ABSTRAK

Skripsi dengan judul " Pengembangan Alat Permainan Edukatif Bilik Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun" ini ditulis oleh Rosilatun Nurrohmah, NIM. 126206212064, pembimbing Ana Falera, M.Pd.

Kata Kunci: APE, Bilik Huruf, Anak Usia Dini, ADDIE, Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang menjadi dasar bagi keterampilan membaca dan menulis. Namun, dalam praktiknya, anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita 2 Malasan masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf, mengenal bunyi huruf, serta membedakan huruf vokal dan konsonan. Media pembelajaran yang digunakan pun masih terbatas dan kurang menarik perhatian anak. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) bernama "Bilik Huruf" yang dirancang agar lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. APE ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan merangsang rasa ingin tahu mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan APE Bilik Huruf dan menguji kelayakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, lalu diimplementasikan melalui uji coba kelompok kecil pada 11 peserta didik Kelompok A di TK Dharma Wanita 2 Malasan. Penilaian dilakukan dengan membandingkan kemampuan anak sebelum dan sesudah penggunaan APE, serta melalui angket respon guru untuk menilai kelayakan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa APE Bilik Huruf dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan skor kelayakan 93,75% dan layak oleh ahli media dengan skor 70%. Uji coba pada 11 anak menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf dari rata-rata skor 61,36% menjadi 76,94% setelah penggunaan APE, yang termasuk dalam kategori "Berkembang Sangat Baik." Selain itu, respon guru terhadap APE ini sangat positif dengan skor kelayakan 100%, tanpa saran perbaikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa APE Bilik Huruf layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Educational Game Tools for Letter Booths to Improve the Ability to Recognize Letters for Children Aged 4-5 Years" was written by Rosilatun Nurrohmah, NIM. 126206212064, supervisor Ana Falera, M.Pd.

Keywords: APE, Letter Room, Early Childhood, ADDIE, Recognizing Letters

The ability to recognize letters is an important aspect in early childhood language development which is the basis for reading and writing skills. However, in practice, children aged 4–5 years at Dharma Wanita 2 Malasan Kindergarten still have difficulty distinguishing letters, recognizing letter sounds, and distinguishing between vowels and consonants. The learning media used is still limited and does not attract children's attention. Based on these conditions, researchers developed a learning media in the form of an educational game tool (APE) called "Letter Booth" which was designed to be more interactive and in accordance with the developmental characteristics of early childhood. It is hoped that APE can help children recognize letters in a fun way and stimulate their curiosity.

This study aims to develop the Bilik Huruf APE and test its feasibility and effectiveness in improving the ability to recognize letters in children aged 4–5 years. The study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The developed product was validated by material experts and media experts, then implemented through a small group trial on 11 Group A students at Dharma Wanita 2 Malasan Kindergarten. The assessment was carried out by comparing children's abilities before and after using the APE, as well as through a teacher response questionnaire to assess the feasibility of using the media in learning.

The validation results showed that the Bilik Huruf APE was declared very feasible by material experts with a feasibility score of 93.75% and feasible by media experts with a score of 70%. The trial on 11 children showed an increase in the ability to recognize letters from an average score of 61.36% to 76.94% after using the APE, which is included in the category of "Developing Very Well." In addition, the teacher's response to this APE was very positive with a feasibility score of 100%, with no suggestions for improvement. Based on these results, it can be concluded that the APE Letter Room is feasible and effective to be used as a learning medium to improve the ability to recognize letters in early childhood.

الملخص

أعدّت هذه الرسالة التى تحمل العنوان: "تطوير أداة اللعب التعليمية) غرفة الحروف (لتحسين قدرة الأ طفال في سن٤) – (٥سنوات على التعرف على الحروف"، من قبل: روسيلاتون نورروحمة، رقم الطالب: ١٢٦٢٠٦٢١٢٠٦٤، تحت إشراف: انا فاليرا، ماجستير في التربية
الكلمات المفتاحية: اداة اللعب التعليمية، غرفة الحروف، الطفولة المبكرة، نموذج ، التعرف على الحروف.

تُعدّ القدرة على التعرف على الحروف من الجوانب المهمة في تطور اللغة لدى الأطفال في سن مبكرة، وهي اساس لمهارات القراءة والكتابة .ومع ذلك، فإن الأطفال في سن٤) – (٥سنوات في روضة "دهارما وانيطا ٢ مالاسان" لا يزالون يواجهون صعوبة في التمييز بين الحروف، والتعرف على أصواتها، والتمييز بين الحروف المتحركة والحروف الساكنة .كما ان وسائل التعليم المستخدمة ما زالت محدودة ولا تجذب انتباه الأطفال .استناداً إلى هذه الحالة، قام الباحث بتطوير وسيلة تعليمية على شكل اداة لعب تعليمية تُسمّى "غرفة

الحروف"، تم تصميمها لتكون أكثر تفاعلية ومناسبة لخصائص نمو الأطفال في سن مبكرة .ومن المتوقع يهدف هذا أن تساعد هذه الأداة الأطفال على التعرف على الحروف بطريقة ممتعة ومحفزة لفضولهم.
البحث إلى تطوير أداة اللعب التعليمية) غرفة الحروف (واختبار مدى صلاحيتها وفعاليتها في تحسين قدرة الأطفال على التعرف على الحروف في سن٤) – (٥سنوات .استخدم البحث منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج الذي يشمل مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم .تم تقييم المنتج المطوّر من قبل خبراء في المحتوى وخبراء في الوسائط، ثم تم تطبيقه من خلال اختبار تجريبي على مجموعة صغيرة تتكون من (١١) طالبًا من المجموعة "أ" في روضة "دهارما وانيطا ٢ مالاسان" .وقد تم تقييم نتائج الأطفال من خلال مقارنة قدراتهم قبل وبعد استخدام الأداة، بالإضافة إلى استبيان رأي المعلم لقياس مدى صلاحية استخدام الوسيلة في التعليم.

أظهرت نتائج التقييم أن أداة اللعب التعليمية "غرفة الحروف" حصلت على تقييم "صالحة جداً" من خبير المحتوى بنسبة٩٣,٧٥) ٪(، و"صالحة" من خبير الوسائط بنسبة٧٠) ٪ .(كما أظهر الاختبار التجريبي على (١١) طفلًا تحسنًا في القدرة على التعرف على الحروف من متوسط درجة٦١,٣٦) ٪ (إلى٧٦,٩٤) ٪ (بعد استخدام الأداة، مما يُصنّف ضمن فئة "تطور ممتاز" .بالإضافة إلى ذلك، كان رد فعل المعلم تجاه الأداة إيجابيًا جدًا، حيث حصلت على نسبة صلاحية١٠٠) ٪ (بدون أي ملاحظات للتحسين .استنادًا إلى هذه النتائج، يمكن الا ستنتاج أن أداة اللعب التعليمية "غرفة الحروف" صالحة وفعالة كوسيلة تعليمية لتحسين قدرة الأطفال في سن مبكرة على التعرف على الحروف