS* TERHADAP
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK 'AISYIYAH
NYAI AHMAD DAHLAN**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Disusun Oleh :

AQNITA YANUAR RIZKI AULIA

22104030018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aqnita Yanuar Rizki Aulia

NIM : 22104030018

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Game Edukatif (Computer Kids) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan” adalah hasil karya pribadi atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 6 Juli 2026

Yang Menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Aqnita Yanuar R.A

NIM. 22104030018

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi

Lamp : 1(Satu) Naskah Skripsi

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, mengoreksi, dan memberikan petunjuk seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Aqnita Yanuar Rizki Aulia

NIM : 22104030018

Judul : “Pengaruh Game Edukatif (Computer Kids) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan”

Sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas segera dimunaqsyahkan. Untuk itu kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 6 Juli 2026

Yang Menyatakan


Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197307092008012011

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aqnita Yanuar Rizki Aulia
Tempat Tanggal Lahir : Klaten, 18 Januari 2004
NIM : 22104030018
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 6 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Aqnita Yanuar R.A

NIM. 22104030018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2432/Un.02/DT/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH GAME EDUKATIF *COMPUTER KIDS* TERHADAP
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK 'AISYIYAH NYAI
AHMAD DAHLAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AQNITA YANUAR RIZKI AULIA
Nomor Induk Mahasiswa : 22104030018
Telah diujikan pada : Selasa, 14 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Siti Zubaedah, S.Ag.,M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6a704a3c5e8f3



Penguji I
Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6af6c05a49eb22



Penguji II
Nunun Indrasari, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6af6e4cab98a



Yogyakarta, 14 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a713e950a92

MOTTO

“Long story short, I survived.”

– Taylor Swift



HALAMAN PERSEMBAHAN

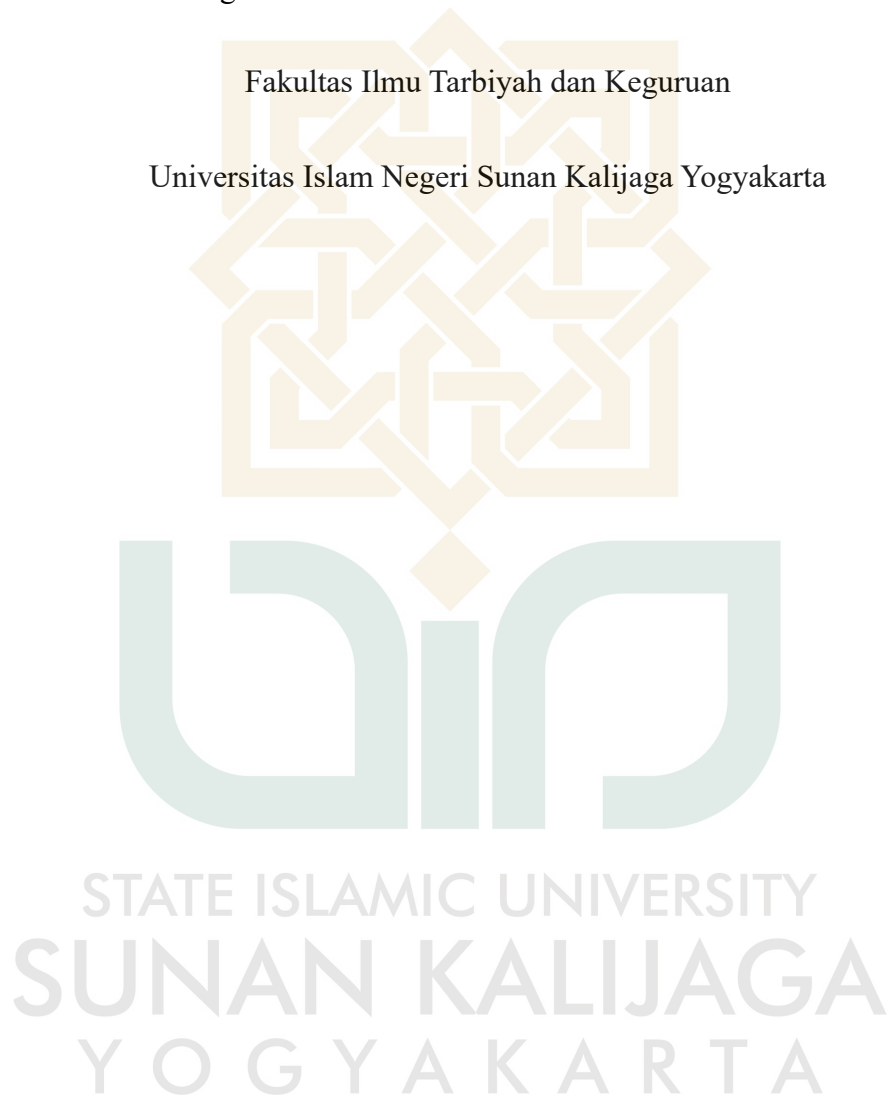
Skripsi ini dipersembahkan untuk

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Aqnita Yanuar Rizki Aulia, 22104030018. “Pengaruh Game Edukatif *computer kids* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya kendala bahasa anak di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan terutama dalam mengutarakan pendapat, mengenal kata sifat, dan mengenal simbol angka dan huruf. Selain itu, metode pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital secara maksimal. Sehingga *computer kids* hadir menjembatani untuk tercapainya aspek perkembangan bahasa anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan bahasa sebelum dan sesudah diberikan game edukatif *computer kids*, serta untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan dari game edukatif terhadap perkembangan bahasa anak.

Pengumpulan data melibatkan *Pretest* dan *Posttest*. Hasil *Pretest* menunjukkan rata-rata skor perkembangan bahasa awal 30,9 menunjukkan kendala dalam mengenal kata sifat, mengutarakan pendapat, dan mengenal simbol. Setelah tiga sesi perlakuan menggunakan *computer kids*, *Posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor menjadi 38,8. Analisis statistik menggunakan uji t berpasangan menggunakan SPSS 27 memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang menyebabkan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari game edukatif *computer kids* terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Media ini dinilai layak dan efektif, terutama dalam aspek tampilan animasi, memotivasi, dan meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran bahasa.

Kata Kunci : Game Edukatif, *Computer kids*, Perkembangan Bahasa, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Aqnita Yanuar Rizki Aulia, 22104030018. *"The Influence of Educational Games computer kids on the Language Development of Children Aged 4-6 Years in TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan."* Thesis. Early Childhood Islamic Education Study Program, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta, 2026.

This research is based on the existence of children's language barriers in TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan, especially in expressing opinions, recognizing adjectives, and recognizing number and letter symbols. In addition, the learning method has not fully utilized digital technology to the fullest. So that computer kids are present to bridge the achievement of aspects of children's language development. This study aims to find out the level of language development before and after being given educational games computer kids, as well as to find out whether there is a significant influence of educational games on children's language development.

Data collection involves Pretest and Posttest. The results of the Pretest showed an average initial language development score of 30.9, indicating obstacles in recognizing adjectives, expressing opinions, and recognizing symbols. After three treatment sessions using computer kids, the post test showed a significant improvement with the average score being 38.8. Statistical analysis using a pairing t-test using SPSS 27 obtained a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), which caused the null hypothesis to be rejected and the alternative hypothesis to be accepted. This shows that there is a significant positive influence of educational games computer kids on the language development of children aged 4-6 years which makes the learning process more effective and fun. This media is considered feasible and effective, especially in the aspect of displaying animations, motivating, and increasing children's interest in language learning.

Keywords : Educational Games, Computer kids, Language Development, Early Childhood.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Game Edukatif *Computer kids* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan” dengan baik. Shalawat serta salam tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW dan para sahabat, semoga kita mendapat syafaat di yaumul akhir nanti.

Penulisan ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selama penyusunan skripsi tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak.

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas sebaik-baiknya kepada mahasiswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan di lingkungan kampus.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang memberikan ruang berkarya dan berkreasi kepada mahasiswa Pendidikan untuk menyalurkan ilmu yang dimiliki.
3. Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan nasihat dan arahan pada penulis selama perkuliahan.

4. Ibu Siti Zubaedah., S.Ag., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Nawarol Muniroh, S.TP., selaku kepala sekolah TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
6. Kakak-kakak pengampu ekstrakurikuler *computer kids* yang telah banyak membantu dan memberikan informasi serta kelengkapan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
7. Bu Rida, Bu Lia, dan Bu Rahma selaku guru kelas A Yunus yang memberikan informasi data sekolah dan membantu penelitian penulis serta teman-teman kelas A Yunus yang memberi pengalaman kepada penulis.
8. Bapak, Ibu, Kakak, dan kedua Adik penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih doa-doa untuk yang diberikan pada penulis.
9. Teman-teman Jangka Pendek, Davina Rahma, Rosma Dina, Radifta Rahma, Asty Lia, dan Soffi Indriyani yang telah menemani penulis dan menjadi teman bertumbuh selama masa perkuliahan. Terima kasih untuk waktu, usaha, dan doa yang sama dari kita dan kembali pada kita serta pengalaman tak terhingga yang kami lakukan bersama-sama.
10. Teman-teman Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2022 yang telah memberi semangat satu sama lain selama perkuliahan.

11. Teman-teman yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu. Teman-teman yang penulis temui selama perjalanan perkuliahan khususnya di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
12. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Aqnita Yanuar Rizki Aulia, terima kasih untuk usaha, kerja keras, dan doa yang selalu mengudara disetiap harinya. Kegagalan hari ini akan menemukan jalan di lain waktu dan keberhasilan hari ini sebagai bekal untuk perjalanan selanjutnya.

Yogyakarta, 2 Juli 2026

Penulis,

Aqnita Yanuar Rizki A.

NIM. 22104030018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	2
DAFTAR LAMPIRAN	3
BAB I PENDAHULUAN.....	4
A. Latar Belakang	4
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Hipotesis Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Literatur Review.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Rancangan Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Instrumen Penelitian.....	40
D. Pengumpulan Data	43
E. Analisis Data	45
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	49
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	49
B. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
C. Analisis Data	56

D. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tingkat Pencapaian Bahasa Anak Kelompok Usia 4-6 Tahun	23
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	40
Tabel 4. 1 Nilai <i>Pretest</i> Perkembangan Bahasa	50
Tabel 4. 2 Deskripsi Data Statistik <i>Pretest</i>	52
Tabel 4. 3 Nilai <i>Posttest</i> Perkembangan Bahasa	54
Tabel 4. 4 Deskripsi Data Statistik <i>Posttest</i>	55
Tabel 4. 5 Perbandingan Rata-rata <i>Pretest-Posttest</i>	55
Tabel 4. 6 Uji Reliabilitas.....	56
Tabel 4. 7 Uji Normalitas	57
Tabel 4. 8 Paired Sample T-Test.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Media.....	13
Gambar 2. Aplikasi pada Computer Kids	14
Gambar 3. Permainan pada Media	15



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Penelitian	71
Lampiran 2 : Lembar Expert Judgement.....	75
Lampiran 3 : Hasil Pretest.....	76
Lampiran 4 : Hasil Posttest	77
Lampiran 5 : Kuesioner Penilaian Media.....	78
Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian.....	79
Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian	81
Lampiran 8 : Surat Penunjukkan Pembimbing	82
Lampiran 9 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	83
Lampiran 10 : Sertifikat PLP	85
Lampiran 11 : Sertifikat KKN.....	86
Lampiran 12 : Sertifikat ICT.....	87
Lampiran 13 : Sertifikat TOEFL.....	88
Lampiran 14 : Sertifikat PKTQ.....	89
Lampiran 15 : Sertifikat PBAK	90
Lampiran 16 : User Education	91

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu aspek dalam perkembangan pada anak. Bahasa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pikiran, keinginan, dan pendapat, serta memahami maksud orang lain.¹ Ini menunjukkan bahwa bahasa bukan hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi bahasa dapat menjadi sarana interaksi sosial. Keberhasilan dalam perkembangan bahasa pada anak usia dini antara lain terlibatnya peran orang tua, guru, maupun pendidik yang bekerjasama di sekolah, rumah, maupun dalam bermasyarakat yang berperan di kehidupan sehari-hari.

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak dapat diukur dengan adanya Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).² STPPA dirancang sebagai pedoman pertumbuhan dan perkembangan anak dalam pengelolaan dan menyelenggarakan satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).³ Dalam STPPA mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Penggunaan *gadget* menjadi salah satu media dalam meningkatkan perkembangan bahasa pada anak. Saat ini *gadget* telah membawa perubahan yang signifikan terutama pada anak.

¹ Enny Zubaedah, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Teknik Pengembangannya Di Sekolah," no. c (n.d.): 459–479.

² Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014, "Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini" (n.d.).

³ Farah Azizah and Mohammad Salehudin, "Media Game Edukasi Di Gadget : Studi Literatur Manfaat Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 6 (2023): 264–271.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% pengguna berusia 0-4 tahun dan 52,76% berusia 5-6 tahun. Dari data tersebut tidak menutup kemungkinan memicu adanya kecanduan *gadget* pada anak. Survey yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia, lebih dari 71,3% usia anak sekolah memiliki *gadget* dan memainkannya dalam waktu yang cukup lama dalam sehari.⁴

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menegaskan perkembangan bahasa anak 4-6 tahun mencakup tiga aspek utama yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan awal. Pencapaian tersebut idealnya difasilitasi dan didukung melalui lingkungan belajar yang stimulatif, interaktif, dan menyenangkan. Karena pada usia 4-6 tahun termasuk *golden age* perkembangan otak anak. Maka stimulasi bahasa pada fase ini berpotensi berdampak jangka panjang terhadap kemampuan literasi, kecerdasan sosial, dan keberhasilan akademis anak di masa mendatang.

Berkembangnya teknologi yang semakin maju dan modern, membawa perubahan yang signifikan bagi banyak orang. Kini sebagian orang tua telah beralih pada kemudahan teknologi yang tersedia. Memberikan pembelajaran untuk anak berbasis teknologi memudahkan para orang tua, guru serta pendidik dalam mengajarkannya kepada anak. Seperti halnya saat ini, telah banyak aplikasi atau media pembelajaran yang menarik dan edukatif yang berbasis teknologi salah satunya game edukatif.

⁴ Universitas Aisyiyah Yogyakarta, "Penyuluhan Dampak Kecanduan *Gadget*," *Berita PT*, last modified 2024, accessed January 5, 2026, <https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/penyuluhan-dampak-kecanduan-gadget-pada-anak>.

Game edukatif yang digunakan berisikan permainan sederhana yang menarik terutama bagi anak. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan aspek perkembangan pada anak. Anak dengan mudah mendapat kegiatan belajar dari mana saja serta melalui berbagai media teknologi. Ini juga memudahkan orang tua dan guru dalam menstimulasi dan mengoptimalkan perkembangan bahasa pada anak. Persepsi negatif terhadap teknologi digital pada anak usia dini oleh sebagian orang tua dan guru tak sedikit yang memandang penggunaan *computer* atau gawai pada anak usia dini sebagai sesuatu yang berbahaya, sehingga penerapan dan penggunaan di PAUD cenderung dihindari. Permasalahan yang terjadi pada anak usia dini di lingkup sekolah sebagian besar anak usia 4-6 tahun masih mengalami kendala dalam pengucapan, menyusun kalimat secara lengkap, dan memahami interaksi verbal dengan guru.

Berdasarkan pra observasi peneliti di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan, terdapat temuan beberapa anak belum memenuhi capaian perkembangan bahasa sesuai usia berdasarkan instrumen STPPA. Misalnya, dalam mengutarakan pendapat pada orang lain, mengenal kata sifat, dan mengenal simbol-simbol huruf dan angka. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru di kelas bersifat kolaboratif antara guru dan siswa namun belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal. Sehingga temuan ini menunjukkan bahwa perlu adanya pengawasan serta kontrol secara berkala guna meningkatkan kemampuan berbahasa yang sesuai dengan usianya, khususnya di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alfina dkk. dengan judul “Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK Telkom 2 Palembang Tahun 2023”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh kemampuan berbahasa setelah menggunakan permainan edukatif berbasis Power Point yang diterapkan. Artinya, penggunaan media permainan edukatif berbasis Power Point dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dibandingkan dengan belajar tanpa menggunakan media yang menarik karena anak akan lebih tertarik dan termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Hal ini diperkuat dengan perkembangan dapat dipengaruhi baik dari faktor internal maupun eksternal yang dapat memengaruhi tempo atau kecepatan perkembangan seseorang.⁵

Penelitian di atas menjelaskan bahwa media permainan edukatif berbasis teknologi memiliki dampak dan pengaruh terhadap perkembangan bahasa anak. Penggunaan media dengan konsep permainan menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini.⁶ Teknologi digital sebagai sarana penting yang perlu ditingkatkan dan diajarkan bagi anak usia dini agar mereka tidak tertinggal dalam menghadapi kemajuan teknologi yang terus berkembang.⁷ Namun saat ini masih terbatas sekolah yang menerapkan teknologi berbasis digital sebagai

⁵ Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, Pertama. (Depok: Prenadamedia Group, 2017).

⁶ Ni Putu Ary Pratama Dewi and Anak Agung Gede Agung, “Game Education Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini” 9 (2021): 149–157.

⁷ Nurul Aini Najma et al., “Implementasi Program *Computer Class* Dalam Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini” 10, no. 1 (2026): 184–195.

media pembelajaran dalam waktu yang tetap dan konsisten sebagai salah satu penunjang pembelajaran modern.

Pesatnya perkembangan teknologi digital menuntut dunia pendidikan terus berkembang dan tidak pasif. Game edukatif *computer kids* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Kegiatan ini termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler yang bernama *Computer kids*. Ekstrakurikuler ini menjadi tempat untuk mengenalkan fitur atau komponen yang ada dalam sebuah permainan digital. Kesenjangan antara kondisi ideal perkembangan bahasa dan kondisi nyata di lapangan dapat menjembatani melalui pemanfaatan teknologi yang tepat guna dan terarah.

Secara teoritis maupun praktik, stimulasi bahasa anak usia dini harus dilakukan secara menyeluruh, interaktif, dan menggunakan media yang sesuai dengan media perkembangan anak. Sejalan dengan hal tersebut, praktik pembelajaran di TK saat ini berusaha untuk mengoptimalkan media digital khususnya game edukatif berbasis *computer kids* sebagai sarana stimulasi bahasa yang menyenangkan dan efektif. Namun demikian penggunaan media *computer kids* masih minim diterapkan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Oleh karena itu, TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan mendukung untuk mengimplementasikan kurikulum modern berbasis teknologi digital.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait "Pengaruh Game Edukatif *computer kids* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Seberapa besar tingkat perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan sebelum diberikan game edukatif *computer kids*?
2. Seberapa besar tingkat perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan setelah diberikan game edukatif *computer kids*?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan game edukatif *computer kids* terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui seberapa tingkat perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan sebelum diberikan game edukatif *computer kids*
2. Mengetahui seberapa tingkat perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan setelah diberikan game edukatif *computer kids*
3. Mengetahui apakah ada pengaruh signifikan game edukatif *computer kids* terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang perkembangan bahasa dan teknologi dalam pendidikan anak usia dini baik bagi program studi terkait maupun bagi para pembaca.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Sebagai pengalaman pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasa melalui game edukatif *computer kids*.

b. Bagi Peneliti

Diharapkan menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman dan sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi sekolah khususnya guru atau pendidik tentang seberapa berpengaruh bermain game edukatif terhadap perkembangan bahasa pada anak dan evaluasinya untuk sekolah.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh signifikan antara game edukatif *computer kids* terhadap perkembangan bahasa di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan antara game edukatif *computer kids* terhadap perkembangan bahasa anak di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan mengenai pengaruh game edukatif *computer kids* terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat perkembangan bahasa anak di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan sebelum diberikan perlakuan berupa game edukatif *computer kids* memiliki nilai *Pretest* rata-rata 30,9 yang memperlihatkan kendala dalam mengenal kata sifat, mengutarakan pendapat, dan mengenal simbol dari media *computer kids*.
2. Tingkat perkembangan bahasa anak di TK ‘Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan setelah diberikan perlakuan berupa game edukatif *computer kids* memiliki nilai *Posttest* rata-rata 38,8 yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil *Posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat pada kemampuan berbahasa anak dalam mengenal sifat, mengutarakan pendapat, dan mengenal simbol dari media *computer kids*.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan game edukatif *computer kids* terhadap perkembangan bahasa anak usia

4-6 tahun di TK 'Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 dengan menggunakan metode uji *paired samples t-test*, diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa game edukatif *computer kids* berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak secara efektif dan menyenangkan.

B. Saran

1. Bagi sekolah diharapkan dapat menerapkan kelas *computer kids* dalam skala kecil untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih intens dan mendalam.
2. Bagi guru diharapkan melakukan observasi berkelanjutan terhadap perkembangan bahasa anak selama menggunakan *computer kids* sebagai evaluasi untuk meningkatkan penggunaan media.
3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan desain lain dengan adanya kelompok pembanding yang lebih kuat, memperpanjang durasi penelitian, dan dapat mengkaitkan game edukatif dengan aspek perkembangan lain seperti kognitif dan sosial-emosional.
4. Bagi pengembang media *computer kids* diharapkan untuk menerapkan pembelajaran lebih terstruktur agar materi yang disampaikan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Ratno. *Buku Ajar Pengembangan Bahasa Usia Dini*. Edited by M Ridlwan. Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2020.
- Azizah, Farah, and Mohammad Salehudin. "Media Game Edukasi Di Gadget : Studi Literatur Manfaat Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 6 (2023): 264–271.
- Dewi, Ni Putu Ary Pratama, and Anak Agung Gede Agung. "Game Education Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini" 9 (2021): 149–157.
- Etnawati, Susanti. "Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini" 22 (2022): 130–138.
- Faizatunisa, Anis Rizki, and Euis Kuniati. "Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Game Digital." *Jurnal Paud Agapedia* 8, no. 2 (2024): 203–208.
- Ghozali, Imam. *Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. 3rd ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2005.
- Haris, Irfan, and Siti Isyanti. "Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini." *Jurnal Asghar* 1 (2021): 82–91.
- Kebudayaan No. 137 Tahun 2014, Peraturan Menteri Pendidikan. "Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini" (n.d.).
- Kholilullah, Hamdan, and Heryani. "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *AKTUALITA jurnal penelitian sosial dan keagamaan* 10, no. Juni (2020): 75–94.
- Khotimah, Alfina Khotimah, Mardiana Sari, and Syarwani Ahmad. "Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Kelompok B Di Tk Telkom 2 Palembang Tahun 2023." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. November (2023): 49–66.
- M. Lusi, Nurul Azizah. "Program Komputer Kids Sebagai Pengenalan Literasi

Digital Di Raudhotul Athfal Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Abdau Qura. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Machali, Imam, and Ara Hidayat. *The Handbook Of Education Management (Teori Dan Praktik Pengelolaan Sekolah/Madrasah Di Indonesia*. Kedua. Jakarta: KENCANA, 2018.

Mulyani, Novi. *Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. Nita NM. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.

Najma, Nurul Aini, Rofiqotul Aini, Wahdah Widdatul Fuadah, Farha Faizah, Dhofiroh Febirizqi Alawiyah, and Azzah Naili. “Implementasi Program *Computer Class* Dalam Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini” 10, no. 1 (2026): 184–195.

Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Edited by Janner Simarmata. Medan: Yayasan Kita Menulis, n.d.

Pancawati, Nuryani, and Mukti Widayati. “Aktualisasi Game Edukatif Digital Pada Perkembangan Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini” 8, no. 4 (2024): 624–635.

Prensky, Marc. “Digital Native, Digital Immigrants.” *On The Horizon* 9 (2001): 1–6.

Rahmadhani, Suci, and Sri Hartati. “Pengaruh Game Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak Di TK IT Adzkia III Padang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 15486–15496.

Robingatin, and Ulfah Zakiyah. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Edited by Khairul Saleh. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019.

Sari, Mira Permata. “Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun Upin Ipin Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (Studi Kasus Aminah Anak Ibu Sinarti) Pembuang Hulu Kalimantan Tengah.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

- Setyaningsih, Rina. "Peran Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023): 7299–7307.
- Sianturi, Rektor. "Test Normality as A Condition of Hypothesis Testing" 11, no. 1 (2025): 1–14.
- Sit, Masganti. *Perkembangan Peserta Didik*. Pertama. Depok: Prenadamedia Group, 2017.
- Subagyo, Syahrani, Dewi Laras Tuti, and Heni Oktavia. "Dampak Game Online Terhadap Penggunaan Bahasa Dan Perilaku Sopan Santun Siswa The Impact of Online Games on the Use of Language and Polite Behavior of Students," no. 76 (2024).
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka." *Journal Education of Research* 5, no. 4 (2024): 5599–5609. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sumanto. *Psikologi Perkembangan: Fungsi Dan Teori*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service), 2014.
- Suryadi, Andri. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall." *PETIK* 3, no. 32 (2017): 8–13.
- Threekunprapa, Arinchaya. "Unplugged Coding Using Flowblocks for Promoting Computational Thinking and Programming among Secondary School Students" 13, no. 3 (2020): 207–222. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13314a>.
- Yogyakarta, Universitas Aisyiyah. "Penyuluhan Dampak Kecanduan Gadget." *Berita PT*. Last modified 2024. Accessed January 5, 2026. <https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/penyuluhan-dampak-kecanduan-gadget-pada-anak>.
- Yuris, Evicenna. "Impact of Gadget Use on Early Children's Language Development." *Journal of Social and Economics Research* 4, no. 1 (2022): 115–121.

Zubaedah, Enny. “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Teknik Pengembangannya Di Sekolah,” no. c (n.d.): 459–479.

