

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF RODA
PUTAR UNTUK MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK
KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Khoiria

NIM: 06141181621009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2019/2020**

HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Raya Palembang-wisri KM 32 Inderalaya, Ogan Ilir 30662, Sumatera Selatan,
Telepon: (0711) 580085, Fax: (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF RODA PUTAR
UNTUK MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK KELOMPOK A DI
TAMAN KANAK-KANAK

SKRIPSI

oleh

Khoiria

Nim: 06141181621009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1

Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP : 195908151986092001

Pembimbing 2

Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP 196112251988032001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP : 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoiria

NIM : 06141181621009

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Roda Putar Untuk Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-kanak” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian dari karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, September 2020

Yang membuat pernyataan



Khoiria

NIM. 06141181621009

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF RODA
PUTAR UNTUK MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK
KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Khairia

NIM: 06141181621009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 05 November 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd
3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd
4. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd
5. Anggota : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd



Indralaya. September 2020
Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK
ALFABET UNTUK MENGENAL HURUF PADA
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Evita Sari

NIM: 06141281621025

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Telah diujikan dan lulus pada:

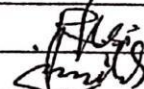
Hari : Jum'at

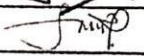
Tanggal : 06 November 2020

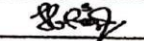
TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd**
- 2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd**
- 3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**
- 4. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd**
- 5. Anggota : Febriyanti Utami, M.Pd**










Indralaya. November 2020
Koordinator Program Studi


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan segenap ketulusan hati penulis persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Allah Subhanahuwata'ala
- ❖ Ayahanda Rusdi Genti & ibunda Suryani Sirin tercinta Terimakasih atas cinta, bait-bait Do'a, pengorbanan tetes keringat & air mata serta kasih sayang yang takakan pernah terbalaskan dan senantiasa menantikan keberhasilanku
- ❖ Saudara saudari ter the best ku yok Resdayani, S. Pd, kak Dewa, yuk Yesi Kurnia, S. Keb, kak Harmoko, Amd. Kep, jojok Salsya Fadila, ponakkan kesayanganku zizi, nang fatih, & kanzah. Dan seluruh keluarga besar almarhum Yek Genti & Yek Sirin yang tak pernah lelah mendo'akan ku & selalu mensupport ku sampai titik ini.
- ❖ Dosen pembimbingku ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. & ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. terimakasih telah membimbingku menyelesaikan skripsi ini
- ❖ Seseorang suatu saat menjadi imam ku dan anak-anak kita nanti, aku selalu berdoa semoga kita cepat dipertemukan dan menjalin cinta dengan ikatan halal.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dra. Rukiyah, M. Pd, ibu Dra, Syafdaningsih, M. Pd, ibu Dr. Sri Sumarni, M. Pd, ibu Dra, Hasmalena, M. Pd, ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd, ibu Mahyumi Rantina, M. Pd, ibu Febriyanti Utami, M. Pd. Terimakasih telah memberikan bekal pengetahuanku selama menempuh pendidikan di Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya.
- ❖ Dosen Penguji ku, ibu Dr. Sri Sumarni, M. Pd, ibu Dra, Hasmalena, M. Pd, dan ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd.
- ❖ Seluruh staf Karyawan/karyawati FKIP, terkhusus staf akademik PG-PAUD Bpak Khaidi, Mbak Rizki Permata Aini, dan Kak Yasrico yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dLm segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
- ❖ Sahabat Rempongku (Cuk evi, Bik ina, Cuk tita, Mak elza, Kuyul) terimakasih senatiasa menemaniku dalam suka duka perjalanan dikampus
- ❖ Sahabat saling suport saling tukar pikiran menyelesaikan skripsiku Evita Sari, S. Pd, Irna Ratisa, S. Pd, Elza Pebrina, S. Pd, Benna Susanti, S. Pd & Yulia Resvita, S. Pd
- ❖ Kanda Evan Pernanda, S.Pd & Kanda Ahmad Syajari, S.Pd yang selalu suport dan mengenalkan ku dunia kampus yang sesungguhnya. Serta kanda-kanda senior lainnya yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.

- ❖ Teman-teman seperjuangan di Himpunan Mahasiswa Islam Universitas Sriwijaya baik Kanda maupun Adinda yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.
- ❖ Kak Rudi Haika, S.H yang sudah menjadi panutan dan pembimbing yang selalu memberikan nasehat dan selalu memberi motivasi. Dan juga Kak Andriyansah S,Sos, Kak Yuwanda Wardani, Kak Licence ketumku, Kak Novran Wahyudi, serta senior lainnya. Dan Dek Rifana Silfa, Dek Citra Aprilia, serta junior lainnya yang selalu mensupportku.
- ❖ Teman-teman seperjuangan di Himpunan Mahasiswa Pantai Timur Kakak maupun Adik yang tidak bisa kusebutkan satu persatu
- ❖ Teman-teman seperjuanga Ikatan Keluarga Mahasiswa Pantai Timur Unsri Kakak maupun Adik yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.
- ❖ Keluarga besar TK Aisyiyah 11 Palembang, PAUD IT Fatihyah Palembang, PAUD Salsabila Palembang.
- ❖ Keluarga besar DIKTI, terima kasih sudah memberi bantuan materi selama menjalankan masa studi ini.
- ❖ Sahabat seperjuangan PG-PAUD 2016
- ❖ Adik Tingkat Angkatan 2017, 2018, 2019, 2020.
- ❖ Almamater kuning kebanggank

Motto

- ❖ Hiduplah menjadi si penolong, si sabar, si ikhlas bagi banyak orang dan mati beriman
- ❖ Musuh terbesar bukanlah si cantik, si hebat, si cerdas, dan si kaya tetapi ia adalah dirimu sendiri.

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJIENGGUJI.....	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	4
1.3Tujuan Penelitian	5
1.4Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif	6
2.1.1 Definisi Alat Permainan Edukatif	6
2.1.2 Karakteristik Alat Permainan Edukatif	7
2.1.3 Manfaat Alat Permainan Edukatif.....	9
2.2Hakikat Roda Putar	11
2.2.1 Definisi Roda Putar	11
2.2.2 Langkah-langkah Menggunakan Roda Putar Huruf	11
2.2.3 Rancangan Pengembangan Roda Putar Huruf	12
2.2.4 Cara-cara Memainkan Roda Putar	14
2.2.5 Tujuan Pembelajaran Alat Permainan Roda Putar	14
2.2.6 Kelebihan dan Kekurangan Roda Putar	14
2.3Hakikat Mengenal Huruf	15
2.3.1 Definisi Mengenal Huruf	15
2.3.2 Jenis-Jenis Huruf	16

2.3.3 Pendekatan Belajar Mengenal Huruf	16
2.3.4 Tujuan Mengenal Huruf	17
2.3.5 Manfaat Mengenal Huruf	18
2.3.6 Pentingnya Pengenalan Huruf Pada Anak	19
2.3.7 Pengertian Huruf Vokal	20
2.4 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	20
2.4.1 Defenisi Pendidikan Anak Usia Dini	20
2.4.2 Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	21
2.5 Hakikat Penelitian Pengembangan	22
2.5.1 Definisi Penelitian Pengembangan	22
2.5.2 Model Pengembangan Produk Rowntree	23
2.5.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tesmer	24
2.5.4 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	24
2.6 Kriteria Keberhasilan Penggunaan APE Roda Putar	26
2.6.1 Defenisi Validitas	26
2.6.2 Defenisi Validitas Isi	27
2.6.3 Defenisi Validitas Konstruk	27
2.6.4 Defenisi Praktis	28
2.7 Penelitian Relevan	28
2.8 Teknik Analisis Data	29
2.8.1 Analisis Data Walkthrough	29
2.8.2 Observasi	30
2.9 Kerangka Berpikir	30
BAB III	31
METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis penelitian	31
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	31
3.3 Lokasi Penelitian	31
3.4 Prosedur Penelitian	32
3.4.1 Perencanaan	32
3.4.1.1 Analisa Kebutuhan dan Perkembangan Anak	32
3.4.2 Pengembangan	32
3.4.3 Evaluasi	32

3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5.1 <i>Walkthrough</i>	34
3.5.2 Observasi.....	36
3.6 Teknik Analisis Data.....	38
3.6.1 Analisis <i>Walkthrough</i>	38
3.6.2 Analisis Data Observasi.....	40
BAB IV	42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan	42
4.1.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan	42
4.1.1.2 Hasil Tahap Pengembangan Permainan.....	43
4.1.1.2.1 Pengembangan Desain	43
4.1.1.2.2 Produk Prototipe.....	44
4.1.1.3. Hasil Tahap Evaluasi.....	44
4.1.1.3.1 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	44
4.1.1.3.2 Hasil Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	48
4.1.1.3.3 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	49
4.2 Pembahasan	51
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	62
BAB V.....	63
SIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Simpulan	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Content/ Materi.....	35
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	36
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak	37
Tabel 4 Kategori valid	38
Tabel 5 Kategori Valid Produk Permainan Roda Putar Huruf	39
Tabel 6 Nilai kepraktisan Terhadap Penggunaan APE Roda Putar Huruf	40
Tabel 7 Hasil Analisis Data Ceklist Validasi Materi/ Content	45
Tabel 8 Hasil Analisis Data celist validasi materi	45
Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Analisis Ceklist Validasi Materi dan Media.....	47
Tabel 10 Hasil Tahap Observasi Anak Tahap One-To-One Evaluation.....	49
Tabel 11 Hasil Tahap Observasi Anak Tahap Small Group Evaluation	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sebelum Dikembangkan	13
Gambar 2 Setelah Dikembangkan	13

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Materi dan Media.....	70
Lampiran 2 Lampiran Observasi	77
Lampiran 3 TAHAP EXPERT REVIEW	80
Lampiran 4 TAHAP RUBRIK PENILAIAN	81
Lampiran 5 LEMBAR OBSEVASI PENILAIAN ANAK.....	83
Lampiran 6 ANALISIS DATA.....	85
Lampiran 7 DATA MENTAH PENELITIAN	88
Lampiran 8 DOKUMENTASI PENELITIAN	97
Lampiran 9 DOKUMENTASI PENELITIAN	98
Lampiran 10 USUL JUDUL.....	100
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian	101
Lampiran 12 Akte Kelahiran dan Surat Izin Orang Tua.....	102
Lampiran 13 Surat Keterangan Pembimbing.....	114
Lampiran 14 Kartu Pembimbing 1	116
Lampiran 15 KARTU PEMBIMBING 2.....	117
Lampiran 16 BUKTI PLAGIAT.....	118
Lampiran 17 BUKTI SUBMIT JURNAL	119

**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Roda Putar Huruf Vokal Untuk
Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-kanak**

Oleh:

Khoiria

Nim : 06141181621009

Pembimbing: (1) Dra. Safdaningsih, M. Pd

(2) Dra. Rukiyah, M. Pd

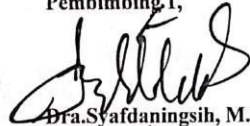
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif roda putar untuk mengenal huruf vokal pada anak kelompok A di taman kanak-kanak yang validitas dan praktisnya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan model *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer*. Tahapan pengembangan *Rowntree* yaitu analisis kebutuhan, desain produk, dan evaluasi. Tahap evaluasi formatif *Tessmer* terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* berupa *expert review* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 94% dan validitas media sebesar 77%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Tahap *one-to-one evaluation* melibatkan dua orang anak dengan hasil 88% dan tahap *small group evaluation* melibatkan 6 orang anak dengan hasil 91% dan dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Dari semua tahap yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif roda putar untuk mengenal huruf vokal pada anak kelompok A di taman kanak-kanak dinyatakan valid dan praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran mengenalkan huruf vokal.

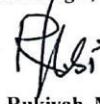
Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Roda Putar, Mengenal Huruf Vokal

Pembimbing 1,



Dra. Safdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

Pembimbing 2,



Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP.196112251988032001

Mengetahui:

Koordinator Program Studi



Dra. Safdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

Universitas Sriwijaya

**Development Of Educational Play Tools For The Vowel Turning Wheel For
The Ability To Recognize Letters In Group A Children In Kindergarten**

By:

Khoiria

Nim : 06141181621009

Preceptor: (1) Dra. Syafdaningsih, M. Pd

(2) Dra. Rukiyah, M. Pd

Early Childhood Education

Abstract

This study aims to develop a rotating wheel educational game tool to recognize vowels in group A children in kindergarten which is valid and practical. This research is a type of development research using the Rowntree model and Tessmer's formative evaluation. Rowntree development stages are needs analysis, product design, and evaluation. Tessmer's formative evaluation stage consists of self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques used a walkthrough in the form of expert reviews and observations. The results showed that the validity of the material was 94% and the validity of the media was 77%, it was obtained that the average validity of the product was 86% with the very valid category. The one-to-one evaluation stage involved two children with 88% results and the small group evaluation stage involved 6 children with 91% results and from both of them, an average of 90% was obtained with the very practical category. From all the stages carried out, it can be concluded that the rotary wheel educational game tool for recognizing vowels in group A children in kindergarten is declared valid and practical and suitable for learning to introduce vowels.

Keywords: Educational Game Tool, Spin Wheel, Recognizing Vowel

Pembimbing 1,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

Pembimbing 2,


Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP.196112251988032001

Mengetahui:
Koordinator Program Studi


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam tahap yang sangat membutuhkan rangsangan penuh dari orang tua, keluarga, dan masyarakat yang ada di sekitarnya. Anak bagaikan kertas kosong tanpa goresan tinta, jika kertas kosong ingin mendapatkan lukisan atau coretan yang indah maka coret kanlah dengan baik begitu juga dengan anak membutuhkan pendidikan yang baik agar kelak menjadi sosok yang baik. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, pelayanan, dan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan memasuki sekolah dasar dan kehidupan tahap berikutnya. Pentingnya pendidikan anak usia dini karena sebagai dasar dari pembentukan perilaku yang secara utuh, yaitu membentuk karakter, kecerdasan, kepribadian, keterampilan, dan ketaatan kepada tuhan yang maha Esa. Pendidikan anak usia dini tak perlu dengan biaya yang mahal tetapi dengan diberi pembelajaran dari orang tua, keluarga dan lingkungan sekitar sudah cukup karena pembentukan kepribadian dan kecerdasan dapat dibentuk melalui lingkungan sekitar seperti keluarga, orang yang ada disekitarnya dan terutama orang tua. Dan alangkah lebih baiknya kita sebagai orang tua memasukkan anak ke lembaga pendidikan yang layak bagi anak agar kebutuhan akan pendidikan terpenuhi sebagai mana mestinya yang kita inginkan. (Slibak & Vinter dalam Madyawati 2016:3).

Alat permainan edukatif, sangat penting bagi anak usia dini karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan belajar akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Karena pada sejatinya anak belajar sambil bermain anak tidak akan terpisah dari permainan dengan alat permainan akan tercapainya tujuan

pembelajaran untuk anak. Roda putar adalah alat peraga berupa papan yang dipotong melingkar dengan tujuan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami beberapa konsep yang telah disediakan oleh guru kepada siswa. (Risnawati dikutip oleh Lindayanti. 2016).

Anak usia dini, minatnya terhadap mengenal huruf umumnya sangat besar. Mereka mengenal berbagai bentuk huruf dari lingkungan sekitarnya seperti pada gambar abjad yang tertempel di dinding kamarnya dan melihat huruf pada namanya. Hal ini terjadi karena dalam kehidupan sehari-hari anak selalu berinteraksi dengan kegiatan berbicara atau disebut juga bahasa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Mengetahui huruf dan bunyi dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan). Andaikan guru bertanya sama anak, siapa namanya, anak menjawab “Abi” kemudian guru bertanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari namamu? Lalu anak mulai mengidentifikasi bunyi dan huruf a dan bi (b dan i) jadi anak belajar dari konsep (rancangan) ke parsial (berhubungan). (Whole Language dikutip oleh Tarsiyem & Anita 2018:39).

Realita menunjukkan bahwa banyak anak yang masih kesulitan dalam mengenal konsep huruf dengan lambang hurufnya. Ada anak yang mengetahui huruf B tetapi tidak dapat menggambarkan konsep huruf B. Hal ini menyebabkan kesulitan ketika anak memasuki kelas dan disuruh menyebutkan huruf yang ada pada namanya. Selain itu masih ada beberapa guru yang kurang kreatif menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajarannya tetapi hanya memberikan tugas kepada anak berupa lembar kerja anak. Sehingga pembelajaran ini membuat anak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di TK dapat disimpulkan oleh peneliti, dari hasil observasi pada tanggal 01 November 2019 di PAUD Salsabila Palembang yang terakreditasi B, hasil observasi dan wawancara guru yang ada di sana mengajarkan anak mengenal huruf dengan menggunakan alat permainan balok huruf, poster, karpet huruf, dan puzzle huruf persegi dengan beberapa bagian, agar memudahkan anak untuk mengenali huruf tetapi di sini anak

menjadi bosan menggunakan permainan yang biasa dimainkannya, jadi guru membutuhkan permainan yang baru dan menerima produk yang peneliti buat yaitu roda putar huruf karena menarik dan praktis. Berikutnya peneliti melakukan observasi ke TK IT Fathiyyah Palembang, pada tanggal 05 November 2019 peneliti mewawancarai salah satu guru dan sekaligus wali kelas kelompok A di TK IT Fathiyyah Palembang yang terakreditasi B di TK ini dalam pembelajaran mengenal huruf menggunakan poster, gambar-gambar huruf yang tertempel di dinding kelasnya dan majalah huruf, jadi guru menerima produk yang kami tawarkan berupa alat permainan edukatif roda putar huruf. Bahwa alat permainan edukatif roda putar bagus dari segi bentuk dan desain sangat menarik jadi TK ini membutuhkan produk alat permainan edukatif roda putar huruf ini agar ada sesuatu hal yang baru bagi anak. Dan lebih lanjut peneliti melakukan observasi di TK Asiyiyah 11 Palembang, pada tanggal 05 November 2019 hasil wawancara di TK Asiyiyah 11 Palembang yang terakreditasi B sama tanggapannya seperti TK yang lain. Jadi saya ingin membuat alat permainan edukatif yang sudah ada menjadi suatu hal yang baru yaitu mengembangkan menjadi roda putar huruf.

Ada segenap metode yang dapat digunakan dalam mengenalkan konsep lambang huruf pada anak usia dini, agar anak mudah mengingatkan suatu hal yang baru dikenalnya dan melekat ke memorinya sehingga anak tidak lupa dengan pembelajaran yang baru dikenalnya. Metode tersebut yaitu belajar kooperatif dengan dibentuk kelompok belajar dan metode pembelajaran yang berorientasi pada bermain, dengan belajar berkelompok menjadikan anak tidak bosan dalam bermain sambil belajar. Sedangkan pemahaman akan berpikir konkret anak tentang lambang huruf dapat dilakukan dengan penggunaan media belajar seperti alat permainan edukatif roda putar huruf. Alat permainan edukatif roda putar huruf merupakan permainan dengan lambang huruf dengan memutar lingkaran yang ada gambar huruf-hurufnya jika huruf berhenti pada garis berhenti maka anak akan menyebutkan huruf yang berhenti tersebut.

Selaras dengan penelitian dari Dinanti Erin Uli dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Roda Putar Angka Berbasis Tema Untuk Menstimulasi Konsep Bilangan (1-10) Pada Anak Kelompok A” dengan kesimpulan pengembangan alat permainan Roda Putar Angka untuk menstimulasi konsep bilangan (1-10) pada anak kelompok A dikategorikan sangat valid dan praktis. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil validitas ahli materi dan validasi produk dan uji coba pada tahap *one-to-one evaluation* dan tahapan *small group evaluation*. Hasil *Expert Review* pada penelitian ini diperoleh 85% dalam kategori sangat valid, karena telah memenuhi kriteria penilaian secara materi dengan aspek validitas isi dan validitas konstruk dengan indikator kesesuaian alat permainan dengan kurikulum yang digunakan di TK dan tampilan alat permainan yang dikembangkan dengan karakteristik anak. Sedangkan aspek penelitian secara produk terdiri dari aspek edukatif, aspek teknis dan aspek estetika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Roda Putar Angka untuk menstimulasi konsep bilangan anak memiliki kriteria praktis bagi anak. Kepraktisan tersebut dapat dilihat ketika anak dapat memahami konsep bilangan (1-10) sesuai dengan indikator.

Bersumberkan pada masukan-masukan tersebut serta melihat permasalahan di PAUD IT Fathiyah Palembang, TK Asiyiyah 11 Palembang dan PAUD IT Salsabila Palembang. Dan dari penelitian relevan yang sudah, mengenai roda putar angka sudah tidak asing lagi dipasaran masyarakat jadi peneliti ingin mengembangkan lagi alat permainan edukatif roda putar yaitu Roda Putar Huruf maka peneliti ingin mengangkat masalah tersebut ke dalam penelitiannya dengan judul: “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Roda Putar Untuk Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-kanak.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat di rumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan alat permainan edukatif roda putar untuk mengenal huruf vokal pada kelompok A yang teruji validitasnya?
2. Bagaimanakah mengembangkan alat permainan edukatif edukatif roda putar untuk mengenal huruf vokal pada kelompok A yang praktis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan alat permainan edukatif edukatif roda putar untuk mengenal huruf vokal pada kelompok A yang valid.
2. Untuk mengembangkan alat permainan edukatif edukatif roda putar untuk mengenal huruf vokal pada kelompok A yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi Anak Didik
 - a) Proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi anak.
 - b) Anak akan lebih terlatih dalam mengenal huruf vokal
 - c) Meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf vokal
2. Bagi Guru
 - a) Mempermudah guru dalam memecahkan masalah
 - b) Memperbaiki knerja guru dalam perbaikan pembelajaran
 - c) Guru lebih percaya diri, dalam mengembangkan huruf vokal pada anak
 - d) Guru dapat membuat anak berkreativitas dalam menyusun huruf vokal
3. Bagi Peneliti
Manfaatnya guna untuk mengetahui kevalidan akan produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni,Wulan. Yayan Alpian. 2020. Membaca Pemulaan Dengan Teams Games Tournament. Pasuruan: IKAPI No.237/JTI/2019
- Anggraini. 2015. Pengembangan Media Layanan Klasikal Berbasis Cerita Bergambar Bidang Sosial-Pribadi dengan Materi Kesetiakawanan Sosial di Kelas IV SD Negeri 179 Palembang. *Skripsi*. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Ariesta, Riany. 2019. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung : Sandiarta Sukses.
- Arsana, I, Wayan. Dkk. 2019. Pemanfaatan Barang-barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3 (1).
- Cahyono, Tri. 2018. *Statistika Terapan dan Indikator Kesehatan*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Darniyanti, Zeliana. 2018. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Melalui Media Audio Visual Di PAUD TK Pertiwi Ngaru-aru Banyudono Boyolali. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Surakarta: Surakarta.
- Dinanti, Erin, Uli. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Roda Putar Angka Berbasis Tema Untuk Menstimulasi Konsep Bilangan (1-10) Pada Anak Kelompok A. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Djaali, dan Pudji Muljono. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grusindo.
- Etianingsih, Merinda, Eka. 2016. Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal. *Skripsi*. Universitas Jember: Jember.
- Fadillah, M. 2019. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Gannis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT. Indeks
- Guslinda. Dan Kurnia, Rita. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.

- Herhyanto, Dkk. 2014. *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hijriati. 2017. Peranan dan Manfaat Alat Permainan Edukatif untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal* 3(2)
- Kemendikbud. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khairunisa, Wardah. 2017. Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto. *Skripsi*. Universita Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Kusumaningtyas Nila. 2020. *Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Kerawang: Delacipta.
- Lindayanti. 2016. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Pernadamedia Group.
- Maudiarti, Santi. Dkk 2015. *Buku Kerjan Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Maulidya Aluh Rahmia, Sa,dullah Anwar, Lismanda Yorita Febry. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Pohon Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Stroberi Restu 1Malang. (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*) 1(2)
- Millawi, Ibadullah. Endang, Sri, Maruti. 2016. *Evaluasi Pendidikan*. Magetan: Ae Media Grafika.
- Musfiroh, Tadcoroatun. 2009. *Menumbuh Kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mushlih. Ahmad, Dkk. 2018. *Analisis Kebijakan PAUD*. Mojotengah : Penerbit Mngaku Bumi.

- Ni'matuzahro, Susanti, Prasetyaningrum. 2018. *Observasi Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Noor, Juliansyah. 2015. *Penelitian Ilmu Manajemen Tinjauan Filosofis dan Praktis*. Jakarta: Kencana.
- Novianti Ria. 2015. Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau: Riau.
- Pradita, J & Nazzarudin. A. M. (2020) *Anti Panik / Buku Panduan Virus Corona*. Jakarta: Pt Alex Media Kompu Tindo Kelompo Gramedia.
- Pratiwi, Neni. 2019. Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Roda Putar Pada Anak Kelompok A Di TKN Pukanden 1 Kota Blitar. (*Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*) 3(3) 229-234
- Prawiradilaga, dkk. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putri Serli Indah Oktaviana. 2020. Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Dengan Spektrum Autis. (*Jurnal Pendidikan Khusus*).
- Rahardjo, Susilo. Gudnanto. 2018. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta: Pernada Media.
- Rinawati. 2015. Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media roda putar pada anak kelompok b tk dharma wanita gandong kecamatan bandung kabupaten tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Kediri: Kediri.
- Rukajat. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. CV Budi Utama : Yogyakarta.
- Santrock, John. W. 2002. *Life-Span Development*. (Ahli Bahasa: Ahmad Chusairi dan Juda Damanik). Jakarta: Erlangga
- Sarmiati, Mimi dan Asdi Wirman. 2020. Peningkatan Kemampuan Konsep Angka Anak Melalui Kegiatan Roda Putar di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman. (*Journal Of Family, Adult, and Early Childhood Education* 2) (1), 152-15.
- Soetopo, Helyantini. 2006. *Pendamping Berlatih Calistung untu TK A*. Erlangga For Kids.

- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tarsiyem. Hanita. 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Karpet Huruf Pada Kelompok A Di TK Mekar Sari Tenggarong Seberang. (*Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*). 03(01): 38
- Wandini Rora Rizky. 2017. Pengenalan Huruf Vokal Terhadap Anak Usia Dini Dengan Media Audio Visual. (*Jurnal Tarbiyah*) 24(1)
- Waraningsih. Tri Lestari. 2014. Upaya Meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu Kata di TK shultoni ngaglik sleman. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogya Karta: Yogyakarta
- Zaman Badru, Hermawan Asep Herry. 2015. *Materi pokok media dan suber belajar PAUD*. Tengerang Selatan: Universita Terbuka.
- Zendrato, W. 2020. Gerakan Mencegah dari pada Mengobati. (*Terhadap Pemic COVID-19. Jurnal Education & Development*) 8(2)