

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *ALPHA GAME*  
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK KRISTEN BETHEL SULUNG 3  
SURABAYA**

**SKRIPSI**



Oleh:

**WAHITA YOLANDA SOKAWARDHANI**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA  
Juli 2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *ALPHA GAME*  
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK KRISTEN BETHEL SULUNG 3  
SURABAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru PAUD



Oleh:

**WAHITA YOLANDA SOKAWARDHANI**

**1613019001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA**

Juli 2024

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ALPHA GAME TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KRISTEN BETHEL SULUNG 3 SURABAYA" dengan NRP 1613019001 telah disetujui oleh dosen pembimbing dan Tim penguji.



**Anita Roslina Simanjuntak S.Pd., M.Pd**

Pembimbing



**Regina Christine Takumansang. S.Pd, M.Pd  
M.Pd**

Penguji 1



**Sindy Anugerah wati. s.Pd.**

Penguji 2

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ALPHA GAME TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK

KRISTEN BETHEL SULUNG 3 SURABAYA" yang disusun oleh mahasiswa Wahita Yolanda Sokawardhani dengan NRP 1613019001 telah disetujui pada 10 Juli 2024 dan dinyatakan LULUS oleh Tim penguji.



**Regina Christine fakumansang, S.Pd, M.Pd Sindy Anugerah Wati, S.Pd.  
M.Pd**

Ketua

Sekretaris



**Dr. V. Luluk Prijambodo, M.Pd**  
Dekan FKIP



**Kusni Anggraini, S.Pd., M.Pd**  
Dekan PG-PAUD

**SURAT PERNYATAAN**  
**Jalur Skripsi**

Bersama ini, saya:

Nama : Wahita Yolanda Sorawardhani  
NRP : 1613019001  
Program Studi : PG-PAUD  
Jurusan : PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ALPHA GAME TERHADAP KEMAMPUAN  
MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KRISTEN BETHEL SULUNG 3 SURABAYA

benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila Skripsi ini ternyata merupakan hasil *plagiarisme*, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran.

Surabaya, 02 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Wahita Yolanda Sorawardhani

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing I, Tunggal



ANITA ROSLINA S. S.Pd., M.Pd  
NIK. 161.08.0391

Dosen Pembimbing II,

NIK. \_\_\_\_\_

0.0

**SURAT PERNYAATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu Pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama Mahasiswa : Wahita Yolanda Sorawardhani  
Nomor Pokok : 1613019001  
Program Studi Pendidikan : PG-PAUD  
Jurusan : PG-PAUD  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Tanggal Lulus : 10 Juli 2024

Dengan ini **SETUJU/TIDAK SETUJU**<sup>\*)</sup> Skripsi atau Karya Ilmiah saya,

Judul: Pengaruh Penggunaan Media Alpha Game Terhadap  
Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK  
Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya.

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di Internet atau media lain (Digital Library Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai undang-undang Hak Cipta yang berlaku.

Demikian surat pernyataan **SETUJU/TIDAK SETUJU**<sup>\*)</sup> publikasi Karya Ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,  
Yang membuat pernyataan,



Wahita Yolanda Sorawardhani

NRP: 1613019001

<sup>\*)</sup> coret salah satu

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar karya ilmiah saya, dan saya tidak mengambil atau mengutip ide orang lain dengan cara yang bertentangan dengan kaidah pengutipan karya ilmiah. Semua tulisan dalam skripsi saya sudah disesuaikan dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini melanggar kode etik yang ada, saya bertanggung jawab dan menerima sanksi apapun sesuai hukum yang berlaku.

Surabaya, 9 Juli 2024



Wahita Yolanda Sokawardhani  
1613019001

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus dan keluarga kudus-Nya karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi penulis yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Alpha Game* Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya” ini dapat terselesaikan hingga selesai. Pada pembuatan skripsi ini penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan limpahan terima kasih pada :

1. Dr. V. Luluk Prijambodo, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
2. Kristin Anggraini, S.Pd.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD yang sudah mengizinkan untuk melakukan penelitian .
3. Anita Roslina Simanjuntak S.Pd.,M.Pd, selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi dan dosen pendamping akademik program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang selalu memberikan masukan dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini mampu terselesaikan.
4. Katharina Dwy Ekawati, S.Pd, selaku Kepala TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya yang telah mengizinkan melakukan penelitian serta memberikan berbagai informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.
5. Ibu Enggar Susanti, S.Pd selaku Wali kelas TK yang membantu membantu peneliti melakukan penelitian di TK.



6. Para pendidik dan tenaga kependidikan TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya yang telah membantu serta mendukung penulis sehingga skripsi ini mampu terselesaikan.
7. Seluruh peserta didik TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya yang telah membantu peneliti selama proses penelitian
8. Kepada Papa (Markus Eko Budhi Prasetyo), mama (Christine Agustinah Sanusi) dan adik-adik tercinta (Mulia Niko Adi Prasajo dan Pradita Yosef Raharjo) yang selalu mendukung dan mendoakan penulis sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
9. Kepada seluruh anggota sel Tabor, PDMPKK GYB dan OMK GYB yang telah membantu, serta mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seluruh keluarga besar BMAKS serta para Romo PR dan SVD yang telah memberikan semangat, dukungan dan mendoakan penulis sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
11. Kepada sahabat masa kecil saya Ius Milliandri Latuconsina a.k.a semvak mamel yang selalu mendoakan, mendukung dan menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
12. Kepada para sahabat (Yesa, Michael, Jason, Kelvin, dan Rania) dan seluruh teman-teman angkatan 2019 yang telah mendoakan serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sampai akhir.

13. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah memberikan dukungan serta doa sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik.
14. Terima kasih untuk diri ini, yang mau diajak berjuang, yang mau diajak jatuh bangun, yang mau diajak bersusah payah mewujudkan mimpi-mimpi.

Penulis menyadari penulisan skripsi tidak luput dari kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan penulisan skripsi selanjutnya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih atas semua pihak yang terkait dalam penulisan skripsi. Berkah dalem.

Surabaya, 9 Juli 2024

Penulis

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Alpha Game* terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya mengalami kesulitan dalam menggabungkan bunyi huruf untuk membentuk suku kata. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji Normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji non parametrik menggunakan uji Wilcoxon. Berdasarkan hasil uji non-parametrik Wilcoxon, sampel tidak mengalami penurunan dari *Pretest* ke *Posttest*, sementara hasil nilai positif rank mengalami peningkatan sebesar 5,50 dan jumlah peringkat (*sum of rank*) sebesar 55, maka hasil menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Alpha Game* memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya.

**Kata kunci :** Media *Alpha Game*, Kemampuan Membaca, Anak Usia 5-6 Tahun

## **ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of using Alpha Game media on the reading ability of children aged 5-6 years at the Bethel Sulung 3 Christian Kindergarten in Surabaya. Initial observation results show that children aged 5-6 years at the Bethel Sulung 3 Christian Kindergarten in Surabaya have difficulty combining letter sounds to form syllables. This research was conducted using a quantitative approach and used a pre-experimental design method in the form of a one-group pretest-posttest design. This research uses a saturated sampling technique. The data collection techniques used in this research are tests, observation, and documentation, while the data analysis techniques used are the Normality test using Shapiro-Wilk and non-parametric tests using the Wilcoxon test. Based on the results of the Wilcoxon non-parametric test, the sample did not experience a decrease from Preset to test, while the results of the positive rank value increased by 5.50 and the sum of ranks was 55, so the results show that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Based on the research results, it can be concluded that the use of Alpha Game media influences the reading ability of children aged 5-6 years at the Bethel Sulung 3 Christian Kindergarten in Surabaya.*

**Keywords:** *Media Alpha Game, Reading Skills, 5-6 Years Old Children*

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN JALUR SKRIPSI .....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRAK .....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR BAGAN .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis .....	8
1.5 Kerangka Teoritis .....	9

1.6	Hipotesis .....	9
1.7	Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian.....	10
1.8	Batasan Istilah .....	10
1.9	Organisasi Penulisan .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....		12
2.1	Landasan Teori .....	12
2.1.1	Anak Usia Dini.....	12
2.1.1.1	Definisi Anak Usia Dini .....	12
2.1.1.2	Karakteristik Anak Usia Dini .....	15
2.1.2	Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
2.1.2.1	Definisi Pendidikan Anak Usia Dini .....	19
2.1.2.2	Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	21
2.1.3	Kemampuan Membaca .....	23
2.1.3.1	Definisi Membaca.....	23
2.1.3.2	Tujuan Membaca .....	26
2.1.3.3	Manfaat Membaca .....	27
2.1.3.4	Aspek-Aspek Membaca.....	28
2.1.3.5	Tahap Perkembangan Membaca.....	31
2.1.4	Media <i>Alpha Game</i> .....	34
2.1.4.1	Definisi Media Pembelajaran .....	34
2.1.4.2	Dampak Media Pembelajaran.....	36
2.1.4.3	Definisi <i>Game</i> Sebagai Media Pembelajaran .....	37
2.1.4.4	Media <i>Alpha Game</i> .....	38
2.2	Penelitian Terdahulu.....	40

BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Rancangan Penelitian .....	45
3.2 Populasi dan Sampel.....	48
3.2.1 Populasi Penelitian.....	48
3.2.2 Sampel Penelitian.....	49
3.3 Variabel Penelitian .....	49
3.4 Instrumen Penelitian .....	50
3.5 Prosedur Pengumpulan Data .....	54
3.6 Teknik Analisis Data .....	56
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1 Analisis Data .....	59
4.1.1 Deskripsi Sampel .....	59
4.1.2 Kegiatan Pemberian <i>Pretest</i> .....	60
4.1.3 Kegiatan Pemberian <i>Treatment</i> .....	61
4.1.4 Kegiatan Pemberian <i>Posttest</i> .....	63
4.1.5 Hasil Analisis Data.....	65
4.1.5.1 Uji Normalitas (Shapiro-Wilk).....	65
4.1.5.2 Uji Non Parametrik (Uji Wilcoxon).....	67
4.2 Pembahasan .....	68
4.2.1 <i>Pretest</i> .....	69
1. Membaca Dongeng.....	70
2. Membuat <i>papercraft</i> berbentuk Handphone.....	71
3. Tebak Kata.....	72
4.2.2 <i>Treatment</i> ke-1 .....	74

4.2.3 <i>Treatment</i> ke-2 .....	76
4.2.4 <i>Treatment</i> ke-3 .....	77
4.2.5 <i>Treatment</i> ke-4 .....	79
4.2.6 <i>Treatment</i> ke-5 .....	81
4.2.8 <i>Treatment</i> ke-7 .....	84
4.2.9 <i>Treatment</i> ke-8 .....	86
4.2.10 <i>Treatment</i> ke-9 .....	88
4.2.11 <i>Treatment</i> ke-10 .....	90
4.2.12 <i>Treatment</i> ke-11 .....	92
4.2.13 <i>Posttest</i> .....	94
1.    Membaca Dongeng.....	94
2.    Membuat <i>papercraft</i> berbentuk Handphone.....	95
3.    Tebak Kata.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1    Kesimpulan.....	99
5.2    Saran.....	100
5.2.1 Bagi Pendidik di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) .	100
5.2.2 Bagi Orang Tua di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	100
5.2.3 Bagi Peneliti Berikutnya .....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN.....	107



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Rancangan Penelitian.....	46
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian Test.....	51
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Instrumen Penelitian Test .....	52
Tabel 3. 4 Instrumen Penelitian Observasi .....	53
Tabel 4. 1 Data Sample Penelitian.....	59
Tabel 4. 2 Hasil pencapaian <i>Pretest</i> .....	60
Tabel 4. 3 Hasil Pencapaian <i>Treatment</i> .....	61
Tabel 4. 4 Hasil pencapaian <i>Posttest</i> .....	64
Tabel 4. 5 Data Uji Normalitas .....	66
Tabel 4. 6 <i>Tests of Normality</i> .....	66
Tabel 4. 7 Ranks Uji Non Parametik Wilcoxon.....	67
Tabel 4. 8 Test Statistik Uji Non Parametik Wilcoxon.....	68

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Teoritis .....	9
Bagan 3. 1 Desain Penulisan.....	46
Bagan 3. 2 Variabel Penelitian.....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Media Alpha Game</i> .....	40
Gambar 4. 1 SL membaca 2 suku kata.....	71
Gambar 4. 2 KA menanyakan huruf yang harus di warnai.....	72
Gambar 4. 3 CA menjawab dalam kegiatan tebak kata.....	73
Gambar 4. 4 KA membaca 1 suku kata.....	75
Gambar 4. 5 TA membaca 1 suku kata.....	77
Gambar 4. 6 ML membaca 1 suku kata.....	79
Gambar 4. 7 NY membaca 1 suku kata.....	80
Gambar 4. 8 JN membaca 2 suku kata.....	82
Gambar 4. 9 CA membaca 2 suku kata.....	84
Gambar 4. 10 KA membaca 2 suku kata.....	85
Gambar 4. 11 IA membaca 2 suku kata.....	88
Gambar 4. 12 SE menebak kata yang hilang.....	89
Gambar 4. 13 SL menebak kata yang hilang.....	92
Gambar 4. 14 IA menebak kata yang hilang.....	93
Gambar 4. 15 SE membaca 2 suku kata.....	95
Gambar 4. 16 CA mewarnai huruf sesuai perintah.....	96
Gambar 4. 17 IA menjawab dalam kegiatan tebak kata.....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

Manual <i>book</i> media <i>Alphagame</i> .....	108
1. Informasi umum Aplikasi Canva .....	108
2. Panduan Penggunaan.....	108
Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian .....	113
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	114
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	115
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	116
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	117
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	119
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	120
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	121
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	122
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	123
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	124
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	125
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	126