

HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks.
Hal : Naskah Skripsi

Yth.
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.


Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara :

Nama : DIYAH NUR SAFITRI
NIM : 20185501480190
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA REALIA *GAME FLAPPY BIRD* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA FATHUL ULUM SUMBERJOKIDUL SUKOSEWU BOJONEGORO


Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqosah skripsi.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro 11 Agustus 2022.

Pembimbing I


M. Tsaqibul Fikri, S.Pd., M.Sn
NIDN : 2108089201

Pembimbing II


Siti Labiba Kusna, M.Pd
NIDN : 2120018702

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNUGS, M.Pd.I
NIDN : 2120018702
FATHUL ULUM SUNBERJOKIDUL SUKOSEWU BOJONEGORO

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah di pertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari :

Nama : DIYAH NUR SAFITRI
NIM : 20185501480190
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA REALIA *GAME*
FLAPPY BIRD PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
RA FATHUL ULUM SUMBERJOKIDUL
SUKOSEWU BOJONEGORO

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia dini pada Universitas
Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada :

Hari, tanggal : 20 September 2022

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan penguji :

1. Ketua : Dr. Nurul Huda., M.H.I
2. Sekretaris : Siti Labiba Kusna, M.Pd.
3. Penguji I : Ahamad Farid Utsman, M.Pd.I.
4. Penguji II : M.Tsaqibul Fikri, S.Pd.,M.Sn.

tanda tangan



Bojonegoro, 20 September 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)
FTUNUGRI
NIDN: 2122037701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : DIYAH NUR SAFITRI
NIM : 20185501480190
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA REALIA *GAME*
FLAPPY BIRD PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
RA FATHUL ULUM SUMBERJOKIDUL
SUKOSEWU BOJONEGORO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 11 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Diyah Nur Safitri

MOTTO

“Yen Pengen Berhasil Kudu Wani Kangelan “¹



¹ KH. Alamul Huda Masyhur (Pengasuh Pondok Pesantren Al-Rosyid Bojonegoro)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada :

Orang tua yang selalu berdo'a tanpa dipinta,
Para dosen yang ikhlas memberikan bimbingannya,
Suami yang selalu siaga, sabar, dan menjadi motivator dalam melewati setiap proses
yang ada,
Calon *baby* yang sebentar lagi akan *launching* ke dunia, terimakasih sudah mau
bekerjasama dan semoga kamu terlahir menjadi anak yang sehat, lengkap, kuat, hebat,
manfaat, serta *bejo* dunia akhirat. Aamiin.....



UNUGIRI

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA REALIA *GAME FLAPPY BIRD* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA FATHUL ULUM SUMBERJOKIDUL SUKOSEWU BOJONEGORO

Diyah Nur Safitri, M.Tsaqibul Fikri, S.Pd.,M.Sn., Siti Labiba Kusna, M.Pd.

Seiring bertambah majunya sebuah zaman maka akan berpengaruh pula pada semakin canggihnya teknologi yang ada, hal ini memberi dampak kepada anak usia dini yang ketergantungan terhadap sebuah game online yang sangat memikat daya tarik mereka untuk dapat memainkannya. *Flappy bird* merupakan edukasi permainan yang dikembangkan dari sebuah game online yang banyak dimainkan oleh anak usia dini. Game online tersebut banyak memikat serta menyita waktu belajar anak hanya untuk menyelesaikan game online ini. Bahkan tidak hanya waktu belajar mereka, emosional pun menjadi pengaruh saat mereka mengalami kecenderungan terhadap game online ini.

Penelitian ini adalah penelitian RnD dengan model penelitian dan pengembangan *Borg and Gall*. Penelitian dilakukan di RA Fathul Ulum Sumberjokidul yang berlokasi di Desa Sumberjokidul Kecamatan Sukosewu Kab.Bojonegoro. Penelitian ini dilakukan melalui sembilan langkah,yakni terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk.

Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya pengembangan media *flappy bird*, maka akan berpengaruh pada perkembangan anak yakni aspek kognitif berfikir logis. Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti dapat mengembangkan game online *flappy bird* kedalam media realia.

Kata Kunci: Media Realia , *Game Flappy Bird*, Anak Usia Dini

UNUGIRI

ABSTRACT

REALIA MEDIA DEVELOPMENT FLAPPY BIRD GAME FOR 4-5 YEARS OLD CHILDREN IN RA FATHUL ULUM SUMBERJOKIDUL SUKOSEWU BOJONEGORO

Diyah Nur Safitri, M.Tsaqibul Fikri, S.Pd.,M.Sn., Siti Labiba Kusna, M.Pd.

As an era advances, it will also affect the increasingly sophisticated technology available, this has an impact on early childhood who are dependent on an online game that is very attractive to them to be able to play it. Flappy bird is an educational game developed from an online game that is mostly played by early childhood. These online games are very attractive and take up children's learning time just to complete this online game. In fact, not only their study time, emotional also becomes an influence when they experience this tendency towards online games.

This research is an RnD research with a Borg and Gall research and development model. The research was conducted at RA Fathul Ulum Sumberjokidul which is located in Sumberjokidul Village, Sukosewu District, Bojonegoro Regency. This research was conducted through nine steps, consisting of potentials and problems, data collection, product design, design validation, product revision, product trial, product revision, product trial, product revision.

The results showed that with the development of flappy bird media, it would affect the development of children, namely the cognitive aspects of logical thinking. Through this research and development, researchers can develop online game flappy bird into realia media.

Key words: *Media Realia, Flappy Bird Game, Early Childhood*

UNUGIRI

KATA PENGANTAR

Rasa syukur senantiasa dipanjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan serta kekuatan hingga dapat melewati setiap proses yang ada sehingga skripsi ini dapat terselesaikan setelah segalanya diupayakan.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang mana dengan membaca sholawat dapat merubah kegelisahan menjadi ketenangan, kegundahan menjadi kebahagiaan, serta kesulitan menjadi kemudahan.

Alhamdulillah penulisan skripsi yang berjudul : “PENGEMBANGAN MEDIA REALIA *GAME FLAPPY BIRD* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA FATHUL ULUM SUMBERJOKIDUL SUKOSEWU BOJONEGORO “

Dan selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah disini, sehingga dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, MA., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah mengarahkan guna penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Ulfa, M.Pd., selaku ketua Prodi PIAUD yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih serta begitu sabar memberikan arahan kepada mahasiswinya untuk segera menyelesaikan skripsinya.
4. Bapak M. Tsaqibul Fikri, S.Pd., M.Sn selaku Pembimbing 1 serta Ibu Siti Labiba Kusna, M.Pd., selaku pembimbing 2, yang telah banyak mengorbankan waktu, memberikan motivasi serta ilmunya untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Ibu Dewi Fitria, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Fathul Ulum Sumberjokidul yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di lembaganya.
7. Kedua Orangtua yang telah memberikan dukungan secara moral dan materil.

8. Suami yang selalu bersedia menemani dan menjadi *support system* terbaik dalam melewati setiap proses yang ada.
9. Calon baby yang sudah mau diajak riwa riwi dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Teman-teman seperjuangan PIAUD 2018 atas dukungan dan kebersamaannya.

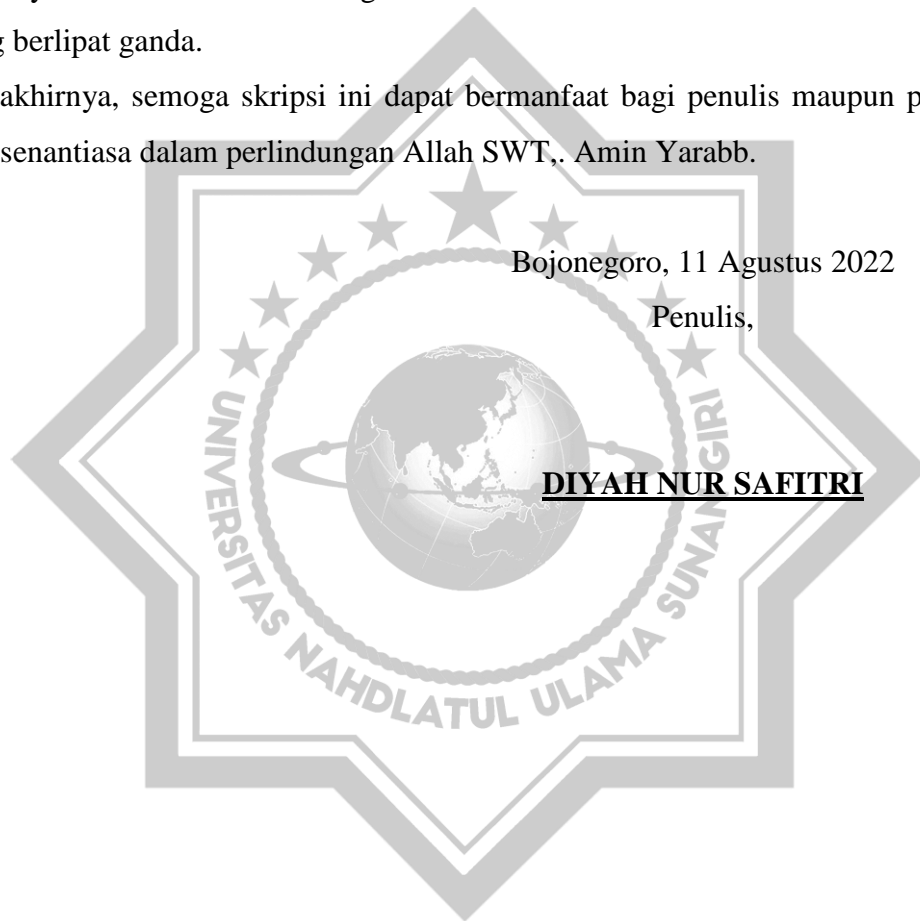
Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah SWT., dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT., Amin Yarabb.

Bojonegoro, 11 Agustus 2022

Penulis,

DIYAH NUR SAFITRI



UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z̤	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	“ain	“	Koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye



UNUGIRI

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>HALAMAN PERSETUJUAN</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	1
<u>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</u>	v
<u>MOTTO</u>	2
<u>PERSEMBAHAN</u>	5
<u>ABSTRAK</u>	6
<u>KATA PENGANTAR</u>	8
<u>PEDOMAN TRANSLITERASI</u>	10i
<u>DAFTAR ISI</u>	12
<u>DAFTAR TABEL</u>	14
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xvii
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	16
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. <u>Latar Belakang</u>	1
B. <u>Rumusan Masalah</u>	10
C. <u>Tujuan Pengembangan</u>	11
D. <u>Manfaat Pengembangan</u>	11
E. <u>Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan</u>	12
F. <u>Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan</u>	14
G. <u>Definisi Operasional</u>	15
H. <u>Orisinalitas Penelitian</u>	17
I. <u>Sistematika Pembahasan</u>	18
<u>BAB II KAJIAN TEORI</u>	20
A. <u>Media Realia</u>	20
B. <u>Flappy Bird</u>	26
C. <u>Kognitif Berfikir Logis</u>	27

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	30
A. Desain Penelitian dan Pengembangan.....	30
B. Model Penelitian dan Pengembangan	32
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	33
D. Uji COba Produk	35
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian dan Pengembangan	36
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
.....	40
A. Profil Lembaga.....	40
1. Sejarah Singkat RA Fathul Ulum.....	40
2. Struktur Organisasi.....	41
3. Tuga Pokok dan Fungsi Personalia.....	41
4. Alamat dan Peta Lokasi.....	43
B. Penyajian Data.....	46
1. Potensi Masalah.....	46
2. Pengumpulan Data	47
3. Desain Produk	48
4. Validasi Desain.....	49
5. Revisi Produk	50
6. Uji Coba Produk.....	51
BAB V PEMBAHASAN.....	54
A. Pengembangan media <i>flappy bird</i>	54
B. Pengaruh media <i>flappy bird</i>	54
C. Kelebihan dan kekurangan media <i>flappy bird</i>	55
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Dokumentasi validasi produk pada tanggal 21 Juni 2022	36
Tabel 3.2	Kriteria kelayakan produk pengembangan berdasarkan lembar penilaian ahli media dan ahli materi	38
Tabel 3.3	Kriteria berdasarkan angket lembar observasi untuk kemampuan mengenal warna pada anak	39
Tabel 4.1	Dokumentasi validasi produk pada tanggal 21 Juni 2022	49
Tabel 4.2	Dokumentasi validasi produk pada tanggal 06 Juli 2022	50
Tabel 4.3	Revisi Produk	50
Tabel 4.4	Dokumentasi uji coba kelompok kecil (3 anak)	51
Tabel 4.5	Dokumentasi uji coba kelompok kecil (10 anak)	52
Tabel 4.6	Dokumentasi uji coba lapangan (15 anak)	53



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Langkah-langkah Penelitian	33
Gambar 4.1	Desain Produk.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 STTPA Dirjend Pendis Nomor 2761 Tahun 2019
- Lampiran 2 Hasil Validasi Pertama
- Lampiran 3 Hasil Validasi Kedua
- Lampiran 4 Instrumen Penilaian Anak
- Lampiran 5 Alat dan Bahan Pembuatan Permainan *Flappy Bird*
- Lampiran 6 Tabel Validasi Ahli Media
- Lampiran 7 Tabel Validasi Ahli Materi



UNUGIRI