Nomor Daftar: 40/S/PGPAUD/25/VIII/2022

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh
gelar sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

Anggita Isma Juliandini
1805419

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2022

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI

oleh

Anggita Isma Juliandini

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

© Anggita Isma Juliandini
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

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

ANGGITA ISMA JULIANDINI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Resa Respati, M.Pd.
NIP. 198505022014041001

Pembimbing II

Taopik Rahman, M.Pd.
NIP. 198711212015041002

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD
UPI Kampus Tasikmalaya

Dr. Elan, M.Pd.
NIP. 197703072008011017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Anggita Isma Juliandini
NIM	: 1805419
Kode Program Studi	: J0751
Jurusan	: Pedagogik / S1 PGPAUD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf" 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 tersebut, saya siap menggung resiko/sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya pendidik.

Tasilmalaya, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

Anggita Isma Juliandini

NIM 1805419

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT. Berkat rahmat dan berkah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya dorongan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berkontribusi. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya beserta jajaran, yang telah membantu kelancaran administrasi serta bantuan moril maupun materil selama penelitian berlangsung.
2. Ketua Prodi PGPAUD beserta jajaran, yang telah membantu kelancaran administrasi serta bantuan moril maupun materil selama penelitian berlangsung.
3. Bapak Resa Respati, M.Pd., selaku pembimbing yang senantiasa membimbing, memotivasi, serta memberikan dukungan moril maupun materil selama proses penyusunan maupun selama proses penyusun menempuh Pendidikan di UPI Kampua Tasikmalaya.
4. Bapak Taopik Rahman, M.Pd., selaku pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, kritikan, saran serta motivasi selama penyusunan skripsi dan selama penyusun menempuh Pendidikan di UPI Kampus Tasikmalaya.
5. Ibunda dan Ayahanda tercinta, mamah Dede Rusmiyati dan bapak Ano Yano, yang senantiasa membersamai penulis dalam setiap proses, serta senantiasa memberikan do'a, semangat, kasih sayang yang tak terhingga serta segala bentuk dukungan baik moril maupun materil kepada penulis.
6. Kakak tercinta sekaligus mentor, Angga Maulana, yang senantiasa mendo'akan, memotivasi, mendukung dan membantu peneliti baik secara moril maupun materil untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala sekolah RA Al-Islamiyah Irma Yustini, S.Pd., beserta keluarga besar RA Al-Islamiyah atas ijin dan bantuan kepada peneliti untuk melangsungkan penelitian.

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8. Kepala sekolah PAUD KB Bani Ruqoyah Iis Nurmilah, S.Pd.I., beserta keluarga besar PAUD KB Bani Ruqoyah atas ijin dan bantuan kepada peneliti untuk melangsungkan penelitian.
9. Seluruh validator, Nurilah Ramdayani, S.Pd., Istikhoroh Nurzaman, M.Pd., Gilar Gandana, M.Pd., yang telah berkenan menjadi validator, memberi kritikan sekaligus saran selama penelitian berlangsung.
10. Keluarga besar RA Baiturrahman dan Rekan PLSP RA Baiturrahman yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti.
11. Keluarga besar UKM *Teacher Music Community*, Bidikmisi, Lab. Seni Musik, Pormapitas UPI Kampus Tasikmalaya atas bantuan serta dukungan moril maupun materil selama penelitian berlangsung maupun selama peneliti berkegiatan dalam organisasi.
12. Keluarga besar kelas C PGPAUD 2018, yang senantiasa membantu dan memberikan berbagai dukungan kepada peneliti.
13. Tim Skripsi Seni Musik dan Non Musik 2018, Najma Rahma Diena, Rahma Nurfauziah, Dini Pratiwi, Kholifah Dahlia dan Deliya Banondari Saridona atas waktu dan ketersediaannya untuk berbagi wawasan dan pengalaman kepada peneliti.
14. Rekan mahasiswa PGPAUD Angkatan 2018, yang senantiasa membantu pada tahap penyusunan, maupun semasa peneliti menempuh pendidikan.
15. Rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu penyusunan yakni Herdiyana, Anne Febriane.

Serta seluruh pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu karena keterbatasan peneliti. Semoga segala bentuk kontribusi yang telah diberikan dapat memberikan manfaat serta menjadi amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Pembelajaran kemampuan mengenal huruf merupakan aktifitas untuk mengembangkan pengetahuan terhadap bentuk atau simbol, bunyi serta nama huruf. Pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf di sekolah diantaranya dilakukan melalui bermain, pengerjaan lembar kerja siswa dan bernyanyi. Pembelajaran kemampuan mengenal huruf memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan Bahasa anak pra membaca serta memberikan motivasi belajar yang lebih baik kepada anak dalam kegiatan pembelajaran kemampuan mengenal huruf. Namun, pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf dilapangan masih mengalami beberapa hambatan, salah satunya keterbatasan media atau alat penunjang kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kemampuan mengenal huruf. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan rancangan, kelayakan serta implementasi alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix methode* dengan model ADDIE. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan wawancara, observasi, studi dokumentasi, *expert judgement*. Berdasarkan hasil uji coba, alat permainan edukatif papan aktivitas dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran kemampuan mengenal huruf. Alat permainan edukatif papan aktivitas membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar kemampuan mengenal huruf serta membantu siswa lebih teratur dalam melakukan kegiatan belajar. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah alat permainan edukatif papan aktivitas yang digunakan dalam pembelajaran kemampuan mengenal huruf. Selain itu produk dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan agar lebih memudahkan saat hendak menggunakannya.

Kata kunci : Media, APE, Kemampuan mengenal huruf, Pendidikan Anak Usia Dini, *ADDIE.*

ABSTRACT

Learning the ability to recognize letters is an activity to develop knowledge of shapes or symbols, sounds and names of letters. The implementation of learning the ability to recognize letters in schools is carried out through playing, working on student worksheets and singing. Learning the ability to recognize letters provides benefits for improving the language skills of pre-reading children and provides better learning motivation for children in learning activities of recognizing letters. However, the implementation of learning to recognize letters in the field is still experiencing several obstacles, one of which is the limitations of media or supporting tools for learning activities used in learning activities of recognizing letters. Therefore, this study was conducted with the aim of describing the design, feasibility and implementation of an activity board educational game tool as a stimulus for early childhood letter recognition skills. The research method used is the mix method with the ADDIE model. The research data were obtained by using interviews, observation, documentation studies, and expert judgment. Based on the results of the trial, the activity board educational game tool can be used for learning activities of recognizing letters. The activity board educational game tool makes students more motivated to learn the ability to recognize letters and helps students to be more organized in carrying out learning activities. The product resulting from this research is an activity board educational game tool used in learning the ability to recognize letters. In addition, the product is equipped with a user manual to make it easier when you want to use it.

Keywords : *Media, APE, Ability to recognize letters, Early Childhood Education, ADDIE.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI i
PERNYATAAN ii
UCAPAN TERIMAKASIH iii
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian 7
1.3 Batasan Masalah 7
1.4 Rumusan Masalah 7
1.5 Tujuan Penelitian 8
1.6 Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
2.1 Media Pembelajaran 10
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran 10
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran 11
2.1.3 Cara Memilih Media Pembelajaran 13
2.1.4 Media Pembelajaran Berbasis Alat Permainan Edukatif 14
2.2 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini 16
2.2.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 16
2.2.2 Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini 17
2.2.3 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 18
2.3 Perkembangan Anak Usia Dini 19
2.3.1 Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini 19
2.4 Hakikat Perkembangan Bahasa 20
2.4.1 Pengertian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 20
2.4.2 Fungsi Bahasa Anak Usia Dini 21
2.4.3 Teori Pemerolehan Bahasa 23
2.4.4 Lingkup Perkembangan Bahasa Usia 5 sampai 6 Tahun 25
2.4.5 Keterampilan Bahasa Anak 27
2.4.6 Kemampuan Mengenal Huruf 29

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.5 Penelitian yang Relevan 32
2.6 Kerangka Berpikir 32
BAB III METODE PENELITIAN 33
3.1 Desain Penelitian 33
3.1.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE 33
3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian 35
3.2.1 Lokasi Penelitian 35
3.2.2 Partisipan Penelitian 36
3.3 Subjek Penelitian 38
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel 38
3.4.1 Variabel Penelitian 38
3.4.2 Definisi Operasional Variabel 39
3.5 Pengumpulan Data 39
3.5.1 Jenis Data 39
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data 40
3.5.3 Jenis dan Uji Validitas Instrumen Penelitian 41
3.5.3.1 Jenis Instrumen Penelitian 41
3.5.3.2 Uji Validitas Instrumen Penelitian 42
3.6 Prosedur Penelitian 44
3.7 Analisis Data 47
3.7.1 Analisis Data Kuantitatif 47
3.7.2 Analisis Data Kualitatif 48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 51
4.1 Analisis 51
4.1.1 Temuan 52
4.1.1.1 Hasil dan Pembahasan 53
4.2 Desain (*Design*) 56
4.2.1 Temuan 56
4.2.2 Hasil dan Pembahasan 56
4.2.2.1 Pengembangan Desain 56
4.2.2.2 Rancangan Umum Produk 58
4.2.2.3 Storyboard Produk 59
4.3 Pengembangan Bentuk Produk (Development) 62

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.3.1 Temuan 62
4.3.2 Hasil dan Pembahasan 64
4.3.2.1 Pembuatan Produk 67
4.3.2.2 Validasi Produk 74
4.4 Implementasi (*Implementation*) 78
4.4.1 Temuan 78
4.4.2 Hasil dan Pembahasan 78
4.4.2.1 Uji Coba Tebatas Tahap 1 dan 2 78
4.5 Evaluasi (*Evaluation*) 82
4.5.1 Temuan 82
4.5.2 Hasil dan Pembahasan 83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI 88
5.1 Simpulan 88
5.2 Implikasi 89
5.3 Rekomendasi 90
DAFTAR PUSTAKA 91

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian dalam Perkembangan Anak lingkup perkembangan Bahasa tentang keterampilan keaksaraan 27

Tabel 2.2 Empat Jenis Keterampilan Bahasa 28

Tabel 3.1 Jenis data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Sumber Data dan Tahapan yang Digunakan 43

Tabel 3.2 Skala Likert Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun 48

Tabel 4.1 Storyboard Tampilan APE Papan Aktivitas 60

Tabel 4.2 Analisis Program Pengembangan KI, KD, Indikator Pencapaian, Tujuan Pembelajaran, Materi dan Media 62

Tabel 4.3 Daftar Ahli Uji Kelayakan Produk 75

Tabel 4.4 Interval Kategori 83

Tabel 4.5 Tabel Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini RA Al-Islamiyah dalam Lingkup Empat Aspek Penilaian.....85

Tabel 4.6 Tabel Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini PAUD KB Bani Ruqoyah dalam Lingkup Empat Aspek Penilaian 86

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desai ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) 34

Gambar 4.1 Cover Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas 68

Gambar 4.2 Bagian *flashcard* 69

Gambar 4.3 Bagian Ragam Main pada Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas 69

Gambar 4.4 Pembuatan Intro Lagu Phonic Bahasa Indonesia 72

Gambar 4.5 Pembuatan Ritmik Lagu Phonic Bahasa Indonesia 73

Gambar 4.6 Penambahan Melodi dalam Lagu Phonic Bahasa Indonesia 73

Gambar 4.7 Penambahan Audio Berupa Lirik Lagu Phonic Bahasa Indonesia ...74

Gambar 4.8 Mixing Lagu Phonic Bahasa Indonesia 74

Gambar 4.9 Kegiatan Pembelajaran Kemampuan Mengenal Huruf di Kelompok B RA Al-Islamiyah 79

Gambar 4.10 kegiatan Pembelajaran Kemampuan Mengenal Huruf di Kelompok B PAUD KB Bani Ruqoyah 82

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya..... 966
Lampiran A.2 Surat Permohonan Ijin Penelitian..... 98
Lampiran A.3 Surat Permohonan Ijin Penelitian..... 99
Lampiran A.4 Surat Ijin Penelitian dari RA Al-Islamiyah 100
Lampiran A.5 Surat Ijin Penelitian dari PAUD KB Bani Ruqoyah 101
Lampiran B.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Studi Pendahuluan 102
Lampiran B.2 Pedoman Wawancara Studi Pendahuluan..... 104
Lampiran B.3 Lembar Observasi Studi Pendahuluan..... 105
Lampiran B.4 Studi Dokumentasi 106
Lampiran B.5 Lembar Validasi Ahli Pedagogik 107
Lampiran B.6 Lembar Validasi Ahli Pedagogik 110
Lampiran B.7 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media 114
Lampiran B.8 Lembar Validasi Ahli Media..... 118
Lampiran B.9 Lembar Observasi Kemampuan Anak..... 123
Lampiran B.10 Pedoman Wawancara Terbuka Respon Guru 128
Lampiran C.1 Transkrip Hasil Wawancara Studi Pendahuluan di RA Al-Islamiyah 131
Lampiran C.2 Transkrip Hasil Wawancara Studi Pendahuluan di PAUD KB Bani Ruqoyah 133
Lampiran C.3 Hasil Observasi Studi Pendahuluan di RA Al-Islamiyah 135
Lampiran C.4 Hasil Observasi Studi Pendahuluan di PAUD KB Bani Ruqoyah 136
Lampiran C.5 Hasil Studi Dokumentasi di RA Al-Islamiyah..... 137
Lampiran C.6 Hasil Studi Dokumentasi di PAUD KB Bani Ruqoyah..... 140
Lampiran C.7 Hasil Validasi Ahli Pedagogik 141
Lampiran C.8 Hasil Validasi Ahli Materi 145
Lampiran C.9 Validasi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media 148
Lampiran C.10 Hasil Validasi Ahli Media..... 151

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran C.11 Hasil Validasi Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Mengnal Huruf Anak Usia Dini 153
Lampiran C.12 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Kelompok B RA Al-Islamiyah 156
Lampiran C.13 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Kelompok B PAUD KB Bani Ruqoyah 159
Lampiran C.14 Wawancara Respon Guru Terhadap Produk Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas RA Al-Islamiyah..... 162
Lampiran C.15 Wawancara Respon Guru Terhadap Produk Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas PAUD KB Bani Ruqoyah 165
Lampiran D.1 Dokumentasi Alat dan Bahan 168
Lampiran D.2 Dokumentasi Langkah-langkah Pembuatan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas..... 171
Lampiran D.3 Buku Panduan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas 176
Lampiran D.4 Dokumentasi Penelitian..... 182

Anggita Isma Juliandini, 2022
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN AKTIVITAS SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu