

153/S/PGPAUD-KCBR/PK.03.08/24/JULI/2023

**PENGEMBANGAN DADU ALPHABET INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
STIMULASI KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Educational Design Research* pada anak usia 5-6 tahun)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun oleh:

Miftahul Suci Fikriah

1903528

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI CIBIRU
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : MIFTAHUL SUCI FIKRIAH

NIM : 1903528

**PENGEMBANGAN DADU *ALPHABET* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
STIMULASI KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Educational Design Research* pada anak usia 5-6 tahun)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I



Winti Ananthia, M. Ed.
NIP 197906062005022015

Pembimbing II



Moh. Helmi Ismail, S.Sn., M. Pd.
NIP 198012212006041005

**Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 PGPAUD
UPI Kampus Cibiru**



Mirawati, M, Pd
NIP 198912242019032023

**PENGEMBANGAN DADU *ALPHABET* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
STIMULASI KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Educational Design Research* pada anak usia 5-6 tahun)

Oleh

Miftahul Suci Fikriah

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Miftahul Suci Fikriah 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin peneliti.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Dadu *Alphabet* Interaktif sebagai Media Stimulasi Keaksaraan Awal pada Anak Usia Dini” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya ini.

Bandung, Agustus 2023



Miftahul Suci Fikriah
NIM 1903528

MOTTO HIDUP

**“TIDAK PEDULI SEBERAPA SULITNYA SAAT INI, *EVERYTHING*
WILL PASS BY”**

*Kebanyakan orang mengatakan jika kamu tidak menyerah dan bekerja keras kamu akan mencapai tujuanmu. Tetapi aku ingin mengatakan sesuatu yang berbeda
“berjalanlah dengan kecepatanmu sendiri” – Kim Doyoung*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur diucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Berkat rahmat dan karunia-Nya serta dengan segala usaha yang ada, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Dadu *Alphabet* Interaktif sebagai Media Stimulasi Keaksaraan Awal pada Anak Usia Dini”

Salawat dan salam, senantiasa tercurah pada nabi Muhammad SAW, sosok yang termulia, penyabar, dan penuh cinta seorang pemimpin umat, yang dengan perjuangannya, terbebaslah manusia dari dunia kebodohan yang penuh kehinaan sehingga dapat menikmati kehidupan yang penuh ilmu pengetahuan.

Dengan selesainya penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang dengan ikhlas memberi bantuan, bimbingan dan pengarahan kepada peneliti. sehingga bisa terselesaikannya tugas ini. Semoga bantuan dan dukungan yang diberikan kepada peneliti baik secara moril dan materil diterima dan dibalas oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna baik materi, penganalisaan dan pembahasannya. Semua ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti sangat menyadari untuk menyelesaikan skripsi ini butuh banyak perjuangan, keterbatasan waktu, pengetahuan, serta biaya, sehingga tanpa bantuan dari pihak lain tidaklah mungkin peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itulah peneliti mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Winti Ananthia, M. Ed. selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa memberikan waktu, bimbingan, arahan, dukungan, serta ilmu-ilmu yang bermanfaat untuk membimbing peneliti.
2. Moh. Helmi Ismail, S.Sn., M. Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang senantiasa senantiasa memberikan waktu, bimbingan, arahan, dukungan, serta ilmu-ilmu yang bermanfaat untuk membimbing peneliti.
3. Endah Silawati, M. Pd. selaku wali dosen yang telah memberikan bimbingan, serta arahnya selama peneliti menjadi mahasiswa.
4. Mirawati, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Kampus UPI di Cibiru.
5. Seluruh Dosen dan Staf Akademik Kampus UPI di Cibiru, terimakasih atas seluruh ilmu yang telah diberikan kepada peneliti selama ini.
6. Tk Lab UPI Kampus Cibiru yang telah berkenan memberikan izin, arahan serta dukungan dalam melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua peneliti, papa Krisminanto dan mama Yesi Arisandi, terimakasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, serta fasilitas pendidikan yang layak hingga saat ini.
8. Kedua adik yang saya sayangi, Alifman Maulana Akbar dan Muhammad Tegar Firliansyah, terimakasih atas segala doa, kasih sayang, serta dukungan kepada peneliti.
9. Kepada Nazril Ilhamzah Akbar dan Afriyola sebagai saudara, teman, sahabat yang telah memberikan dukungan secara moril kepada peneliti.
10. Kepada Mifthahul Jannah, Nurul Mawaddah, Aprilia Wisti dan Rayhana Qadryyah Falah, Chairani Chair, Mahdiyyah Hayya Az-zahra yang selalu kebersamai dalam segala cerita.

11. Kepada teman-teman kosan Pondok CGN, Riska Asyah Riyadi, Fina Sumarliani, Evi Fauziah Mitagani, Nurul Aulia, Juniatus Zulfah dan teman-teman kos Pondok CGN lainnya.
12. Min Yoongi, Kim Doyoung, Na Jaemin, dan Jeon Wonwoo serta anggota BTS, NCT, SEVENTEEN lainnya yang telah memberikan semangat, tawa dan kisah lainnya secara tidak langsung kepada peneliti melalui karyanya.
13. Pihak-pihak lainnya yang terlibat dalam penelitian skripsi ini yang tidak dapat dapat disebutkan satu persatu.

Sekian ucapan terimakasih yang dapat peneliti sampaikan.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti

PENGEMBANGAN DADU *ALPHABET* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA STIMULASI KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA DINI

MIFTAHUL SUCI FIKRIAH

1903528

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengenalan keaksaraan awal pada anak belum berjalan sesuai dengan aturan, serta tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Berdasarkan hasil pengamatan dikelas, masih terdapat anak yang mengalami masalah penguasaan keaksaraan awal. Seperti, anak belum mampu membedakan huruf, anak kebingungan antara bunyi dan bentuk huruf. Hal ini disebabkan oleh pengenalan keaksaraan awal pada anak yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan serta kebutuhan pada anak. Berdasarkan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media untuk membantu guru dalam menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan variasi media pembelajaran yang dapat membantu menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* model Plomp dengan teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan respon anak. Hasil validasi pada aspek materi memperoleh skor 86,1% dengan kriteria “Sangat Layak” dan pemerolehan skor media sebesar 84,37% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sementara berdasarkan hasil uji respon oleh guru mendapatkan skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji coba media kepada anak ditemukan hasil setelah menggunakan media dadu *alphabet* interaktif mendapatkan hasil 77,5% yang dikategorikan “Layak” hal ini menunjukkan bahwa perkembangan keaksaraan awal pada anak mendapatkan hasil memuaskan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dadu *alphabet* interaktif layak digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Keaksaraan awal, *Educational Design Research*, Dadu *Alphabet* Interatif.

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE ALPHABET DICE AS EARLY LITERACY STIMULATION MEDIA IN EARLY CHILDHOOD

MIFTAHUL SUCI FIKRIAH

1903528

ABSTRACT

This study is motivated by the introduction of early literacy in children has not been running according to the rules, and not in accordance with the needs of child development. Based on classroom observations, there are still children who experience problems mastering early literacy. For example, children have not been able to distinguish letters, children are confused between the sound and shape of letters. This is caused by the introduction of early literacy in children that is not in accordance with the developmental stage and needs of children. Based on this, researchers are interested in developing media to assist teachers in stimulating early literacy in early childhood. The purpose of this research is to develop a variety of learning media that can help stimulate early literacy in early childhood. This research uses the Educational Design Research method of the Plomp model with data collection techniques, namely using validation questionnaires by media experts and material experts, as well as teacher response questionnaires and child responses. The results of validation in the material aspect obtained a score of 86.1% with the criteria "Very Feasible" and the acquisition of a media score of 84.37% with the criteria "Very Feasible". While based on the results of the response test by the teacher getting a score of 100% with the category "Very Feasible". Based on the results of the media trial to children, it was found that the results after using interactive alphabet dice media obtained 77.5% which was categorized as "Feasible", this shows that the development of early literacy in children has satisfactory results. So it can be concluded that interactive alphabet dice media is feasible to use as one of the media that can be used in stimulating early literacy in early childhood.

Keywords: Early childhood, Early literacy, Educational Design Research, Interactive Alphabet Dice

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II MENSTIMULASI KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN DADU ALPHABET INTERAKTIF	6
2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	6
2.2 Keaksaraan Awal Anak Usia Dini.....	9
2.3 Media Pembelajaran	13
2.4 Dadu <i>Alphabet</i> Interaktif	17
2.5 Penelitian Relevan	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Desain Penelitian	20
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	22
3.3 Instrumen Penelitian	23
3.4 Teknik Analisis Data	28
3.5 Isu Etik.....	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Temuan	35
4.1.1 Kajian pendahuluan (preliminary research).....	35
4.1.2 Tahap pengembangan (<i>prototyping phase</i>).....	36
4.1.3 Tahap Pengujian (<i>Assessment phase</i>)	46
4.2 Pembahasan	56
4.2.1 Pengembangan Media Dadu <i>Alphabet</i> Interaktif.....	57

4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Media.....	59
4.2.3 Tahap Uji Coba serta Respon Guru	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	64
5.1 Simpulan.....	64
5.2 Implikasi	65
5.3 Rekomendasi	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70
RIWAYAT PENULIS.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	23
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan	24
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	25
Tabel 3. 4Tabel Instrumen Penilaian Ahli Media	26
Tabel 3.5 Angket Respon Guru.....	26
Tabel 3. 6 Penilaian Anak	27
Tabel 3.7 Skoring berdasarkan Skala Likert	30
Tabel 3.8 Interpretasi Skor Uji Validasi Media	31
Tabel 3.9 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Media.....	32
Tabel 4.1 Desain Pengembangan Media Berdasarkan Indikator Pencapaian Perkembangan Keaksaraan Pada Anak Usia Dini	37
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Kelayakan Materi pada Media Dadu Alfabeta Interaktif.....	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Media pada Media Dadu Alfabeta Interaktif.....	48
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Perkembangan Anak.....	51
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Respon Guru	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Educational Design Research (Plomp, 2013).....	20
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian (Dokumentasi Pribadi)	21
Gambar 3.3 Tahapan Teknik Analisis <i>Miles & Huberman</i>	28
Gambar 4.1 Desain Gambar Karya Lamuel Taytay pada Aplikasi Canva.	39
Gambar 4.2 Desain Huruf alphabet.....	39
Gambar 4.3 Desain kartu gambar pada aplikasi canva	40
Gambar 4.4 Hasil Desain Kartu Benda	40
Gambar 4.5 Hasil Desain Kartu Kata.....	41
Gambar 4.6 Desain Huruf Alphabet (Setelah direvisi).	41
Gambar 4.7 Huruf Alphabet (Setelah direvisi)	42
Gambar 4.8 Penambahan Kartu Gambar	42
Gambar 4.9 Desain Kartu Kata (Setelah direvisi).....	42
Gambar 4.10 Kartu Kata (Setelah direvisi).....	43
Gambar 4.11 Penambahan Kartu Kata.....	43
Gambar 4.12 Desain Aktivitas lainnya.	44
Gambar 4.13 Bahan prototipe dadu alphabet interaktif	45
Gambar 4.14 Hasil dadu alphabet interaktif	45
Gambar 4.15 Hasil Akhir dari Media Dadu Alphabet Interaktif	49
Gambar 4.16 Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Media Dadu Alphabet Interaktif	51