

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AREA BERBANTUAN GAME
BASA BALI BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR ANAK
USIA DINI DI TK LAB UNDIKSHA**

Oleh

Made Yuda Pebriandana Putra, NIM 1315051057

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Email: yuda182@hotmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran berupa *Game* pada umumnya harus dieksperimenkan terlebih dahulu sebelum dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Area Berbantuan *Game* Basa Bali Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini Di TK LAB Undiksha, (2) Untuk mengetahui respon anak usia dini di TK LAB Undiksha setelah menggunakan media *Game* Basa Bali Berbasis *Android*. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi experiment) dengan menggunakan model pembelajaran area. *Sampel* penelitian ini adalah anak kelas bermain di TK LAB Undiksha tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Terdapat perbedaan yang lebih positif pada hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media Game edukasi Basa Bali dengan siswa yang belajar menggunakan media lembar kerja anak di TK LAB Undiksha dengan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 21,15 dan kelompok Kontrol adalah 14,04. (2) Hasil analisis data respon siswa menunjukkan bahwa, didapatkan rata-rata skor respon sebesar 4,50, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon maka termasuk pada kategori sangat positif.

Kata kunci: *Game* Edukasi, Model Area, Hasil Belajar

***THE INFLUENCE OF LEARNING MODEL OF BALI BASE GAME
ASSISTED AREA BASED ON ANDROID ON EARLY CHILDHOOD
LEARNING OUTCOMES IN TK LAB UNDIKSHA***

By

Made Yuda Pebriandana Putra, NIM 1315051057

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Email: yuda182@hotmail.com

ABSTRACT

Learning media in the form of games in general must be experimented before it can be said to be feasible to be used in the teaching and learning process. The aims of this study are: (1) To determine the effect of the Android-Based Balinese Language Game Assisted Area Learning Model on Early Childhood Learning Outcomes in TK LAB Undiksha, (2) To determine the response of early childhood in TK LAB Undiksha after using language games media. Bali Based Android. The type of research used in this study is a quasi-experimental (quasi-experimental) using an area learning model. The sample of this study was the children of the playing class at the Undiksha LAB Kindergarten for the 2018/2019 academic year. The results of this study indicate that (1) There is a more positive difference in the learning outcomes of students who learn to use the Balinese language educational game media with students who learn to use children's worksheets at TK LAB Undiksha with the average learning outcomes of the experimental group is 21.15 and control group is 14.04. (2) The results of the analysis of student response data indicate that an average response score of 4.50, if converted into a response classification table, is included in the very positive category.

***Keyword:* Educational Games, Area Models, Learning Outcomes**