ABSTRAK

Sintya Nuria Masitoh. NIM. 126206203077. 2024. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Papan Pintar Bagi Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi Di TK Thoriqul Huda Kates Kauman Tulungagung". Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Hafidz Rosyidiana, M.Pd.

Kata Kunci: Media Papan Pintar, Kemampuan Literasi membaca dan numerasi, Anak Usia Dini

Penelitian ini dilatar belakangi pentingnya pengembangan media pembelajaran sebagai alat untuk menunjang pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat belajar dan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi anak usia dini. Media papan pintar merupakan media yang mempunyai tampilan menarik karena anak usia dini masih membutuhkan benda kongkrit, bagus dan menarik untuk pembelajaran terlebih terdapat gambar-gambar yang menarik perhatian siswa yang sesuai dengan materi yang diajarkan

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pengembangan media papan pintar dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi untuk anak usia dini? (2) Bagaimana kelayakan media Papan Pintar dalam meningkatkan perkembangan literasi membaca dan numerasi anak usia dini? (3) Bagaimana keefektifan media Papan Pintar dalam meningkatkan perkembangan literasi membaca dan numerasi anak usia dini?.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development)* dengan merajuk pada model pengembangan Brog and Gall dengan menggunakan tujuh tahap dari sepuluh langkah pengenmbangan. Tujuh langkah di diantranya adalah: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Teknik pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, angket.

Hasil dari penelitian didapakan: 1) Produk papan pintar berbentuk persegi panjang dengan ukuran 70 x 50 yang dikombinasikan kain flanel warna kuning dan ungu. Media papan pintar memiliki beberapa komponen yaitu berupa papan permainan, kartu perintah permainan, kartu cara bermain papan pintar, dadu, beberapa balok angka dan huruf.0 2). Hasil yang diperoleh dari respon kemenarikan produk didapatkan produk yang dikembangkan "Menarik". Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil dari uji validitas mendapatkan hasil dengan kategori "sangat layak". 3) Hasil ujicoba kelompok kecil tahap satu mendapatkan rata-rata nilai 68,09 dengan kategori "layak" hasil dari tahap dua mendapatkan rata-rata nilai 90,28% dengan kategori sangat layak. Hasil ujicoba kelompok besartahap satu mendapatkan rata-rata nilai 69,58% dengan kategori "layak" dan uji coba kelompok besar tahap dua mendapatkan nialai rata-rata 90,00% dengan kategori "sangat layak".

ABSTRACT

Sintya Nuria Masitoh. NIM. 126206203077. 2024. Thesis entitled "Development of Smart Board Media for Early Childhood to Improve Literacy Read and Numeracy Skills at Thoriqul Huda Kates Kauman Tulungagung Kindergarten". Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung. Advisor: Hafidz Rosyidiana, M.Pd.

Keywords: Smart Board Media, Literacy and Numeracy Skills, Early Childhood

This research is motivated by the importance of developing learning media as a tool to support learning as an effort to increase interest in learning and as a means to improve literacy and numeracy skills in early childhood. Smart board media is a media that has an attractive appearance because early childhood still needs concrete, good and interesting objects for learning, especially if there are pictures that attract students' attention that are in accordance with the material being taught.

The formulation of research problem in this study is: (1) How is the development of smart board media in improving literacy and numeracy skills for early childhood? (2) How is the effectiveness and feasibility of Smart Board media in improving the development of literacy and numeracy in early childhood?.

The research method is R&D (Research and Development) by referring to the Brog and Gall development model using seven stages of ten development steps. The seven steps include: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial, (7) product revision. Data collection techniques in the study were carried out through observation, interviews, documentation, questionnaires.

The results of the study obtained: 1) The smart board product is rectangular in size 70 x 50 combined with yellow and purple flannel cloth. The smart board media has several components, namely a game board, game command cards, smart board playing method cards, dice, several number and letter blocks.0 2). The results obtained from the response to the attractiveness of the product obtained the product developed "Interesting". The results of validation by media experts, material experts, and language experts. The results of the validity test obtained results with the category "very feasible". 3) The results of the small group trial stage one got an average value of 68.09 with the category "feasible" the results of stage two got an average value of 90.28% with the category very feasible. The results of the large group trial stage one got an average value of 69.58% with the category "feasible" and the large group trial stage two got an average value of 90.00% with the category "very feasible".

الملخص

سينتيا نوريا ماسيتوه. نيم. ٤٢٠٢ ٧٧٠٣٠٢٦٠٢٦٢١. أطروحة بعنوان " تطوير وسائط اللوح الذكي للطفولة المبكرة لتحسين مهارات القراءة والكتابة والحساب في روضة ثريق". التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونغاغونغ. المشرف: حافظ روزيديانا، عضو في البرلمان.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام الذكية ، مهارات القراءة والكتابة الحسابية ، الطفولة المبكرة

يعتمد هذا البحث على أهمية تطوير وسائط التعلم كأداة لدعم التعلم كمحاولة لزيادة الاهتمام بالتعلم وكوسيلة لتحسين مهارات القراءة والكتابة والحساب في مرحلة الطفولة المبكرة. وسائط السبورة الذكية هي وسائط ذات مظهر جذاب لأن الطفولة المبكرة لا تزال بحاجة إلى أشياء ملموسة وجيدة ومثيرة للاهتمام للتعلم ، خاصة أن هناك صورا تجذب انتباه الطلاب وفقا للمادة التي يتم تدريسها.

صياغة هذه المشكلة البحثية هي: (١) كيف يتم تطوير وسائط السبورة الذكية في تحسين مهارات القراءة والكتابة الحسابية للطفولة المبكرة؟ (٢) ما هي جدوى وسائل الإعلام بابان بينتار في تحسين تطوير القراءة والكتابة والحساب في مرحلة الطفولة المبكرة؟ (٣) ما مدى فعالية وسائط السبورة الذكية في تحسين تنمية القراءة والكتابة والحساب في مرحلة الطفولة المبكرة؟

تستخدم هذه الدراسة طريقة البحث والتطوير (البحث والتطوير) بالرجوع إلى نموذج التطوير "بروغ وغال" باستخدام سبع مراحل من أصل عشر خطوات تطويرية. الخطوات السبع في المناقشة هي: (١) الإمكانات والمشاكل ، (٢) جمع البيانات ، (٣) تصميم المنتج ، (٤) التحقق من صحة التصميم ، (٥) مراجعة التصميم ، (٦) تجارب المنتج ، (٧) مراجعة المنتج. تم تنفيذ تقنيات جمع البيانات في الدراسة عن طريق الملاحظة والمقابلات والتوثيق والاستبيانات.

وكانت نتائج البحث: ١) منتج سبورة ذكية مستطيلة بحجم ٠٧ × ٠٥ مع أقمشة الفانيلا الصفراء والأرجوانية. تحتوي وسائط السبورة الذكية على العديد من المكونات ، وهي في شكل لوحة ألعاب ، وبطاقات أوامر اللعبة ، والسبورة الذكية كيفية لعب الورق ، والنرد ، وعدة كتل من الأرقام والحروف. ٢) يتم الحصول على النتائج التي تم الحصول عليها من استجابة جاذبية المنتج من قبل المنتج المطور "مثير للاهتمام". تم التحقق من صحة النتائج من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد واللغويين. حصلت نتائج اختبار الصلاحية على نتائج مع فئة "ممكن جدا". ٣) حصلت

نتائج المرحلة الأولى من تجربة المجموعة الصغيرة على متوسط درجة ٩٠٨٦ مع فئة "مجدية" وحصلت نتائج المرحلة الثانية على متوسط درجة ٨٢.٠٩٪ مع فئة مجدية جدا. حصلت نتائج المرحلة الأولى من تجربة المجموعة الكبيرة على متوسط درجات ٨٥.٩٦٪ مع الفئة "الممكنة" وحصلت المرحلة الثانية من تجربة المجموعة الكبيرة على متوسط ٠٠.٠٩٪ مع فئة "مجدية للغاية".