

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

***BUSY BOOK* UNTUK PENGENALAN HURUF**

BAGI ANAK 4 – 5 TAHUN



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

ALIFA DZAKIYAH

1101618044

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Book Untuk
Pengenalan Huruf Bagi Anak 4 – 5 Tahun

Nama Mahasiswa : Alifa Dzakiyah

Nomor Registrasi : 1101618044

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 10 Februari 2023

Pembimbing I





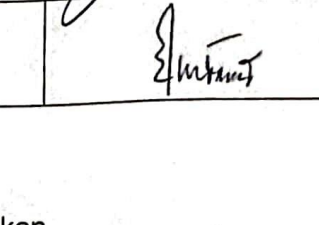
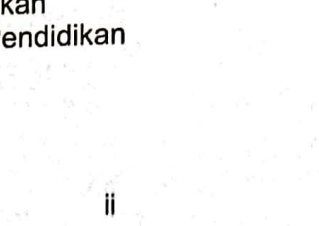

Dr. Khaerudin, M.Pd
NIP. 19670925 199403 1 004

Pembimbing II



Dr. R. A. Murti Kusuma, M.S.IP., M.Si
NIP. 19731114 199802 2 001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		24/2/2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		24/2/2023
Retno Widyaningrum, S.Kom, MM (Ketua Penguji)***		16.02.2023
Kunto Imbar Nursetyo, S.Pd, M.Pd (Anggota)****		16/2/2023
Drs. Erry Utomo, M.Ed., Ph.D. (Anggota)*****		15/2/2023

Catatan :

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji I
- ***** Dosen Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Alifa Dzakiyah
No. Registrasi : 1101618044
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Book Untuk Pengenalan Huruf Bagi Anak 4 - 5 Tahun"** adalah asli (orisinil) dan belum pernah dipublikasikan atau diterbitkan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar - benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi yang sesuai dengan Undang - Undang yang berlaku.

Jakarta, 21 Februari 2023

Yang membuat pernyataan



Alifa Dzakiyah

ABSTRAK

Alifa Dzakiyah. Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Untuk Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia 4 - 5 Tahun. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif *busy book* untuk pengenalan huruf. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Hannafin & Peck*. Model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap yaitu (1) Analisis Kebutuhan (2) Desain (3) Pengembangan dan Implementasi. Aktivitas pada tahapan analisis kebutuhan adalah mengumpulkan segala kebutuhan pengembangan dan mengidentifikasi masalah pembelajaran dengan melakukan wawancara ke sasaran pengguna (Guru). Pada tahapan desain membuat rancangan produk diantaranya menentukan kosa kata serta desain pola dan *layout busy book*. Tahapan pengembangan dan implementasi melakukan berbagai kegiatan dalam pengembangan dan menguji coba ke sasaran pengguna. Implementasi dilakukan dengan *expert review* dan uji coba produk dilakukan *one to one* dan *small group*. *Expert Review* melibatkan ahli materi dan ahli media, uji coba *one to one* melibatkan 3 orang peserta didik, dan uji coba *small group* melibatkan 10 orang peserta didik. Hasil review ahli menyatakan bahwa *busy book* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki kualitas yang baik dengan sedikit perbaikan untuk menambah gambar yang dapat membantu peserta didik. Hasil uji coba pengguna menyatakan bahwa *busy book* dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam mengenal huruf.

Kata kunci : Pengembangan, *Busy book*, Hannafin & Peck. Pengenalan Huruf.

ABSTRACT

Alifa Dzakiyah. Development of Busy Book Educational Game Tools for Letter Recognition for Children aged 4 - 5 years. Thesis. Jakarta: Faculty of Education, State University of Jakarta, 2022.

This development research aims to produce a busy book educational game tool product for letter recognition. This development uses the Hannafin & Peck development model. This development model consists of three stages, namely (1) Needs Analysis (2) Design (3) Development and Implementation. Activities at the needs analysis stage are collecting all development needs and identifying learning problems by conducting interviews with the target user (teacher). At the design stage, making product designs includes determining vocabulary as well as pattern designs and busy book layouts. The development and implementation stages carry out various activities in development and testing to target users. Implementation is carried out by expert review and product trials are carried out one to one and small groups. Expert reviews involve material experts and media experts, one-to-one trials involve 3 students, and small group trials involve 10 students. The results of the expert review stated that the busy book is in accordance with the learning objectives, has good quality with a little improvement to add pictures that can help students. The results of user trials state that busy books can attract students' attention and can help students recognize letters.

Keywords: Development, Busy book, Hannafin & Peck. Letter Recognition.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ALIFA DZAKIYAH
NIM : 1101618044
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : dzakiyhalifa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Book Untuk Pengenalan Huruf Bagi Anak 4-5 Tahun

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(ALIFA DZAKIYAH)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya yang tak dapat dihitung sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penelitian berupa skripsi. Skripsi yang berjudul “Pengembangan /Alat Permainan Edukatif *Busy Book* untuk Pengenalan Huruf bagi Anak Usia 4 - 5 Tahun” ini disusun untuk melengkapi persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih peneliti lontarkan kepada :

1. Ucapan syukur dan terima kasih kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan serta kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Keluarga, yaitu Mama, Ayah, dan Adik – Adik yang selalu memberikan semangat serta dukungan moril maupun material dan selalu mendoakan semua yang terbaik bagi Penulis
3. Diri peneliti sendiri. Terima kasih Alifa Dzakiyah, sudah sangat berjuang mengatur waktu, mengatur energi, mengatur emosi, dan juga mengatur finansial untuk bisa sampai ke titik ini

4. Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
5. Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
6. Dr. Khaerudin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dengan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada mahasiswanya, memberikan semangat, dan memberi masukan
7. Dr. R. A. Murti Kusuma W.S.IP., M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dengan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada mahasiswanya, memberikan semangat, dan memberi masukan
8. Retno Widyaningrum, S.Kom, MM selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu memfasilitasi pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini
9. Dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya skripsi ini
10. Bapak Khumaidi Tohar, M.Pd selaku kepala KB – TK Labschool Jakarta yang telah memberikan tempat untuk melakukan observasi dan uji coba penelitian
11. Della Nuari selaku teman seperjuangan dalam proses penyusunan skripsi ini yang juga selalu menemani dan memberikan

dukungannya, dan juga telah menemani hari – hari perkuliahan dari awal hingga sekarang.

12. Fera Herawati yang sudah selalu menemani dan memberikan dukungannya, sudah saling mendengar keluh kesah satu sama lain, dan juga telah menemani hari – hari perkuliahan dari awal hingga sekarang.

13. Karisma Insani yang memberikan dukungan, telah menemani hari – hari perkuliahan dari awal hingga sekarang, memberikan masukan untuk skripsi ini, dan mengisi suara untuk alat permainan edukatif ini

14. Siti Aisyah sudah selalu memberikan dukungan, sudah saling mendengar keluh kesah satu sama lain dan juga telah menemani hari – hari perkuliahan dari awal hingga sekarang

15. Teman – teman Program Studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2018 yang telah menjadi bagian dari tahun – tahun yang menyenangkan selama menempuh ilmu di Program Studi Teknologi Pendidikan ini

16. Om Dede dan Salma yang telah meminjamkan laptop selama penyusunan skripsi ini sampai selesai

17. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan skripsi ini

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan dari Allah SWT. Akhir kata, diharapkan agar skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya, dan juga sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

Jakarta, 23 Januari 2023

Peneliti

Alifa Dzakiyah

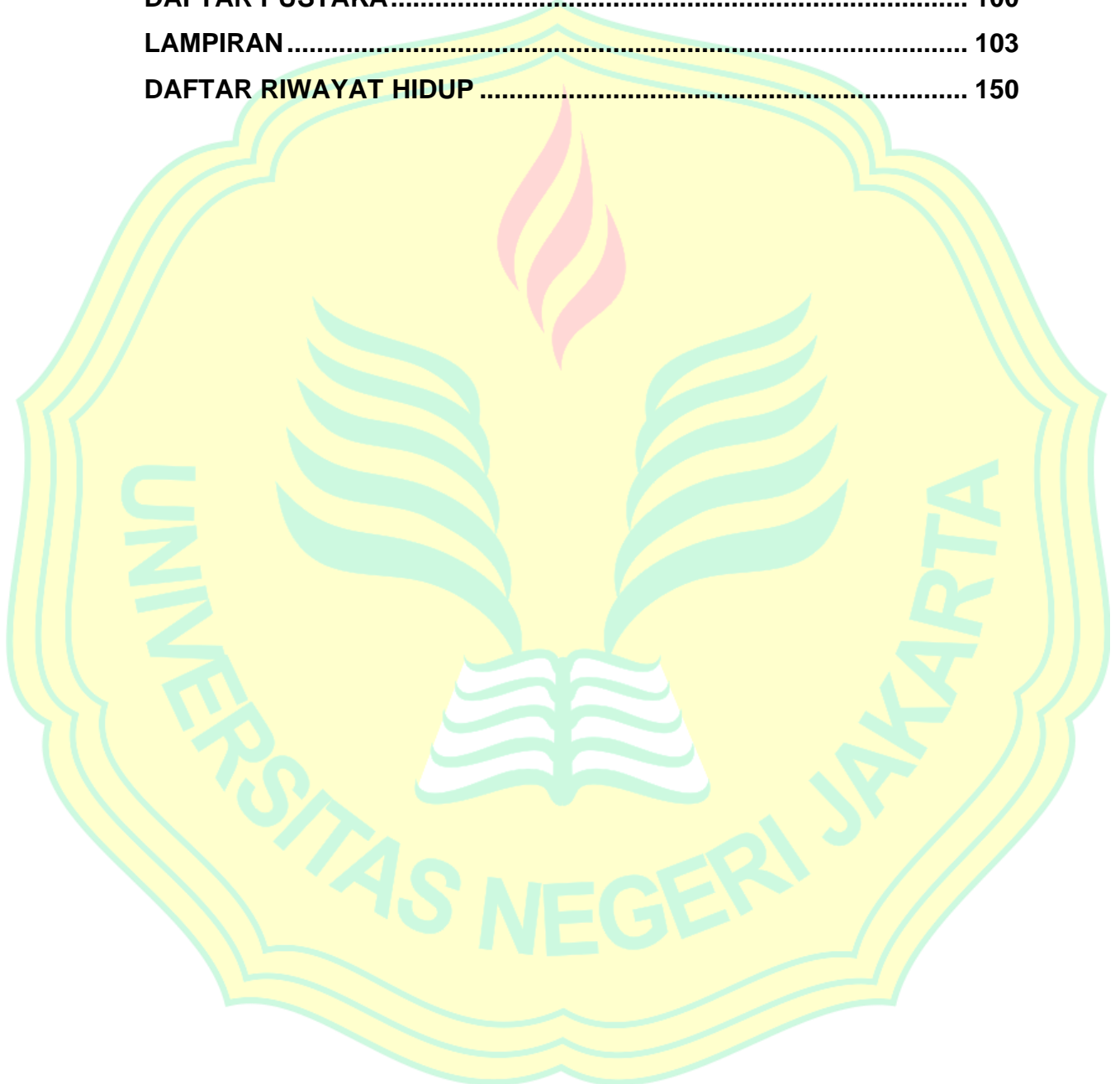


DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Ruang Lingkup	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Kegunaan Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Kajian Alat Permainan Edukatif.....	11
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif	11
b. Pentingnya Alat Permainan Edukatif.....	13
c. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	14
d. Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	16
e. Prinsip – Prinsip Alat Permainan Edukatif	19
f. Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	21
g. Manfaat Alat Permainan Edukatif.....	28
2. Kajian <i>Busy Book</i>	32
a. Hakikat <i>Busy Book</i>	32
b. Manfaat <i>Busy Book</i>	33
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Busy Book</i>	34
d. Tahapan Membuat <i>Busy Book</i>	35
e. Langkah – Langkah Menggunakan <i>Busy Book</i>	37

3. Kajian Mengenal Huruf Abjad.....	38
a. Pengertian Mengenal Huruf Abjad	38
b. Pentingnya Belajar Mengenal Huruf Abjad Anak Usia Dini.....	40
4. Kajian Pendidikan Anak Usia Dini	41
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	41
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	43
c. Karakteristik Anak Usia Dini	44
d. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	46
e. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	49
f. Konsep Belajar dan Bermain Pada Anak Usia Dini	51
B. Kerangka Teoritik	53
C. Model Konseptual.....	59
D. Penelitian Relevan.....	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	63
A. Tujuan Khusus Penelitian	63
B. Prosedur Penelitian	63
1. Analisis kebutuhan	64
2. Desain	66
3. Pengembangan dan Implementasi.....	67
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	73
A. Deskripsi hasil proses pengembangan	73
1. Analisis kebutuhan dan spesifikasi produk.....	73
a. Analisis tujuan pembelajaran	73
b. Analisis sasaran pengguna	74
c. Analisis materi.....	74
d. Analisis media	75
e. Mempertimbangkan hambatan pengembangan media .	76
f. Spesifikasi produk	76
2. Desain	78
3. Pengembangan dan implementasi.....	80
a. Pengembangan.....	80
b. Implementasi.....	86

B. Prosedur Pemanfaatan Produk	95
C. Keterbatasan Pengembangan	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. KESIMPULAN	98
B. SARAN	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	103
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	150



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara Tahap Implementasi.....	71
Tabel 4.1 Pilihan Kata untuk Materi Busy Book... ..	78
Tabel 4.2 Masukan Tahap Desain.....	80
Tabel 4.3 Rincian Biaya Pengembangan	86
Tabel 4.4 Hasil Review Ahli Materi.....	87
Tabel 4.5 Masukan dan Perbaikan dari Review Ahli Materi.....	89
Tabel 4.6 Hasil Review Ahli Media	90
Tabel 4.7 Masukan dan Perbaikan dari Review Ahli Materi.....	92
Tabel 4.8 Uji Coba <i>One to One</i> Guru.....	93
Tabel 4.9 Masukan dan Perbaikan dari Uji Coba <i>One to One</i>	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Konseptual	59
Gambar 3.1 Model Pengembangan Hannafin dan Peck.....	64
Gambar 4.1 Layout Busy Book... ..	79
Gambar 4.2 Memotong kain flannel	81
Gambar 4.3 Memotong kertas karton	81
Gambar 4.4 Menjahit pinggir kain flannel.....	82
Gambar 4.5 Membuat pola yang diinginkan	82
Gambar 4.6 Menggunting sesuai pola.....	82
Gambar 4.7 Memasukkan alat audio	83
Gambar 4.8 Menempelkan objek gambar	83
Gambar 4.9 Membuat huruf dengan kain flannel.....	84
Gambar 4.10 Memasang huruf pada latar	84
Gambar 4.11 Membuat sampul depan	84
Gambar 4.12 Membuat sampul belakang	85
Gambar 4.13 Panduan Kegiatan	85
Gambar 4.14 Kemasan <i>busy book</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	105
Lampiran 3 Daftar Pertanyaan Analisis Kebutuhan	106
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen	108
Lampiran 5 Hasil Wawancara Ahli Materi.....	111
Lampiran 6 Hasil Wawancara Ahli Media.....	114
Lampiran 7 Hasil Wawancara One To One Pengguna (Guru).....	117
Lampiran 8 Hasil Wawancara One To One Pengguna (Peserta Didik).	119
Lampiran 9 Hasil Wawancara Small Group	125
Lampiran 10 Dokumentasi	145

