

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KINCIR PINTAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA
4-5 TAHUN DI TK AL-FIKRI KELURAHAN
MEDONO KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

CHOLISA ROSADA
NIM. 2420090

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KINCIR PINTAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA
4-5 TAHUN DI TK AL-FIKRI KELURAHAN
MEDONO KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

CHOLISA ROSADA
NIM. 2420090

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : CHOLISA ROSADA
NIM : 2420090
Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN
EDUKATIF KINCIR PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN
AWAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-FIKRI
KELURAHAN MEDONO KOTA PEKALONGAN

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri,
kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 19 September 2024
Yang menyatakan,



CHOLISA ROSADA
NIM 2420090

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
di Pekalongan

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan penelitian, bimbingan, dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : Cholisa Rosada
NIM : 2420090
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Pekalongan, 18 September 2024
Pembimbing,


Dimas Setiaji Prabowo, M. Pd
NIP. 199012022020121008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat: Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajen Kab.Pekalongan Kode Pos 51161
www.ftik.uingsdur.ac.id email: ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : **Cholisa Rosada**
NIM : **2420090**
Judul Skripsi : **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono, Kota Pekalongan.**
Dosen Pembimbing : **Dimas Setiaji Prabowo, M. Pd.,**

Telah diujikan pada hari Kamis tanggal 24 Oktober 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Penguji I Dewan Penguji,

Penguji II

H. Mutammam, M. Ed
NIP. 19651006 199903 1 003

A. Tabiin, M. Pd
NIP. 198709062023211019



Pekalongan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M. Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan beribu-ribu nikmat kepada hambanya, yang mendengar segala keluh kesah hambanya, yang memberi hambanya kekuatan, keridhoan, dan memberi bekal ilmu pengetahuan. Sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini, atas karunia serta kemudahan yang diberikan. Sholawat serta salam senantiasa turunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang dinantikan syafaatnya kelak di hari kiamat. Dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orangtuaku tersayang Bapak Ahmad Subechi dan Ibu Riyanti, yang tak pernah lelah memberikan dukungan, mengajari rasa syukur atas apa yang didapatkan, mendo'akan yang terbaik untuk anaknya, dan senantiasa memberikan kasih sayang untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Adikku tercinta Muhammad Syakib Surya Saputra, yang selalu memberi dukungan semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi, dan sebagai motivasi penulis untuk memberikan contoh yang baik untuk adiknya.
3. Kakek dan nenek yang penulis sayangi, Bapak H. Kasturi dan Ibu Hj. Khuriyah yang selalu memberi dukungan dan nasihat kepada penulis agar mencapai masa depan yang cerah.
4. Bapak Riyanto dan Ibu Masyitoh, selaku keluarga penulis yang memberi dukungan material, dan nasihat kepada penulis hingga selesainya skripsi ini.

5. Mochamad Nabil Aulawy, yang telah mencurahkan segala tenaga dan dukungan perhatiannya kepada penulis serta mendampingi penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
6. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M. Pd, selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang memberikan bimbingan dan arahan dalam membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi.
7. Sahabat seperjuangan meraih gelar, Inayatul Karimah dan Naili Hani'ah yang selalu menemani di masa perkuliahan dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk penulis, terimakasih sudah berjuang hingga di titik sekarang melewati proses yang begitu panjang banyak tetesan air mata dan tetesan keringat yang telah dicurahkan tak senantiasa membuat penulis menyerah untuk mendapatkan gelar yang diinginkan. Ucapan permintaan maaf disampaikan untuk penulis karena sudah meragukan kemampuannya untuk menyelesaikan skripsi ini. Apresiasi sebesar-besarnya kepada penulis yang sudah berusaha sangat keras untuk bertanggung jawab dengan apa yang sudah dimulai.

MOTO

إِهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ

“Tuntunlah kami ke jalan yang lurus.”

(Q.S. Al-Fatihah, 1:6)



ABSTRAK

Rosada, Cholisa. 2024. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing : Dimas Setiaji Prabowo, M. Pd

Kata Kunci : Kincir Pintar, Keaksaraan Awal Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa dan kognitif sangat erat hubungannya dengan keaksaraan awal anak. Keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun meliputi mengenal lambang angka dan huruf. Dalam alat permainan edukatif kincir pintar ini, dapat digunakan anak sebagai proses pengenalan angka dan huruf pada anak usia 4-5 tahun. Sebagai guru sudah sepatutnya memikirkan cara yang tepat untuk mengenalkan huruf dan angka kepada anak sebagai bentuk kesiapannya belajar membaca dan berhitung.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana desain atau rancangan pengembangan alat permainan edukatif kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono, Kota Pekalongan?. (2) Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono, Kota Pekalongan?. (3) Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono, Kota Pekalongan?.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *RND (Research and Development)* dari model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) dengan subjek penelitian anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan pengisian angket. Teknik analisis data yang dilakukan berupa data pengembangan produk serta analisis kelayakan produk yang dihasilkan.

Hasil pengembangan dan kelayakan alat permainan edukatif kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan memperoleh hasil “Sangat Layak” dengan skor 95% untuk uji validasi media dan skor 100% untuk uji validasi materi. Hasil penggunaan

produk alat permainan edukatif kincir pintar berdasarkan uji coba luas terhadap 10 anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri memperoleh hasil 78% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Dengan demikian, dapat diartikan bahwa produk alat permainan edukatif kincir pintar layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di TK Al Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dalam skripsi ini, penulis mengambil judul “PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KINCIR PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-FIKRI KELURAHAN MEDONO KOTA PEKALONGAN”. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Rofiqotul Aini, M. Pd. I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M. Pd. I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dosen pembimbing, yang senantiasa membimbing, memberikan arahan dan masukan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Irfan Haris, M. Pd., yang telah bersedia menjadi ahli media dalam penelitian penulis.
6. Ibu Iswatun Kasanah, S. Pd., yang telah bersedia menjadi ahli materi dalam penelitian penulis.
7. Segenap dosen program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang senantiasa memberikan ilmunya selama masa perkuliahan penulis.
8. Segenap pengajar, dan peserta didik TK Al-Fikri yang sudah bersedia membantu penulis melakukan penelitian.
9. Ucapan terimakasih yang terhormat penulis haturkan kepada orangtua, adik, keluarga, dan orang terkasih yang telah memberikan

dukungan, nasihat, dan perhatian kepada penulis hingga selesainya skripsi ini.

Penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi memperoleh balasan pahala dari Allah Swt. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat memohon kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Pekalongan, 15 September 2024

Penulis



Cholisa Rosada
NIM 2420090

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTO	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teoritik.....	8
2.1.1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif.....	8
2.1.2. Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar	12
2.1.3. Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun	15
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	16
2.3 Hipotesis Penelitian	19
2.4 Kerangka Berfikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	21
3.2 Prosedur Penelitian	21
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	23

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	24
3.6 Teknik Analisis Data	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1. Hasil Pengembangan Produk Awal	32
4.1.2. Hasil Uji Kelayakan Produk	36
4.1.3. Hasil Penggunaan Produk	40
4.2 Pembahasan	44
4.2.1. Desain Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar	44
4.2.2. Kelayakan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar	45
4.2.3. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar	46

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	47
5.2 Implikasi	48
5.3 Saran	48

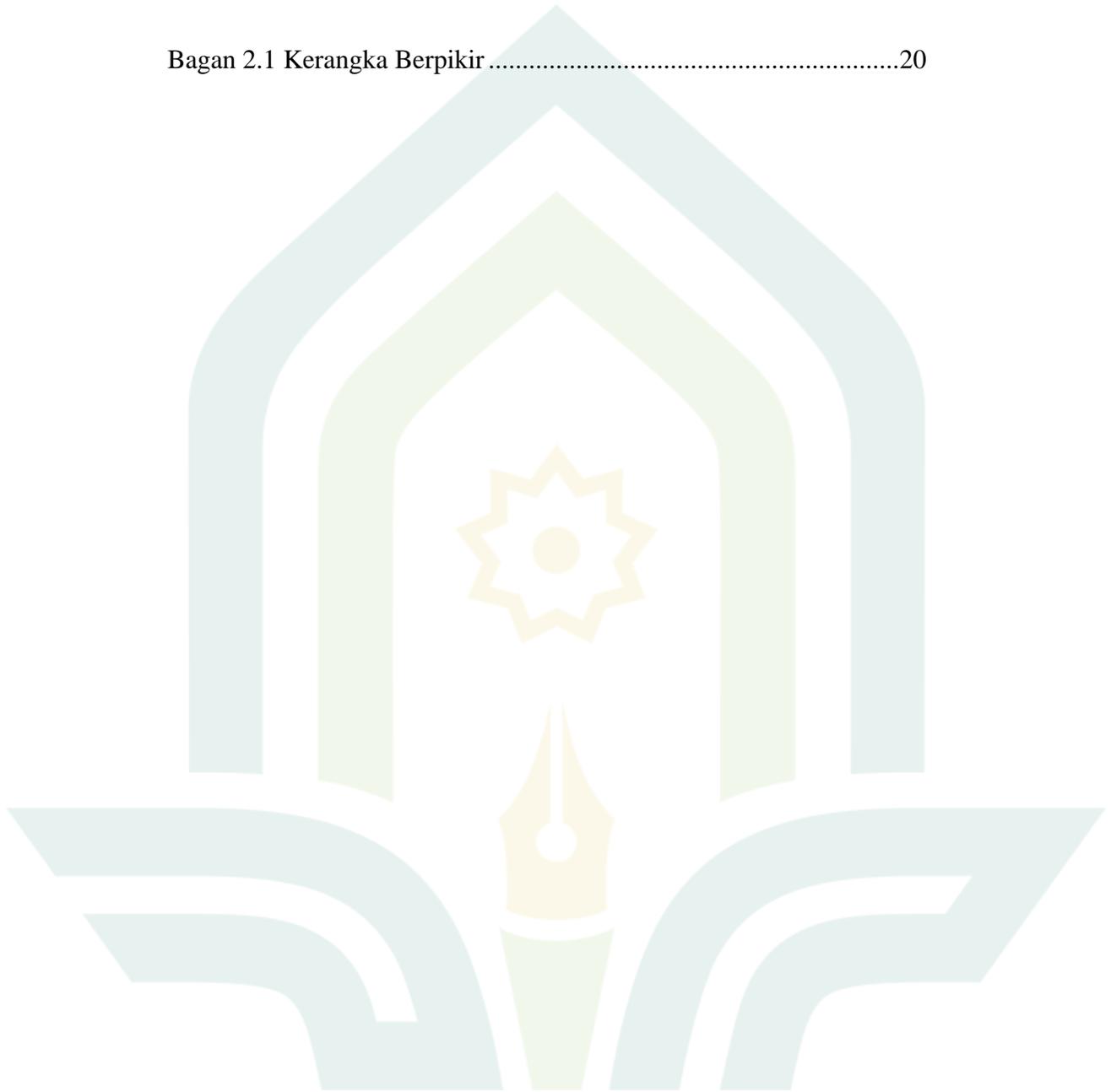
DAFTAR PUSTAKA	49
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	52
--------------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	70
-----------------------------------	-----------

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	20
-----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun.....	16
Tabel 3.1 Instrumen Ahli Media	24
Tabel 3.2 Instrumen ahli materi.....	25
Tabel 3.3 Instrumen tanggapan guru	26
Tabel 3.4 Instrumen respon anak.....	27
Tabel 3.5 Kriteria skala likert untuk produk.....	29
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk	30
Tabel 3.7 Kriteria skala likert untuk respon anak.....	30
Tabel 3.8 Kriteria penilaian anak	31
Tabel 4.1 Presentase kriteria kelayakan produk	37
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	37
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	38
Tabel 4.4 Hasil Instrumen Tanggapan.....	39
Tabel 4.5 Kriteria penilaian anak	41
Tabel 4.6 Perkembangan keaksaraan awal anak prapenelitian.....	42
Tabel 4.7 Hasil ujicoba terbatas pada anak	42
Tabel 4.8 Hasil ujicoba luas pada anak	43
Tabel 4.9 Desain akhir produk	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Ilustrasi Model ADDIE (Delimunthe et al., 2021)	21
Gambar 4.1 Alat dan Bahan	34
Gambar 4.2 Penyangga Kincir Pintar	34
Gambar 4.3 Rangka Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar.....	34
Gambar 4.4 Pembentukan Tempelan Angka.....	35
Gambar 4.5 Pembentukan Tempelan Tulisan.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Bukti Penelitian
- Lampiran 4 Pedoman Wawancara Guru
- Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru
- Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 8 Hasil Instrumen Tanggapan Guru
- Lampiran 9 Hasil Respon Peserta Didik
- Lampiran 10 Daftar Nama Anak
- Lampiran 11 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada di awal masa pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental. Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang besar dan peka dalam bidang perkembangan, oleh karena itu anak usia dini sering disebut dengan masa emas. Periode terbaik untuk mendorong pertumbuhan anak yaitu pada saat tahun-tahun awal. Penting untuk orang dewasa mengetahui perkembangan anak usia dini, dikarenakan orang dewasa yang mempunyai pengetahuan tentang anak usia dini akan lebih siap untuk menciptakan berbagai bentuk stimulasi, pendekatan, strategi, rencana, dan alat permainan edukatif yang diperlukan untuk mendukung anak sesuai dengan usianya (Talango, 2020).

Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program binaan yang melayani anak usia 0-6 tahun. Pada sekolah PAUD ini menggunakan rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan dari anak usia dini. Selain itu, pendidikan PAUD bisa digunakan sebagai upaya mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar (Ardika, 2021). Pendidikan usia dini sangatlah penting selain untuk menyiapkan anak dalam memasuki pendidikan sekolah dasar, anak tumbuh sesuai dengan tahap perkembangan yang sesuai dengan usianya dan potensi yang dimiliki anak menjadi lebih terarah dan optimal. Melalui pendidikan usia dini, aspek perkembangan anak menjadi lebih terpantau. Ada 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Perkembangan bahasa untuk anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak. Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menjabarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada lingkup perkembangan bahasa salah satunya yaitu mengenai keaksaraan

awal anak usia 4-5 tahun yang berisi bahwa anak harus sudah bisa mengenal simbol, mengenal suara hewan/benda di sekitar, membuat coretan yang memiliki makna, meniru (menulis/mengucap) huruf a-z (Aisyah & Khotimah, 2020). Perkembangan bahasa bisa dikatakan sebagai pondasi dari perkembangan yang lainnya seperti perkembangan kognitif. Hal ini dikarenakan anak sudah memahami apa yang dikatakan oleh lawan bicaranya sehingga anak bisa mengembangkan kemampuan keaksaraan awal.

Tidak hanya kemampuan bahasa, keaksaraan awal pada anak juga erat hubungannya dengan kemampuan kognitif. Menurut Masitoh (dalam Ambarwati & Karim, 2022) mengatakan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada anak. Sehingga, anak mampu mencerna pembelajaran yang diberikan, menyelesaikan permasalahannya sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir matematika, dan kemampuan mengatur, memilah, dan meneliti. Kemampuan kognitif bisa diartikan sebagai kecerdasan berpikir seseorang. Maka dari itu, kemampuan kognitif juga bisa menjadi penentu dalam keberhasilan peserta didik dalam belajarnya di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan teori Jean Piaget yang mengatakan bahwa bagaimana anak berpikir dan pemikiran tersebut mempengaruhi perkembangan mereka. Piaget berpandangan bahwa anak-anak dapat secara alamiah untuk menjelajah dunianya (Nuraeni, 2017).

Menurut Tejaning (dalam Nuryati, 2024), keaksaraan awal merupakan kemampuan menyebutkan simbol-simbol, mengenal suara, menyebutkan huruf awalan pada suatu benda, membaca nama diri sendiri. Pembelajaran keaksaraan awal merupakan pembelajaran pertama pada anak dengan pengenalan huruf, angka, dan cara penulisannya hingga anak paham dan mampu belajar keaksaraan fungsional dalam menulis, membaca, dan berhitung. Dalam upaya pengenalan keaksaraan awal pun harus dengan cara yang tepat, guru harus memberikan stimulus pada anak dengan melalui permainan atau bermain yang memiliki makna.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru di TK Al-Fikri, masih ada beberapa

anak usia 4-5 tahun yang masih kurang menguasai keaksaraan awal. Anak tersebut masih kesulitan untuk mengetahui angka apabila melalui bentuk tulisan huruf. Penanganan yang dilakukan oleh guru terkait permasalahan tersebut yaitu menggunakan alat permainan edukatif. Akan tetapi, alat permainan edukatif yang digunakan hanya kartu huruf yang dibuat oleh guru tersebut. Tidak ada variasi alat permainan edukatif yang lain dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.

Kurangnya variasi guru dalam membuat alat permainan edukatif membuat anak merasa jenuh dan kurang semangat dalam belajar keaksaraan awal. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di TK Al-Fikri, yang mendukung peneliti untuk membuat sebuah alat permainan edukatif yang menarik dan mampu meningkatkan kemampuan keaksaraan maka dibuatlah alat permainan edukatif kincir pintar. Alat permainan edukatif kincir pintar merupakan alat permainan yang berbentuk seperti kincir yang memiliki tulisan angka 1-10 beserta dengan huruf.

Sebagai seorang guru atau pendidik pasti memiliki strategi dalam memberikan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran bisa diterima peserta didik secara efektif dan efisien serta memperhatikan kebutuhan anak. Salah satu strategi pembelajaran pada anak usia dini yaitu mengedepankan aspek-aspek kegiatan bermain (Ardiana, 2022). Kegiatan bermain ini harus memiliki nilai edukatif atau bermakna bagi anak, salah satu contoh kegiatannya yaitu bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif mampu membantu anak dalam kegiatan bermainnya, selain memberikan pengalaman anak juga mendapatkan nilai edukatif. Dengan nilai-nilai edukatif tersebut perkembangan anak bisa meningkat karena proses rangsangan yang diperoleh.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizka Aisyah dan Nurul Khotimah dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun”. Kemampuan keaksaraan di TK Bina Tunas Bangsa masih

kurang berkembang hal ini disebabkan pembelajaran yang masih klasikal yaitu menggunakan papantulis dan buku kotak. Ujicoba dilakukan 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*, pada ujicoba *pretest* memperoleh rata-rata 12 sedangkan pada ujicoba *posttest* memperoleh rata-rata 16 hal tersebut membuktikan bahwa alat permainan edukatif JUMOFAN terbukti meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun. Untuk itu, peneliti merasa terinspirasi untuk membuat alat permainan juga yang meningkatkan kemampuan keaksaraan awal untuk anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, peneliti ingin membuat sebuah alat permainan edukatif kincir pintar. Alat permainan edukatif kincir pintar ini dibuat sebagai salah satu upaya membantu anak usia 4-5 tahun dalam mengembangkan kemampuan keaksaraannya secara semangat dalam proses belajar. Maka, melalui hal tersebut peneliti merasa tertarik dan ingin melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu :

- 1.2.1 Masih terdapat peserta didik usia 4-5 tahun yang belum menguasai keaksaraan awal.
- 1.2.2 Kurangnya variasi alat permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun.

1.3 Pembatasan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang telah ditetapkan pada penelitian ini, maka peneliti merasa harus melakukan pembatasan agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih fokus kepada masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar Untuk Meningkatkan

Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fikri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu :

- 1.4.1 Bagaimana desain atau rancangan pengembangan alat permainan edukatif kincir pintar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan?
- 1.4.3 Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- 1.5.1 Untuk mengetahui desain atau rancangan alat permainan edukatif kincir pintar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif kincir pintar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan.
- 1.5.3 Untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif kincir pintar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu :

1.6.1 Manfaat Teoritis

1.6.1.1 Melalui penelitian ini, kita dapat menambah pengetahuan mengenai alat permainan edukatif kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Fikri.

1.6.1.2 Sebagai sumbangan informasi bagi guru agar mampu menggunakan alat permainan edukatif kincir pintar sebagai media belajar materi pengenalan angka dan huruf.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru atau pendidik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan untuk bisa menjadi dorongan dalam meningkatkan keterampilan mengajar salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif kincir pintar.

1.6.2.2 Bagi Peneliti

Mampu mengasah kemampuan berfikir sehingga bisa meningkatkan keterampilan dalam mengajar.

1.6.2.3 Bagi orang tua peserta didik

Memperoleh ilmu tentang alat permainan edukatif, dan orang tua peserta didik dapat menggunakan alat permainan edukatif kincir pintar di rumah karena bisa dibuat sendiri.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Diharapkan berhasil meningkatkan hasil pembelajaran di TK Al-Fikri Kelurahan Medono Kota Pekalongan terutama pada proses belajar untuk keaksaraan awal anak usia dini

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk dengan uraian sebagai berikut :

1.7.1 Produk ini berupa alat permainan edukatif yang berbentuk seperti kincir yang dilengkapi dengan tulisan dan simbol angka.

1.7.2 Alat permainan edukatif kincir pintar membantu guru dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

- 1.8.1 Asumsi dari pengembangan alat permainan edukatif kincir pintar ini adalah :
 - 1.8.1.1 Produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun dalam mengenal angka dan huruf.
 - 1.8.1.2 Produk ini dibentuk secara menarik dan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
 - 1.8.1.3 Produk ini dibuat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal yang mana dalam pembuatan alat permainan edukatif kincir pintar mengharapkan anak mampu mengenal angka dan huruf.
 - 1.8.1.4 Orang tua dari peserta didik mampu membuat sendiri alat permainan edukatif kincir pintar karena bahan yang digunakan mudah ditemukan.
- 1.8.2 Adapun keterbatasan dari pengembangan alat permainan edukatif ini adalah :
 - 1.8.2.1 Dalam pembuatannya memerlukan waktu yang tidak sebentar karena banyak bagian yang harus dibuat secara satu persatu.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu :

5.1.1 Desain Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar

Alat permainan edukatif kincir pintar didesain sesuai dengan kebutuhan anak usia 4-5 dimana pada alat permainan edukatif belum menonjolkan kegiatan menulis. Hal tersebut juga sesuai dengan indikator dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Alat permainan edukatif kincir angka dibuat dengan memperhatikan syarat-syarat serta prinsip-prinsip pembuatan alat permainan edukatif. Desain yang dibuat harus menarik agar anak merasa tertarik dan ingin belajar menggunakan alat permainan edukatif kincir pintar.

5.1.2 Kelayakan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar

Alat permainan edukatif kincir pintar dibuat melalui 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan peneliti untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan anak. Tahap perancangan yaitu peneliti membuat rancangan awal produk melalui referensi yang telah diperoleh. Tahap pengembangan yaitu uji validasi ahli dan ahli materi. Implementasi yaitu tahapan produk diujikan pada anak. Dan yang terakhir yaitu tahapan evaluasi untuk mengetahui produk yang dibuat layak atau tidak. Berdasarkan uji validator ahli media dan ahli materi, alat permainan edukatif kincir pintar memperoleh nilai presentase media sebesar 95% dan 100% untuk uji validasi materi. Bisa disimpulkan bahwa alat permainan edukatif kincir pintar termasuk dalam kategori sangat layak sebagai media pembelajaran.

5.1.3 Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kincir Pintar

Penggunaan alat permainan edukatif kincir pintar pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fikri dilaksanakan melalui uji coba terbatas dan ujicoba luas. Uji coba terbatas dilakukan

dengan 5 anak memperoleh hasil nilai 42 dengan presentase 52% yang termasuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang). Kemudian uji coba luas dengan 10 anak memperoleh hasil 78% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5.2 Implikasi

Pengembangan alat permainan edukatif kincir pintar bisa diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai :

- 5.2.1 Salah satu media pendukung dalam mengenalkan angka dan huruf pada anak usia 4-5 tahun untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.
- 5.2.2 Salah satu media untuk menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan dalam suatu pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang bisa diberikan oleh peneliti antara lain :

- 5.3.1 Melihat minat anak yang sangat antusias dengan alat permainan edukatif kincir pintar, maka dapat diperbanyak dengan tema tertentu seperti tema buah dan hewan.
- 5.3.2 Menambah ragam main pada alat permainan edukatif kincir pintar, seperti menambahkan keranjang untuk tempat stik es krim sesuai jumlah angka yang didapat, menambahkan tempat untuk menulis angka atau huruf, dan bisa pula untuk menambahkan gambar- gambar yang menarik. Penambahan ragam main ini tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Egileaner*, 1(1), 1–12.
- Aisyah, R., & Khotimah, N. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) Untuk Meningkatkan Kemampuan KEeaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun Rizka Aisyah. *Jurnal PAUD Teratai*, 09(01), 2–5.
- Ambarwati, D., & Karim, A. (2022). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Bergambar. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 37–48. <https://doi.org/10.35719/preschool.v3i1.40>
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Ardika, Ery. (2021). Pengembangan APE Papan Alur terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. UIN Ar-Raniry Darussalam.
- Atiningsih, Murni. (2021). Pengembangan Alat Permainan Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU Paninggaran. *Skripsi*. UIN KH. Abdurrahman Wahid.
- Fauziyah, Nailul. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Budaya Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelompok B RA Muslimat NU Panjombangan Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. *Skripsi*. UIN KH. Abdurrahman Wahid.
- Delimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIKUM TEKNIK DIGITAL MODEL ADDIE. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*,

8(1), 17–22.

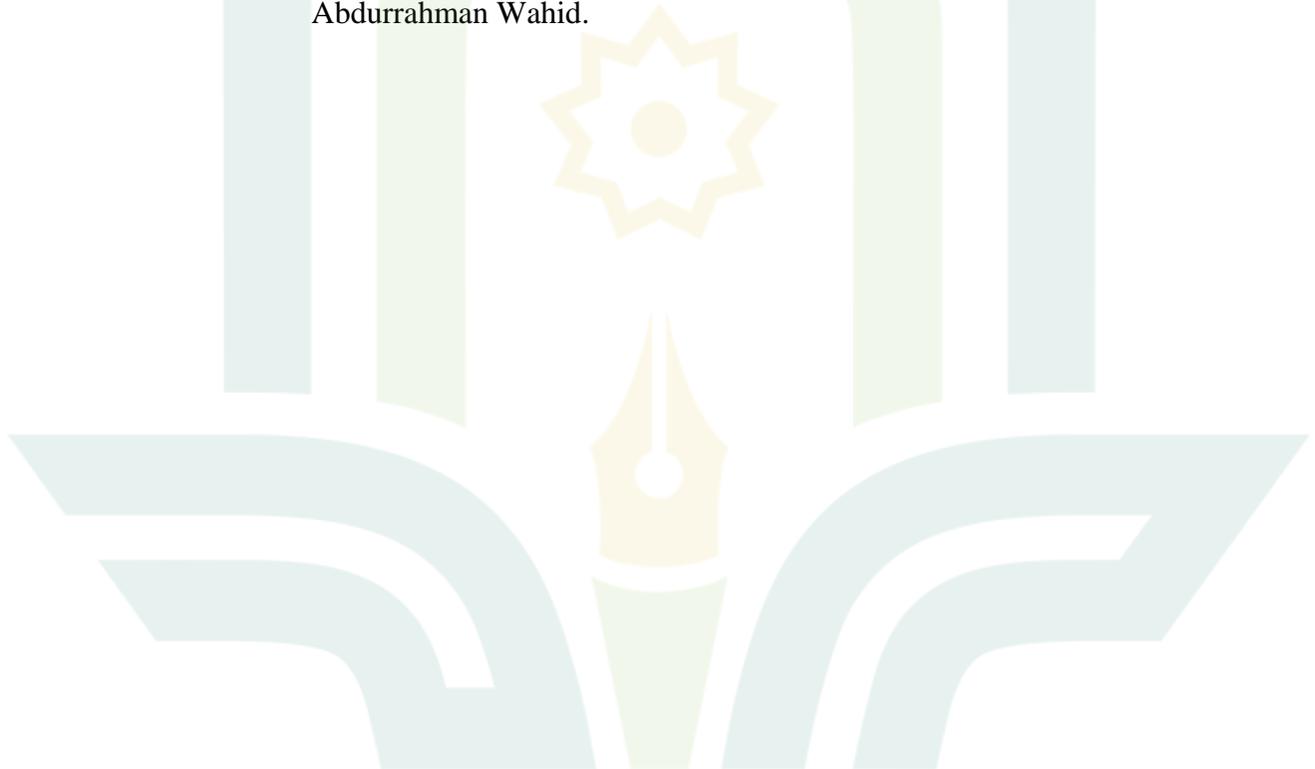
- Henny, Susanti, S. M., Supriani, A., & Lapodi, T. (2020). Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Anak Usia Dini Di Gugus Sorawolio Kota Baubau. *Jurnal Pengabdian ...*, 4(2), 203–209. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/ppm/article/view/973>
- Kusuma, T.S., & Heni, L. (2021). Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini. Prenada Media.
- Latifah, R., Kurikulum, J., & Pendidikan, T. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puzzle Sayuran Dan Buah Untuk Pengenalan Angka Di Tk a Pertiwi Sabranglor I Klaten Development of Educative Game Puzzle Vegetables and Fruits for Introducing Numbers in Tk a Pertiwi Sabranglor I Klaten. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, x(9), 56–63.
- Mita, H., & Qalbi, Z. (2020). JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), 83–88.
- Mulyatno, C. B. (2022). Pengalaman Para Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Setelah Berakhirnya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7997–7805. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3594>
- Nasirun, M., Suprpti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Nuraeni, S. (2017). Model Pembelajaran Kreatif. (diakses pada tanggal 31 Maret 2024, <https://celoteheni.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/model-pembelajaran-kreatif-di-paud.pdf>)
- Nuryati, F. (2024). Pengenalan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia Dini

Dalam Menggunakan Kartu Huruf. *Jejak Pembelajaran : Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 120–130. <https://jurnalhost.com/index.php/jpp/article/view/570/722>

Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>

Yunita, Shinta. (2023). Pengembangan Alat Peraga Edukatif Paturaga Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal di Kelompok A TK Muslimat NU Kalijambe. *Skripsi*. UIN KH. Abdurrahman Wahid.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. DATA DIRI**

Nama Lengkap : Cholisa Rosada
Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 20 Juni 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jalan Urip Sumoharjo Gg. 6 No. 136,
RT 04 RW 06, Kelurahan Medono,
Kecamatan Pekalongan Barat, Kota
Pekalongan
Riwayat Pendidikan : 1. TKIT Al-Fikri Medono Pekalongan
2. SD Negeri Podosugih 01 Pekalongan
3. SMP Negeri 06 Pekalongan
4. SMA Negeri 04 Pekalongan

B. DATA ORANG TUA

1. Ayah
Nama Lengkap : Ahmad Subechi
Pekerjaan : Buruh
Agama : Islam
Alamat : Jalan Urip Sumoharjo Gg. 6 No. 136, RT
04 RW 06, Kelurahan Medono,
Kecamatan Pekalongan Barat, Kota
Pekalongan
2. Ibu
Nama Lengkap : Riyanti
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Agama : Islam
Alamat : Jalan Urip Sumoharjo Gg. 6 No. 136, RT
04 RW 06, Kelurahan Medono,
Kecamatan Pekalongan Barat, Kota
Pekalongan