ABSTRAK

Reissy Stefhanie Prescillia, NIM. 126206212063, Skripsi dengan judul ”Pengembangan Media Jam Alfabet Untuk Stimulasi Pengenalan Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Utama II Ngentrong” Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing: Errifa Susilo, M.Pd

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Jam Alfaabet*, Stimulasi Pengenalan Huruf.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Bahasa memegang peranan krusial dalam perkembangan kognitif anak usia dini, di mana kemampuan literasi, yang diawali dengan pengenalan huruf, menjadi fondasi penting. Observasi di TK Utama II Ngentrong menunjukkan bahwa media pembelajaran pengenalan huruf saat ini terbatas, seperti balok huruf yang dinilai kurang menarik dan efektif, terbukti dengan masih rendahnya kemampuan pengenalan huruf pada sebagian anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa "*Jam Alfabet"*. Diharapkan, media *Jam Alfabet* ini dapat menyajikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan kemampuan literasi awal anak serta memberikan bekal penting untuk perkembangan bahasa dan kognitif mereka di masa depan. Tujuan penelitian adalah 1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *jam alfabet* untuk menstimulasi pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun. 2. Untuk menganalisis keefektivitas media *jam alfabet* untuk menstimulasi pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Metode Research and Development adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dengan menggunakan model Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation memiliki kelebihan yakni dalam prosesnya. Dengan model ini memastikan kualitas dari yang dihasilkan karena setiap tahap dari model ini harus melewati proses analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi sebelum menghasilkan produk yang diharapkan.

Hasil dari penelitian dan Pengembangan Media Pengenalan ini adalah proses analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 1. Proses ini dimulai dengan analisis kinerja, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan. 2. Selanjutnya, strategi pembelajaran dirancang, tujuan pembelajaran dirumuskan, menyusun tes, storyboard dirancang, membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran, pembuatan produk, dan validasi oleh para ahli dilakukan. 3. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas A TK Utama II Ngentrong yang mendapatkan hasil dengan kategori “sangat valid”. Peneliti melakukan pengambilan data dengan pretest dan posttest menggunakan uji N-Gain skor sebesar 0,6144 dengan kategori “**sedang**”. Dari uji N-Gain tersebut menunjukkan media *jam alfabet* untuk menstimulasi pengenalan huruf alfabet untuk anak usia 4-5 tahun.

ABSTRACT

Reissy Stefhanie Prescillia, NIM. 126206212063, Thesis titled "Development of Alphabet Clock Media for Stimulating Letter Recognition in 4-5 Year Old Children at TK Utama II Ngentrong" Department of Early Childhood Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, Advisor: Errifa Susilo, M.Pd

Keywords: Development, Alphabet Clock Media, Letter Recognition Stimulation.

This research is motivated by the crucial role of language in the cognitive development of early childhood, where literacy skills, initiated by letter recognition, form a significant foundation. Observations at TK Utama II Ngentrong indicated that the current letter recognition learning media, such as letter blocks, are limited and deemed less engaging and effective. This was evidenced by the persistent low letter recognition ability in some 4-5 year old children. This research aims to develop innovative learning media in the form of an "Alphabet Clock." It is hoped that this Alphabet Clock media can provide a more interactive and enjoyable learning experience, thereby improving children's early literacy skills and equipping them with essential foundations for their future language and cognitive development. The research objectives are: 1) To understand the development of the Alphabet Clock media to stimulate letter recognition in 4-5 year old children. 2) To analyze the effectiveness of the Alphabet Clock media in stimulating letter recognition in 4-5 year old children.

The type of research used in this study is Research and Development (R&D), utilizing the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The Research and Development method is a research approach used to produce a new product or improve an existing one. This method is employed to generate a specific product and test its effectiveness. Research using the ADDIE model offers advantages in its process. This model ensures the quality of the output because each stage must undergo analysis, design, development, implementation, and evaluation before producing the desired product.

The results of this Research and Development of Recognition Media encompass the processes of analysis, design, development, implementation, and evaluation. 1) This process began with a performance analysis, learning objectives, student characteristics, and a needs analysis. 2) Subsequently, learning strategies were designed, learning objectives formulated, tests prepared, storyboards designed, lesson plans created, product development undertaken, and expert validation performed. 3) The media development was tailored to the needs of class A students at TK Utama II Ngentrong, yielding results categorized as "very valid." Researchers collected data using pretest and posttest, showing an N-Gain score of 0.6144, categorized as "moderate." This N-Gain test indicates the effectiveness of the Alphabet Clock media in stimulating alphabet letter recognition for 4-5 year old children.

الملخص

ريسي ستيفاني بريسيليا، رقم القيد: 126206212063، رسالة علمية بعنوان "تطوير وسيلة ساعة الحروف الأبجدية لتحفيز التعرف على الحروف لدى الأطفال في سن 4-5 سنوات في روضة أطفال أوتاما الثانية نجيتيرونج". قسم تربية الطفولة المبكرة، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة سيد علي رحمة الل الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرفة: إريفا سوسيلو، ماجستير التربية. الكلمات المفتاحية: تطوير، وسيلة ساعة الحروف الأبجدية، تحفيز التعرف على الحروف.

تستند هذه الدراسة إلى حقيقة أن اللغة تلعب دورًا حاسمًا في النمو المعرفي لطفل ما قبل المدرسة، حيث تعد مهارات القراءة والكتابة، التي تبدأ بـ التعرف على الحروف، أساسًا مهمًا. أظهرت الملاحظات في روضة أطفال أوتاما الثانية نجيتيرونج أن وسائل تعليم التعرف على الحروف الحالية محدودة، مثل مكعبات الحروف التي تعتبر أقل جاذبية وفعالية، ويتضح ذلك من انخفاض قدرة بعض الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات على التعرف على الحروف. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة على شكل "ساعة الحروف الأبجدية". من المؤمل أن توفر وسيلة ساعة الحروف الأبجدية هذه تجربة تعلم أكثر تفاعلية وممتعة، مما يعزز القدرات القرائية الأولية للأطفال ويوفر لهم أساسًا مهمًا لتنمية لغتهم وقدراتهم المعرفية في المستقبل. أهداف البحث هي: 1. لمعرفة كيفية تطوير وسيلة ساعة الحروف الأبجدية لتحفيز التعرف على الحروف لدى الأطفال في سن 4-5 سنوات. 2. لتحليل فعالية وسيلة ساعة الحروف الأبجدية لتحفيز التعرف على الحروف لدى الأطفال في سن 4-5 سنوات.

باستخدام نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو البحث والتطوير, isنموذج التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم منهج البحث والتطوير هو مقاربة بحثية لإنتاج منتج جديد أو , تحسين منتج موجود. يستخدم هذا المنهج لإنتاج منتج معين واختبار فعاليته.

يتميز البحث باستخدام نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم بمزايا في عمليته. يضمن هذا النموذج جودة المنتج لأنه يجب أن تمر كل مرحلة من مراحل هذا النموذج بعملية تحليل وتصميم وتطوير وتنفيذ وتقييم قبل إنتاج المنتج المرجو.

نتائج هذه الدراسة وتطوير وسيلة التعرف هذه هي عملية التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. 1. تبدأ هذه العملية بتحليل الأداء وأهداف التعلم وخصائص الطلاب وتحليل الاحتياجات. 2. بعد ذلك، يتم تصميم استراتيجيات التعلم، وصياغة أهداف التعلم، وإعداد الاختبارات، وتصميم لوحات العمل (وإنشاء خطة تنفيذ التعلم، وإنشاء المنتج، والتحقق من صحته من قبل الخبراء. 3. تم تكييف تطوير الوسيلة مع احتياجات طلاب الصف "أ" في روضة أطفال أوتاما الثانية نجيتيرونج، وحصلت على نتائج في فئة "صحيحة بنتيجة 0.6144 جدًا". قام الباحث بجمع البيانات عن طريق الاختبار القبلي والبعدي باستخدام اختبار هذا، تبين أن وسيلة ساعة الحروف الأبجدية تحفز التعرف على N-Gainفي فئة "متوسط". من اختبار الحروف الأبجدية لدى الأطفال في سن 4-5 سنوات.