ABSTRAK

Nisak, Chusnun. 2025. "Pengembangan APE Ular Tangga Pibaja untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Pare". Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Ahmad Mushlih, M.Pd.

Kata kunci: *APE, Kemampuan Bahasa Jawa, Anak Usia 5-6 Tahun*

Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan APE Ular Tangga Pibaja anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pare. Alat permainan edukatif berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai alat untuk mengajak anak bermain sambil belajar. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa kemampuan berbahasa Jawa krama anak usia dini masih rendah, karena kebiasaan sehari-hari menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa ngoko. Maka dibutuhkan solusi yang dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan menyediakan alat permainan edukatif tambahan sebagai alat baru yang dapat mendukung tujuan tersebut.

Tujuan penelitian ini meliputi: 1) Menghasilkan APE untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun berdasarkan model pengembangan ADDIE, 2) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja untuk anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pare, 3) Mendeskripsikan keefektivan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pare.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada jenis pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) *Analysis,* 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation.* Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Uji coba dilaksanakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok besar dilakukan pengisian angket untuk memperoleh hasil kemenarikan produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) APE berupa Ular Tangga Pibaja untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun berdasarkan model pengembangan ADDIE, 2) Kelayakan APE Ular Tangga Pibaja meliputi ahli media 90,86% (sangat valid), ahli materi 79,68% (cukup valid), ahli bahasa 87,5% (sangat valid), kemenarikan produk 91,33% (sangat menarik), 3) Keefektifan APE Ular Tangga Pibaja pada hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 92,85% dan pada hasil uji coba kelompok besar 90,82%. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa permainan yang dikembangkan layak dijadikan sebagai alat permainan edukatif.

ABSTRACT

Nisak, Chusnun. 2025. "Developing the Pibaja Snakes and Ladders Educational Game to Improve the Javanese Language Skills of 5-6 Years Old at TK Negeri Pembina Pare". Undergraduate Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Thesis Advisor: Ahmad Mushlih, M.Pd.

Keywords: *APE (Educational Play Tool), Javanese Language Skills, 5-6 Years Old Children*

This research was done to create the Pibaja Snakes and Ladders game for kids aged 5-6 at TK Negeri Pembina Pare. Educational games play a big role in learning activities they're fun tools to help kids learn while playing. From interviews, it was founf that children's Javanese krama language skills are still low because they mostly use Indonesian or ngoko Javanese in daily life. So, there needs to be a solution something new and playful to help boost their skills, like introducing an extra educational game that supports that goal.

This research had three main goals: 1) To create an educational game to help improve the Javanese language skills of 5-6 years old using the ADDIE development model, 2) To describe how feasible the Pibaja Snakes and Ladders game is for use with young kids at TK Negeri Pembina Pare, and 3) To see how effective the game is in improving those language skills.

The method used in this research is R&D (Research and Development). The model followed as ADDIE, which has 5 steps: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. data collection was done through observation, interviews, documentation, and questionnaires. There were two rounds of testing: small group and large group. In the big group test, a questionnaire was also used to see how interesting the product was.

The results showed: 1) The Pibaja Snakes and Ladders game was succesfully created based on the ADDIE model to support Javanese language learning for kids, 2) The game's feasibility was rated by media experts at 90,86% (very valid), materian experts 79,68 (fairly valid), language experts 87,5% (very valid), and attractiveness scored 91,33% (very appealing), and 3) For effectiveness, the small group test got a score of 92,85%, and the large group test got 90,82%.

الملخص

نيساك، تشوسنون. ٢٠٢٥. "تطوير لعبة بيباجا التعليمية "الثعبان والسلم" لتحسين مهارات اللغة الجاوية لدى الأطفال من سن ٥-٦ سنوات في مدرسة نيجري بيمبينا باري". أطروحة بكالوريوس، برنامج دراسات التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية، تولونج أجونج. مشرف الرسالة: أحمد مشعل، ماجستير في الإدارة العامة.

الكلمات الرئيسية: أداة اللعب التعليمية ، مهارات اللغة الجاوية، الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات

أُجري هذا البحث لتطوير لعبة "الثعبان والسلم" للأطفال من سن ٥-٦ سنوات في مدرسة تي كي نيجري بيمبينا باري. تلعب الألعاب التعليمية دورًا هامًا في أنشطة التعلم، فهي أدوات ممتعة تُساعد الأطفال على التعلم أثناء اللعب. أظهرت المقابلات أن مهارات الأطفال في لغة الكراما الجاوية لا تزال منخفضة، لأنهم يستخدمون غالبًا اللغة الإندونيسية أو الجاوية النغوكو في حياتهم اليومية. لذا، لا بد من إيجاد حل جديد وممتع لتحسين مهاراتهم، مثل إضافة لعبة تعليمية إضافية تدعم هذا الهدف.

تتضمن أهداف هذه الدراسة: ١) إنتاج لتحسين مهارات اللغة الجاوية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات بناءً على نموذج تطوير ، ٢) وصف جدوى تطوير أداة اللعبة التعليمية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال ، ٣) وصف فعالية أداة اللعبة التعليمية لتحسين مهارات اللغة الجاوية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال

تعتمد هذه الدراسة على منهجية البحث والتطوير. ويشير نموذج التطوير المستخدم إلى نموذج ، الذي يتكون من خمس مراحل، هي: ١) التحليل، ٢) التصميم، ٣) التطوير، ٤) التنفيذ، و٥) التقييم. أما أساليب جمع البيانات المستخدمة فهي الملاحظة والمقابلة والتوثيق والاستبيان. أُجريت التجربة على مرحلتين، إحداهما على مجموعات صغيرة والأخرى على مجموعات كبيرة. في المرحلة الثانية، استُخدم استبيان للحصول على نتائج جاذبية المنتج.

تشير نتائج الدراسة إلى أن: ١) في شكل لتحسين مهارات اللغة الجاوية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات بناءً على نموذج تطوير ، ٢) تتضمن جدوى خبراء الوسائط ٩٠,٨٦٪ (صالح جدًا)، وخبراء المواد ٧٩,٦٨٪ (صالح تمامًا)، وخبراء اللغة ٨٧,٥٪ (صالح جدًا)، وجاذبية المنتج ٩١,٣٣٪ (مثيرة للاهتمام للغاية)، ٣) تم الحصول على فعالية على نتائج تجارب المجموعات الصغيرة بنسبة ٩٢,٨٥٪ وعلى نتائج تجارب المجموعات الكبيرة بنسبة ٩٠,٨٢٪. بناءً على نتائج الدراسة، فإن اللعبة المطورة تستحق أن تُستخدم كأداة تعليمية.