

Nomor Daftar: 15/S/PGPAUD/22/VIII/2023

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *ANIMAL SCRABBLE* UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Imas Munisah

NIM 1905803

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

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *ANIMAL*
SCRABBLE UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh
Imas Munisah

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

© Imas Munisah
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

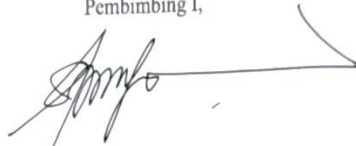
Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seijin penulis

IMAS MUNISAH

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *ANIMAL SCRABBLE*
UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



Dr. Sima Mulyadi, M. Pd.
NIP. 196002141982031003

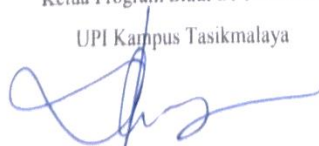
Pembimbing II,



Drs. Edi Hendri Mulyana, M. Pd.
NIP. 196008251986031002

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGPAUD
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Gilar Gandana, M. Pd.
NIP. 020140119900605101

SURAT PERNYATAAN

Nama : Imas Munisah

NIM : 1905803

Kode Program Studi :

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun" ini 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 risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Imas Munisah

NIM 1905803

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selamanya tetap tercurah limpahkan kepada panutan kita semua yakni Habibana Wanabiyyana Muhammad SAW, kepada keluarganya, sahabat-sahabatnya, tabi'in dan tabi'atnya dan kita semua selaku umatnya semoga mendapat syafa'at di yaumul akhir nanti.

Penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun” merupakan salah satu upaya penulis laksanakan dalam rangka melakukan inovasi untuk mengembangkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berkaitan dengan alat permainan edukatif. Selain itu, penulisan skripsi ini juga diajukan untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, masih terdapat kekeliruan dan kesalahan yang terdapat di dalamnya, semua itu semata-mata karena keterbatasan yang dimiliki penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi semua pembaca.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan dan bimbingan dari para dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dengan ikhlas, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslih, M.Pd selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
2. Bapak Dr. Elan, M.Pd selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
3. Bapak Dr. Gilar Gandana, M.Pd selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Bapak Dr. H. Sima Mulyadi, M.Pd selaku pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Edi Hendri Mulyana, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan wawasan keilmuan selama penulis menempuh pendidikan di UPI Kampus Tasikmalaya.
7. Kepala perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya yang sudah mengizinkan penulis untuk memperoleh referensi yang penulis perlukan.
8. Bapak Iwan Kurniawan dan Ibu Iim Maslahah selaku orang tua terhebat yang selalu menjadi support system bagi penulis dan orang yang paling dicintai.
9. Puja Nurzakyyah dan Aa Ruhbi Jatnika serta Alqia Fatatuz Zuhda yang merupakan adik-adik tercinta dan tersayang.
10. Ibu Ina Maryana, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Miftahurrahman yang telah memberikan informasi mengenai penelitian yang dilakukan penulis.

11. Ibu Indri Hapsari Rahmansyah, S.Pd.I selaku guru favorit, terbaik dan tersayang yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
12. Almarhum Kakek Enjah yang sudah pergi kepelukan yang Maha Kuasa.
13. Almarhumah Nenek Mariah yang sudah terlebih dulu meninggalkan saya cucunya.
14. Almarhum Kakek Moh Saleh yang sudah gugur saat di medan perang.
15. Kepala Sekolah dan Guru Kelompok B di TK Kartika IX-10/Cangkurileung, TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah yang telah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian dan memberikan bimbingan serta dorongan semangat kepada penulis.
16. Anak-anak kelompok B TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
17. Teman seperjuangan kelas A, B, dan C PGPAUD beserta keluarga besar angkatan 2019 UPI Kampus Tasikmalaya yang selalu memotivasi dan saling berbagi.
18. Teman yang selalu menemani penelitian Nadira Asri F dan Rosa Nur Anisa.
19. Keluarga besar YPI Miftahurrahman yang selalu mejadi tempat ternyaman.

Penulis hanya mampu berdo'a dan berarap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan kesehatan lahir batin, rahmat dan hidayah-Nya oleh Alloh SWT. Dengan kerendahan hati izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan yang lainnya. Aamiin.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Penulis

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan mengenai kekurangan keberagaman alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini berujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Penelitian ini berdasar pada studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai kurangnya keberagaman dan ketersediaan alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, peneliti membuat rancangan dan menyusun alat permainan edukatif sesuai dengan kebutuhan. Peneliti membuat rancangan dan menyusun sebuah alat permainan edukatif yakni sebuah Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni pengembangan dengan desain EDR (*Educational Design Research*) karya dari McKenney dan Reeves. Adapun prosedur penelitian EDR ini terdapat 4 tahapan yakni tahap Analisis dan Eksplorasi (*Analisis and Exploration*), tahap Desain dan Kontruksi (*Design and Contruction*), tahap Evaluasi dan Refleksi (*Evaluation and Reflection*), dan tahap Kelayakan. Selain itu, teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni wawancara, observasi, *expert judgment*, angket, FGD, dan studi dokumentasi. Alat permaian edukatif *animal scrabble* ini di uji cobakan di 2 tempat dalam waktu yang berbeda yakni di TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah. Secara umum, pengembangan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun telah berhasil dikembangkan dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di PAUD untuk anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, *Animal Scrabble*, Kemampuan Membaca Permulaan

ABSTRACT

This research is motivated by the problem regarding the lack of diversity of educational game tools to facilitate early reading skills of children aged 5-6 years. This research aims to develop educational game tools to facilitate children's early reading skills according to the needs in the field. This research is based on preliminary studies conducted by researchers regarding the lack of diversity and the availability of educational games to facilitate early reading skills in children aged 5-6 years. Therefore, researchers design and arrange educational game tools according to needs. Researchers designed and developed an educational game tool, namely an Animal Scrabble Educational Game Tool to Facilitate Beginning Reading Skills for Children Aged 5-6 Years. The method used in this research is the development of the EDR (Educational Design Research) design by McKenney and Reeves. The EDR research procedure consists of 4 stages, namely the Analysis and Exploration stage, the Design and Construction stage, the Evaluation and Reflection stage, and the Feasibility stage. In addition, the data collection techniques in this study were interviews, observation, expert judgment, questionnaires, FGDs, and documentation studies. This animal scrabble educational game tool was tested in 2 places at different times, namely at Artanita Al-Khoeriyah Kindergarten and RA Nurul Hikmah. In general, the development of the Animal Scrabble Educational Game Tool to Facilitate Beginning Reading Skills for Children Aged 5-6 Years has been successfully developed and is suitable for use in early childhood learning for children aged 5-6 years.

Keywords: Educational Game Tool, Animal Scrabble, Early Reading Ability

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	
PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Alat Permainan Edukatif	8
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif	8
2.1.2 Tujuan Alat Permainan Edukatif	9
2.1.3 Prinsip-Prinsip Penggunaan Alat Permainan Edukatif	10
2.2 Permainan <i>Animal Scrabble</i>	12
2.2.1 Permainan <i>Scrabble</i>	12
2.2.2 Karakteristik <i>Animal Scrabble</i>	14
2.2.3 Fungsi <i>Animal Scrabble</i>	15
2.2.4 Pembuatan <i>Animal Scrabble</i>	15
2.3 Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	19
2.4 Penelitian Relevan.....	21
2.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	22

2.6 Kerangka Pemikiran.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian	25
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	25
3.2.2 Partisipan Penelitian	25
3.3 Subjek Penelitian.....	26
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel	27
3.4.1 Variabel Penelitian	27
3.4.2 Definisi Operasional Variabel.....	27
3.5 Pengumpulan Data	28
3.5.1 Jenis Data	28
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data	29
3.6 Jenis dan Uji Validitas Instrumen Penelitian	31
3.6.1 Jenis Instrumen Penelitian	31
3.6.2 Uji Validitas Instrumen Penelitian	41
3.7 Sumber Data	42
3.7.1 Prosedur Penelitian.....	43
3.8 Analisis Data	45
3.8.1 Analisis Data Kualitatif	45
3.8.2 Analisis Data Kuantitatif	47
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Temuan.....	49
4.1.1 Proses dan Hasil Analisis dan Eksplorasi Kebutuhan Pengembangan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	49
4.1.1.1 Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	49
4.1.1.2 Deskripsi Hasil Studi Literatur.....	52
4.1.2 Proses dan Hasil Desain dan Kontruksi Pengembangan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	53
4.1.2.1 Dasar Pengembangan Desain.....	53

4.1.2.2 Rancangan Umum Produk Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	54
4.1.2.3 Produk Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	56
4.1.2.4 Validasi Produk Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	61
4.1.3 Evaluasi dan Refleksi Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	63
4.1.3.1 Uji Coba Terbatas Tahap 1	64
4.1.3.2 Uji Coba Terbatas Tahap 2	80
4.1.4 Kelayakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	95
4.2 Pembahasan.....	97
4.2.1 Proses dan Hasil Analisis dan Eksplorasi Kebutuhan Pengembangan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	97
4.2.2 Proses dan Hasil Desain dan Kontruksi Pengembangan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	98
4.2.3 Evaluasi dan Refleksi Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	98
4.2.4 Kelayakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	101
5.1 Simpulan	101
5.2 Implikasi.....	102
5.3 Rekomendasi	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107
RIWAYAT HIDUP	238

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tema Binatang untuk Usia 5-6 Tahun	14
Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	20
Tabel 2.3 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	21
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara (Studi Pendahuluan)	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara (<i>Focus Group Discussion</i>).....	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan Membaca Permulaan terhadap Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	34
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Anak dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	35
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Keefektifan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	36
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi.....	37
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Pedagogik	39
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	40
Tabel 3.11 Tahap Penelitian, Jenis Data, Instrumen Penelitian, dan Analisis Data	42
Tabel 3.12 Kategori Skor Skala Likert Lembar Angket	47
Tabel 3.13 Tingkat Pencapaian dan Kulifikasi Respon Guru terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	48
Tabel 3.14 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	48
Tabel 4.1 Desain Prototype Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	56
Tabel 4.2 Kontruksi Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	61

Tabel 4.3 Hasil Revisi Produk	64
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> pada Uji Coba Terbatas Tahap 1	67
Tabel 4.5 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan (<i>Pretest</i>) pada Uji Coba Terbatas Tahap 1.....	68
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan (<i>Posttest</i>) pada Uji Coba Terbatas Tahap 1.....	70
Tabel 4.7 Nilai Normalitas Gain masing-masing anak pada Uji Coba Terbatas Tahap 1.....	71
Tabel 4.8 Klasifikasi N-Gain pada Uji Coba Terbatas Tahap 1	73
Tabel 4.9 Capaian Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 1	74
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru terhadap Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> pada Uji Coba Terbatas Tahap 1	76
Tabel 4.11 Hasil Analisis Angket Respon Guru terhadap Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> pada Uji Coba Terbatas Tahap 1	77
Tabel 4.12 Data Hasil Observasi Aktivitas Anak dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun pada Uji Coba Terbatas Tahap 1	78
Tabel 4.13 Data Hasil Observasi Keefektifan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun pada Uji Coba Terbatas Tahap 1	79
Tabel 4.14 Revisi Uji Coba Terbatas Tahap 1	81
Tabel 4.15 Hasil Observasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> pada Uji Coba Terbatas Tahap 2.....	83
Tabel 4.16 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan (<i>Pretest</i>) pada Uji Coba Terbatas Tahap 2.....	84
Tabel 4.17 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan (<i>Posttest</i>) pada Uji Coba Terbatas Tahap 2.....	86
Tabel 4.18 Nilai Normalitas Gain masing-masing anak pada Uji Coba Terbatas Tahap 2.....	87
Tabel 4.19 Klasifikasi N-Gain pada Uji Coba Terbatas Tahap 2	89

Tabel 4.20 Capaian Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 2	90
Tabel 4.21 Hasil Angket Respon Guru terhadap Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> pada Uji Coba Terbatas Tahap 2	92
Tabel 4.22 Hasil Analisis Angket Respon Guru terhadap Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> pada Uji Coba Terbatas Tahap 2	93
Tabel 4.23 Data Hasil Observasi Aktivitas Anak dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun pada Uji Coba Terbatas Tahap 2	94
Tabel 4.24 Data Hasil Observasi Keefektifan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun pada Uji Coba Terbatas Tahap 2	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Scrabble</i>	13
Gambar 2.2 <i>Animal Scrabble</i>	18
Gambar 2.3 Alur Kerangka Pemikiran.....	23
Gambar 3.1 Model Generic EDR dari Mckenney dan Reeves.....	24
Gambar 4.1 Alat dan Bahan Pembuatan <i>Animal Scrabble</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Administrasi Penelitian.....	107
Lampiran 1.1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.....	108
Lampiran 1.2 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	112
Lampiran 1.3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	115
Lampiran 2 Studi Pendahuluan	120
Lampiran 2.1 Kisi-Kisi dan Instrumen Wawancara.....	121
Lampiran 2.2 Hasil Wawancara Guru Kelompok B TK Kartika IX-10/Cangkurileung.....	127
Lampiran 2.3 Hasil Wawancara Guru Kelompok B TK Artanita Al-Khoeriyah.....	129
Lampiran 2.4 Hasil Wawancara FGD	131
Lampiran 2.5 Lembar Hasil Studi Dokumentasi.....	135
Lampiran 3 Desain dan Kontruksi Produk.....	136
Lampiran 3.1 Hasil Analisis Kurikulum	137
Lampiran 3.2 Skenario Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	138
Lampiran 3.3 Rancangan Umum Produk dan Prototype Produk.....	141
Lampiran 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli.....	147
Lampiran 3.5 Hasil Validasi Kontruksi Produk	159
Lampiran 3.6 Surat Pernyataan Validator.....	168
Lampiran 4 Uji Coba Produk	171
Lampiran 4.1 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	173
Lampiran 4.2 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	176
Lampiran 4.3 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Angket Respon Guru	181
Lampiran 4.4 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Aktivitas Anak dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	185
Lampiran 4.5 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Observasi Keefektifan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	190
Lampiran 4.6 Hasil Uji Coba Terbatas 1 Observasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	195

Lampiran 4.7 Hasil Uji Coba Terbatas 1 Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (<i>Pretest</i>)	197
Lampiran 4.8 Hasil Uji Coba Terbatas 1 Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (<i>Posttest</i>).....	200
Lampiran 4.9 Hasil Uji Coba Terbatas 1 Angket Respon Guru	203
Lampiran 4.10 Hasil Uji Coba Terbatas 1 Aktivitas Anak dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	207
Lampiran 4.11 Hasil Uji Coba Terbatas 1 Observasi Keefektifan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	210
Lampiran 4.12 Hasil Uji Coba Terbatas 2 Observasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	213
Lampiran 4.13 Hasil Uji Coba Terbatas 2 Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (<i>Pretest</i>).....	215
Lampiran 4.14 Hasil Uji Coba Terbatas 2 Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (<i>Posttest</i>).....	219
Lampiran 4.15 Hasil Uji Coba Terbatas 2 Angket Respon Guru	223
Lampiran 4.16 Hasil Uji Coba Terbatas 2 Aktivitas Anak dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	225
Lampiran 4.17 Hasil Uji Coba Terbatas 1 Observasi Keefektifan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	228
Lampiran 5 Dokumentasi.....	231
Lampiran 5.1 Buku Panduan Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Animal Scrabble</i>	232
Lampiran 5.2 Dokumentasi	236