ABSTRAK

Indi Ayu Kusuma, 12206193092, 2023, *Pengaruh Media Smart Box Games Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing: Zun Azizul Hakim, M.Psi.

Kata Kunci : *Smart Box Games*, Mengenal Huruf Abjad

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad di RA Miftahul Falah Sukorejo. Pendidik kurang mengembangkan media pembelajaran yang ada sehingga proses pembelajaran terkesan membosankan dan kurang diminati anak. Smart Box Games merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, salah satunya dalam mengenali huruf. Media ini berbentuk kotak besar dari kardus bekas dan beberapa bahan lain yang didalamnya berupa angka, huruf, dan warna yang dapat melatih daya ingat maupun daya fikir anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui pengaruh media *smart box games* terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Falah Sukorejo , dan (2) mengetahui seberapa besar pengaruh media *smart box games* terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Falah Sukorejo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu jenis eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu *puprposive sampling*. Jumlah sampel sebanyak 22 anak dari RA Miftahul Falah Sukorejo. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Sedangkan metode dokumentasi untuk menggali data tentang populasi, sampel, sarana dan prasarana pendidikan di sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Smart Box Games* terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Falah Sukorejo, (2) media *Smart Box Games* mempengaruhi kemmapuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Falah Sukorejo sebesar -0,328 atau 32,8%, sisanya sebesar 67,2% dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru.

ABSTRACT

***Indi Ayu Kusuma**, 12206193092, 2023, The Effect of Media Smart Box Games On Ability to Recognize Letters of the Alphabet for Children Aged 5-6. Thesis, Skripsi, Departement Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, i Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Advisor: Zun Azizul Hakim, M.Psi.*

***Keyword:** Smart Box Games, Recognize Letters of the Alphabet*

This research is motivated by the lack of childern's ability to recognize letters of the alphabet at RA Miftahul Falah Sukorejo. Educators do not develop existing learning media so that the learning process seems boring and less attractive to students. Smart Box Games are one of the leraning media that can be used to improve childern's cognitive abilities, one of them in identifying letters. This media is in the form of a large box made of used carboard and several other materials in which there are numbers, letters, and colors that can train a child's memory and thingking power.

The purpose of this research is to (1) determine the effect of media smart box games on the ability to recognize letters of the alphabet in children aged 5-6 years at RA Miftahlul Falah Sukorejo, and (2) determine how much influence the smart box games media has on the ability to recognize letters of the alphabet in children aged 5-6 years at RA Miftahlul Falah Sukorejo.

This research uses a quantitative approach, namely the type of experiment. The sampling technique used nonprobability sampling technique, namely purposive sampling. Total sample were 22 children from RA Miftahlul Falah Sukorejo. Data collection techniques using observation and documentation. Observation sheets were used to obtain data on the ability to recognize letters of childrens aged 5-6 years. While the documentation method is to collect data on the population, samples, educational facilities and infrastructure in school.

The result of this research showed : (1) there is a significant effect of the use of smart box games media on the ability to recognize alphabet of children aged 5-6 years at RA Miftahlul Falah Sukorejo, (2) smart box games media affect the ability to recognize alphabets of children aged 5-6 years at RA Miftahlul Falah Sukorejo by -0,328 or 32,8%, the remaining 67,2% is influenced by the method used by the teacher.

الملخص

ألفين وثلاثة وعشرون. تأثير وسائط ألعاب٢٩٠٣٩١٦٠٢٢١ .إندي أيو كوسوم. صندوق ذكيعلى القدرة على التعرف على الحروف الأبجدية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين خمسة–ستةسنوات. أطروحة ، قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة ، كلية التربية وتدريب المعلمين جامعة الدولة الإسلامية سيد علي رحمة الله ، تولونغاغونغ. مستشار الأطروحة: زون عزيز لحكيم. م.رطل

الكلمات المفتاحية: ألعاب الصندوق الذكي ، معرفة الحروف الهجائية

هذا البحث مدفوع بعدم قدرة الأطفال على التعرف على الحروف الأبجدية في روضة مفتاح الفلاح سوكوريجو. لا يطور اختصاصيو التوعية وسائط التعلم الموجودة بحيث تبدو عملية التعلم مملة وأقل جاذبية للأطفال. صندوق الألعاب الذكي هو أحد وسائط التعلم التي يمكن استخدامها لتحسين القدرات المعرفية للأطفال ، ومن بينها التعرف على الحروف. هذه الوسائط هي على شكل صندوق كبير من الورق المقوى المستعمل والعديد من المواد الأخرى التي تشمل الأرقام والحروف والألوان التي يمكن أن تدرب ذاكرة الطفل وقدرته على التفكير

كان الغرض من هذه الدراسة هو (وحيد) معرفة تأثير ألعاب الوسائط الذكية على القدرة على التعرف على الحروف الأبجدية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين خمس وست سنوات في مركز روضاتول مفتاح فلاح سوكوريجو ، و (إثنان) معرفة مدى التأثير. تتمتع ألعاب ميديا بوكس الذكية بالقدرة على التعرف على الحروف الأبجدية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين خمسة–ستةسنوات في ر.مفتاح فلاح سوكوريجو تستخدم هذه الدراسة المنهج الكمي ، وهو نوع التجربة. تستخدم تقنية أخذ العينات تقنية أخذ

العينات غير الاحتمالية ، وهي أخذ العينات الهادف. وبلغ عدد العينات إثنان وعشرون طفلاً من ر. تقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظة والتوثيق. تُستخدم أوراق الملاحظات للحصول على بيانات حول القدرة على التعرف على حروف الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين خمسة–ستة سنوات. في حين أن طريقة التوثيق هي جمع البيانات عن السكان والعينة والمرافق التعليمية والبنية التحتية في المدارس

تشير نتائج هذه الدراسة إلى (واحد) أن هناك تأثيرًا كبيرًا على استخدام وسائط لعبة سمارت بوكسعلى القدرة على التعرف على الحروف الأبجدية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ستة- خمسة سنوات في ر. م مفتاحفلاح سوكوريجو،(إثنان) ماهرتؤثر وسائط صندوق اللعبةعلى القدرة على التعرف على الحروف الأبجدية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين خمسة- ستةسنوات في ر. م مفتاحفلاح سوكوريجوبنسبة -صفر. ثلاثة مائة وثمانية وعشرون أو. إثنان وثلاثون, ثمانية٪ ، وتتأثر نسبة سبعة وستون, إثنان٪ المتبقية بالطريقة التي يستخدمها المعلم.