

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PAPAN ABJAD
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN PADA ANAK TK KELOMPOK B**

SKRIPSI

Oleh

Tri Wahyuni

NIM: 06141181520015

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PAPAN ABJAD
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN PADA ANAK TK KELOMPOK B**

SKRIPSI

oleh

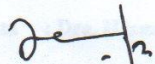
Tri Wahyuni

NIM: 06141181520015

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Yetty Rahelly, M.Pd, Ph.D

NIP. 196210271988032001

Pembimbing 2,



Dra. Rukiyah, M.Pd

NIP. 196112251988032001

Mengetahui:

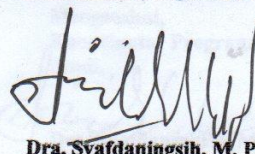
Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M. Pd

NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M. Pd

NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PAPAN ABJAD UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA
ANAK TK KELOMPOK B**

SKRIPSI

Oleh
Tri Wahyuni
NIM: 06141181520015
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

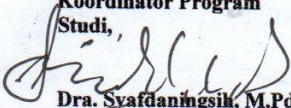
Hari : Senin

Tanggal : 15 Juli 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Yetty Rahelly, M.Pd, Ph.D
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd
3. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd
4. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd
5. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd

Indralaya, Juli 2019
Mengetahui,
Koordinator Program
Studi,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Wahyuni

NIM : 06141181520015

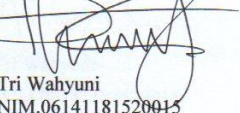
Program studi : PG. PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Papan Abjad Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak TK Kelompok B" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya 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 di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, 26 Juli 2019
Yang membuat pernyataan




Tri Wahyuni
NIM.06141181520015

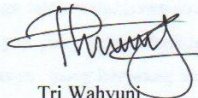
PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Papan Abjad Untuk Mesntimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak TK Kelompok B” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti berterima kasih kepada Ibu Dr. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penelitian skripsi ini. Peneliti juga berterimakasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penelitian skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota penguji Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 26 Juli 2019
Peneliti,



Tri Wahyuni
NIM.06141181520015

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil‘aalamiin, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan untuk Baginda besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa cahaya islam sampai pada detik ini. Dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Allah SWT yang selalu memberi rahmat dan kekuatan kepada hamba-Nya dalam setiap perjuangan yang dilalui.
- ❖ Rasullullah Muhammad SAW yang selalu dirindukan ummat-Nya hingga akhir zaman.
- ❖ Kedua orangtua tercinta ayah Yuyun (Ali Mukti) dan ibu Yuyun yang telah bahagia di surga (Puswita), yang selalu menjadi motivasi Yuyun untuk tetap berjuang, yang selalu mengingatkan setiap perjuangan dan ujian yang dilalui semua telah di tetapkan oleh Allah Swt dan selalu mengingatkan artinya bersyukur, terimakasih untuk setiap kasih sayang dan perjuangan yang tiada habisnya tanpa mengenal lelah selalu kalian berikan serta doa yang tidak pernah putus untuk kesuksesan dan keselamatan bagi Yuyun.
- ❖ Kakek (H. Usman) dan Nenek (Hj. Cik Ina) terimakasih telah melahirkan sosok anak seperti ayah Yuyun yang berjuang demi membesarkan empat orang anak tanpa mengenal lelah demi menjalankan amanah almarhumah ibu untuk menyekolahkan kami hingga kebangku kuliah dan semoga sukses semua Aamiin.
- ❖ Kakek (Sahudin) dan Nenek terimakasih juga telah melahirkan sosok seorang anak seperti ibu Yuyun malaikat tanpa sayap yang tidak akan lelah dalam membimbing dan membesarkan anak-anaknya yang berjuang mengandung dan melahirkan Yuyun hingga yuyun besar sampai sekarang meskipun ibu telah tiada namun perjuangannya, kasih sayang dan ketulusannya tetap selalu ada dan tidak dapat tergantikan.
- ❖ Tika Rizki Agustina, S.Kep dan Riska Alvionita, Amd kedua ayuk perempuanku terimakasih selalu mengingatkan akan pentingnya perjuangan hidup demi membahagiakan kedua orangtua serta Nur Alif Ibrahim adik lelakiku satu-satunya semoga kelak juga dapat menjadi orang sukses dan membahagiakan kedua orangtua.

- ❖ Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd selaku dosen pembimbingku yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI khususnya pada program studi PG.PAUD Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Ibu Dr. Sri Sumarni. Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd. Ibu Chresty Anggreani, M.Pd. Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd. Ibu Taruni Suningsih, M.Pd terimakasih telah memberi bekal pengetahuan kepadaku.
- ❖ Dosen penguji Ibu. Dra. Hasmalena, M.Pd. Dra. Syafdaningsih, M.Pd di Dr. Sri Sumarni, M.Pd. terimakasih atas saran dan masukannya untuk perbaikan skripsi ini.
- ❖ Staf Karyawan FKIP, Pak Khaidir, Mbak Kiki dan Kak Rico yang telah membantu dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
- ❖ Frizka Nindi Karisma sahabatku terimakasih atas kebersamaan selama kuliah terimakasih juga untuk selalu menghiburku disaat aku merasa lelah untuk berjuang, selalu mendengarkan keluh kesahku dan tetaplah kita bersahabat seperti ini.
- ❖ Teman sepermainanku Mba Ca, Fine terimakasih untuk seluruh kisah masa muda yang akan kita rindukan bersama.
- ❖ Teman-temanku PG.PAUD Indralaya Erin, Zatiyah, Dandia, Friska, Fine, Iin, Yusi, Mariska, Adelia, Pijah, Ofik, Sindi, Rini, Nadya, Iin, Qurotul, Ayu, Retno, Maulinda, Letrina, Anis, Dewi, Lia, Ningsih, Pepi, Dewi, Mepin, Rika, terimakasih untuk kalian yang telah menjadi bagian dari kisah perjuanganku dalam perjuangan mengejar “S.Pd”
- ❖ Semua rekan-rekan PG.PAUD Unsri kakak tingkat angkatan 2013 dan 2014 maupun Adik tingkat angkatan 2016 hingga 2018. Terkhusus teman-teman PG.PAUD angkatan 2015 baik kelas Indralaya maupun kelas Palembang.
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku Universitas Sriwijaya

MOTTO

**“Apapun Yang Didapat Jangan Pernah Lupa Untuk Bersyukur,
Karena Selalu Ada Hal-hal Yang Baik Yang Menghampiri Kita”**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PENGESAHAN DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat Rumusan Masalah	6
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	6
2.1.2 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	6
2.2 Hakikat Alat Permainan	7
2.2.1 Pengertian Alat Permainan	7
2.2.2 Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif.....	7
2.2.3 Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	9
2.3 Pengertian Bermain.....	10

2.3.1 Tahapan Bermain.....	10
2.4 Hakikat Papan Abjad.....	11
2.4.1 Pengertian Papan permainan	11
2.4.2 Pengertian Huruf Abjad.....	12
2.5 Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun	12
2.5.1 Pengertian Membaca	12
2.5.2 Tahapan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun	13
2.5.3 Karakteristik Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun	13
2.5.4 Manfaat Membaca Pada Anak usia 5-6 Tahun.....	14
2.6 Penelitian Relevan.....	15
2.7 Kerangka Berpikir	16
2.8 Penelitian Pengembangan	16
2.9 Model Pengembangan Rowntree	17
2.10 Prosedur Formatif Evaluasi Tessmer	18
2.11 Kriteria Keberhasilan Penggunaan Alat Permainan.....	19
2.11.1 Pengertian Validasi.....	19
2.11.1.1 Validitas Isi	20
2.11.1.2 Validitas Konstruk	20
2.11.2 Kepraktisan	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Jenis data	22
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.4.1 Warkhtrough	22
3.4.2 Observasi	24
3.5 Teknik Analisis Data.....	27
3.6 Prosedur Penelitian.....	29
3.6.1 Perencanaan.....	29
3.6.1.1 Analisis Kebutuhan dan Pengembangan Anak.....	29

3.6.2 Pengembangan.....	29
3.6.2.1 Pengembangan Desain	29
3.6.2.2 Produksi Prototipe.....	30
3.6.3 Evaluasi	30
3.6.3.1 Self Evaluation	30
3.6.3.2 Expert Review	30
3.6.3.3 One To One Evaluation.....	31
3.6.3.4 Small Group Evaluation.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Prosedur Penelitian.....	33
4.1.1 Hasil Tahapan Penelitian	33
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak.....	33
4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan	34
4.1.2.1 Membuat Materi Alat Permainan.....	35
4.1.2.2 Membuat Alat Permainan Papan Abjad.....	35
4.1.2.3 Langkah-Langkah Alat Permainan	36
4.1.2.4 Produksi Prototipe.....	37
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi	38
4.1.3.1 Hasil tahap <i>Self Evaluation</i>	38
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	38
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i>	39
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group</i>	40
4.2 Pembahasan.....	41
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Simpulan	45
5.2 Saran.....	46
DAFTAR RUJUKAN	48

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Alur Desain Formative <i>Reasearch Tessmer</i>	18
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrument Validasi Isi/ <i>Content</i>	23
Tabel 2 Kisi-kisi Instrument Validasi Media	23
Tabel 3 Kisi-kisi Instrument Observasi Penilaian Aktivitas Anak	25
Tabel 4 Kategori Nilai Validasi	25
Tabel 5 Kategori Tingkat Valid	26
Tabel 6 Nilai Praktis Terhadap Penggunaan Alat Permainan	28
Tabel 7 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Alat Permainan	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Mentah Penelitian	53
Lampiran 2 Lampiran Instrumen Penelitian	60
Lampiran 3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	73
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	74
Lampiran 5 Dokumentasi	76
Lampiran 6 Usul Judul Skripsi.....	78
Lampiran 7 Surat Keterangan Pembimbing.....	79
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Skripsi	81
Lampiran 9 Bukti Plagiat	85
Lampiran 10 Submit Jurnal.....	86

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan Papan Abjad untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan yang teruji valid dan praktis. Objek penelitian anak kelompok B di TK IT Islahul Ummah dengan subjek berupa alat permainan papan abjad. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* berupa *expert review* dan observasi. Perhitungan validitas materi sebesar 87% dengan kategori sangat valid, terdiri dari validitas isi dan validitas konstruk. Sedangkan validitas media diperoleh persentase sebesar 77% dengan kategori valid terdiri dari aspek desain, penyajian, dan estetika. Dari hasil validasi tahap *expert review* diperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori sangat valid. Pada tahap *one-to-one evaluation* didapatkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Tahap *small group evaluation* didapatkan persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Untuk melihat praktisnya alat permainan didapatkan persentase rata-rata dari *one to one evaluation* dan *small group evaluation* sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Maka dari itu alat permainan papan abjad sudah memenuhi valid dan praktis alat permainan edukatif, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran menstimulasi kemampuan membaca permulaan.

Kata kunci: Pengembangan Alat Permainan Papan Abjad, Kemampuan Membaca

ABSTRACT

This study aims to develop an Alphabet Board Game Tool to stimulate the ability to read the beginning that is tested valid and practical. The research object of group B children in TK IT Islahul Ummah with the subject in the form of alphabet board games. This development uses the Rowntree development model and formative evaluation of Tessmer. The technique of collecting data using the walkthrough is expert review and observation. Calculation of material validity is 87% with very valid categories, consisting of content validity and construct validity. While the media validity obtained a percentage of 77% with valid categories consisting of aspects of design, presentation, and aesthetics. From the results of the expert review stage validation, the average percentage was 82% with a very valid category. In the one-to-one evaluation phase, the percentage is 85% with a very practical category. The small group evaluation stage obtained a percentage of 91% with a very practical category. To see the practicality of the game, the average percentage of one to one evaluation and small group evaluation was 88% with a very practical category. Therefore the alphabet board game tool fulfills the valid and practical educational game tools, so that it can be used in learning to stimulate the ability to read the beginning.

Keywords: *Development of Alphabet Board Games, Reading Ability*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan hal yang membuat anak menjadi tertarik mengikuti kegiatan. Menurut Farhurohman (2017:28) bermain adalah kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari berupa aktivitas yang dikerjakan. Bermain bagi seorang anak tidak hanya sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Menurut Docket yang dikutip oleh Pratiwi (2017:106) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Pada tahap perkembangan anak usia dini fungsi bermain berpengaruh besar sekali bagi perkembangan anak, dengan bermain anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan.

Menurut A'yuni (2018:22) anak usia dini adalah anak yang berusia lahir-6 tahun yang memiliki keunikan. Maka dari itu permainan pada anak usia dini sangat penting. Dalam memberikan pembelajaran kepada anak sering menggunakan metode belajar sambil bermain maupun bermain sambil belajar dengan menggunakan media ataupun alat peraga yang menarik minat anak sehingga dapat memberikan pembelajaran untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Vygotsky yang dikutip oleh Syafitri (2018:197) permainan adalah suatu kegiatan yang menarik, sehingga bagus untuk perkembangan kognitif anak.

Perkembangan anak dapat distimulasi dengan alat permainan edukatif. Menurut Fadilah (2015:56) Alat Permainan Edukatif merupakan bentuk atau alat permainan yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Media permainan yang digunakan tidak hanya mengandung pendidikan didalamnya namun menarik bagi anak dalam memainkannya serta bermanfaat bagi perkembangannya terutama pada perkembangan bahasa anak. Alat permainan ini mudah dibuat dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar anak dan dapat juga diperoleh dengan cara membeli alat permainan yang ada di pasaran, tetapi karena

keterbatasan dana dan ketepatan ukuran dan cara bermainnya menjadi kendala . Oleh karena ini sebagai pendidik diharapkan dapat kreatif serta memiliki inovasi kreasi yang unik dalam pembuatan permainan yang menarik minat anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang penting dalam menstimulasi tumbuh dan kembang anak. Anak usia dini perlu diberikan rangsangan agar aspek-aspek perkembangan pada anak dapat berkembang dengan baik. Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pada Pasal 1 Ayat 14 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dimana sejak anak baru lahir sampai berusia enam tahun dengan cara pendidikan agar dapat membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak usia dini berada pada masa *golden age*, yaitu masa yang akan menentukan kedewasaan bagi anak dari segi fisik, mental, dan juga kecerdasannya.

Mengingat pola pikir anak yang bersifat konkret seharusnya dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat mengembangkan kecerdasan dan daya pikir anak. Dalam Departemen Pendidikan Nasional (2015:2) Taman Kanak-kanak` adalah salah satu pendidikan untuk anak usia dini jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia (4-6) tahun. Kemampuan-kemampuan yang yang perlu dikembangkan yakni kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, kedisiplinan, kemandirian, nilai agama, moral dan kesenian.

Mengingat betapa pentingnya kemampuan yang perlu dikembangkan salah satunya adalah aspek bahasa. Aspek bahasa terbagi menjadi beberapa kemampuan diantaranya adalah kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Pada setiap kegiatan tidak terlepas dari kegiatan membaca karena anak yang mengalami kesulitan dalam membaca dapat mengalami kesulitan pula dalam kegiatan pembelajaran lainnya. Oleh karena itu pada anak yang belum mampu membaca harus diatasi dengan baik. Penggunaan alat bantu berupa alat permainan papan abjad dapat membantu menstimulasi kemampuan membaca pada anak.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia nomor 137 tahun 2014 ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan anak usia (5-6) tahun yakni : memiliki pembendaharaan kata; mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung; dan dapat menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap. Pada kemampuan keaksaraan, anak sudah mampu menyebutkan simbol huruf yang dikenalnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi ataupun huruf awalan yang sama dan memahami antara bentuk dan bunyi.

Studi pendahuluan prapenelitian dilakukan dengan pengamatan dan wawancara di tiga TK yang berbeda yaitu TK Islam Terpadu Menara Fitra, Tk Islam Al Kautsar dan TK IT Islahul Ummah. Wawancara yang pertama dilakukan yaitu pada tanggal 1 Desember 2018, di Tk Islam Terpadu Menara Fitra peneliti melakukan wawancara dengan ibu Fitrianti, dimana mengatakan dalam kegiatan membaca anak sudah menggunakan alat permainan namun alat permainannya masih sangat terbatas terutama dalam pembelajaran membaca anak seperti pohon huruf, *puzzle*, *flipcard*, dan papan tulis. Dengan alat permainan yang masih terbatas membuat kurang fokus sehingga anak-anak bermain sesuai keinginannya sendiri. Dari analisis kebutuhan, guru benar-benar butuh terhadap Alat Permainan tersebut.

Selanjutnya wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 4 Desember 2018, di TK Islam Al Kautsar , peneliti melakukan wawancara dengan ibu Dewi Kartika, dimana dalam kegiatan pembelajaran sudah menggunakan alat permainan namun alat permainannya hanya sedikit seperti huruf abjad yang di tempel, *flascard* dan *puzzle* huruf. Sehingga anak-anak bermain sesuai keinginannya sendiri jika anak sudah merasa bosan anak berpindah pada permainan yang berikutnya dan meninggalkan permainan yang sebelumnya tanpa mengembalikan ketempat semula.

Selanjutnya hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 19 April 2019, di TK IT Ishalahul Ummah peneliti melakukan wawancara dengan ibu Reny, dimana permasalahan hampir sama dengan kedua sekolah diatas pada kegiatan pembelajaran terutama pada kegiatan membaca menggunakan alat permainan namun persediaanya terbatas. Seperti *puzzle* huruf , kartu fonik , serta

maze. Masalah yang terjadi hampir sama dengan sekolah sebelumnya karena persediaan alat permainan yang terbatas.

Dengan hasil wawancara tersebut, terdapat masalah karena kurangnya persediaan alat permainan terutama untuk mentimulasi kemampuan membaca permulaan anak. Berdasarkan kebutuhan anak usia (5-6) tahun, maka peneliti membuat alat untuk membantu perkembangan bahasa dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak berusia (5-6) tahun yaitu alat permainan papan abjad.

Alat Permainan papan abjad berupa alat permainan yang terdiri dari papan, simbol-simbol huruf abjad dan kartu bergambar yang menarik perhatian anak agar mampu mendukung pada kemampuan membaca permulaan anak yang diajarkan di kelas dengan cara asik dan menyenangkan seperti belajar sambil bermain maupun bermain sambil belajar. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang telah yang diteliti oleh Hanum, dkk (2017) dengan judul pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. Pengenalan abjad dapat membantu dalam pembelajaran membaca anak usia dini. Karena sangat praktis dan menarik bagi anak, maka dalam hal ini dapat mempermudah guru dalam mengajarkan membaca permulaan kepada anak sejak dini.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat judul penelitian ini adalah “Pengembangan Alat Permainan Papan Abjad Untuk Menstimulasi Kemampuan Permulaan Pada Anak TK Kelompok B”

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana mengembangkan alat permainan papan abjad untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang teruji valid?

- 2) Bagaimana mengembangkan alat permainan papan abjad untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang teruji praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan:

- 1) Mengembangkan alat permainan papan abjad untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang valid.
- 2) Mengembangkan alat permainan papan abjad untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang. Adapun diantaranya sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi anak yakni dapat memberi stimulasi belajar anak dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan melalui alat permainan papan abjad.
- 2) Manfaat bagi guru yakni dapat membantu dalam menyampaikan pembelajaran membaca permulaan melalui alat permainan edukatif.
- 3) Manfaat bagi sekolah yakni memberi masukan kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi alat permainan edukatif yang ada disekolah untuk menstimulasi kemampuan membaca khususnya membaca permulaan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.
- 4) Manfaat bagi PG PAUD yakni dapat memberi pengetahuan dan wawasan tentang alat permainan papan abjad pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhani, D.N, dkk. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, 4(1).
- Arkunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astini, B. N., dkk. (2017). Identifikasi Pemanfaat Alat Permainan Edukatif (APE) Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1):34
- Aisyah, Nyimas. 2014. Telaah Kurikulum.
- A'yuni, Q. (2018). Pengembangan Alat Permainan Berbasis Sains Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Menara Fitrah Indralaya. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya
- Basuki. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Dewi, R, P., dkk. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD*. Bekasi: Penerbit Media Maxima.
- Dewi, S, U, S. (2015). Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal*. Vol. 3(No.1).1-13.
- Erfayliana, Y. (2016). Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak. *Jurnal*. Lampung: IAIN Raden Intan. Vol.3(No.1). 145-157.
- Fadillah, M. (2017.) *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin. Vol.2(No.1).27-36
- Habibi, M. (2018). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:CV Budi Utama.

- Habiby, Wahdan Najib. (2017). *Statistika Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Hanum, S, F & Pangastuti, R. (2017). Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal*. Surabaya: UIN Sunan Ampel. Vol.1(No.1). 51-66.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal*. Garut: Universitas Garut. Vol.9(No.1). 23-37.
- Laili, R.A., dkk. (2017). Meningkatkan Kreativitas AUD Melalui Pembuatan APE. *Penawas Adi Buana*. 2(2):3
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Perkembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Mukhtar, N.A. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. 4(2). 125-138
- Musfiroh, Tadkiroatun & Tatminingsih, Sri. (2016). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nasirun, M., dkk. (2018). Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol.3(No.2). 56-63.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2018 Tentang Standar Tingkat Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pratiwi,W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal*. Gorontalo: Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai. Vol.5(No.2). 106-116.
- Prawadilaga, D.S. (2015) *.Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Riyani. (2015). Pengembangan Media Buku Bergambar Tema “Tanah Airku” Untuk Menstimulasi Aspek Bahasa Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B. *Skripsi*. Yogyakarta: FKIP Yogyakarta.

- Rizkiantono, R, E & Fajarizka, A.(2016).Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. *Jurnal*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Vol.5(No.2).76-83.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatanya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal*. Jepara: Universitas Islam Nahdlatul Ulama. Vol.13(No.2).27-36.
- Sudjana, N. (2017) *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penertbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Setiawati, Eti dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Negeri Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal bioeducation 4 (1)*: 55
- Siyoto, sandu & Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2014. Metode Pengembangan Kognitif. Banten: Universitas Terbuka.
- Sunarti & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Suprayekti, dkk. 2014. Teknik Penulisan Modul Belajar Untuk Mahasiswa. *Jurnal*. Jakarta: FIK Universitas Negeri Jakarta.
- Susanti, Mei Tri., dkk. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). 2(2): 42.
- Susilawati., Umari, T., & Puspitasari, E. (2018) *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun dengan*. 4(1): 2

- Syafitri, O. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal*. Jakarta: Universitas Al-Azhar Indonesia.
- Widyastuti, A. (2017). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Widihiyawati, Umi Nur, dkk. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berkarakter Melalui Permainan Edukatif Matcindo sebagai Learning Exercise bagi siswa. Pendidikan Matematika FMIPA, IKIP PGRI Madiun hal:36-37.
- Wulandari, N.M.D, dkk. (2016). Penerapan Model Picture and Picture Berbantuan Papan Flannel untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B2. *e-Journal PAUD 4(1)*
- Zaman, Badru & Hermawan, Asep Harry. (2014). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang: Universitas Terbuka.