

## ABSTRAK

### **Siti Roichanah. 1910410010. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf Perintah (PHP) Untuk Pengenalan Keaksaraan pada Anak di RA Roudlotusysyubban Pati.**

Penelitian ini dilakukan karena terdapat penemuan masalah materi pembelajaran dalam pengenalan keaksaraan pengenalan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun yang kompleks, sehingga anak membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah memahami materi tersebut. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran terpusat pada Lembar Kerja Anak (LKA) dan terbatasnya Alat Permainan Edukatif (APE) untuk pengenalan keaksaraan awal. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui spesifikasi alat permainan edukatif Pohon Huruf Perintah (PHP) untuk pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini di RA Roudlotusysyubban. Selanjutnya untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif Pohon Huruf Perintah (PHP) untuk pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini di RA Roudlotusysyubban.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and development (R&D)* yang mengacu pada pedoman penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari 5 langkah penelitian pengembangan, yakni: 1) *Analysis*, 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Penerapan), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi).

Data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data analisis yang berupa masukan, keterangan, saran perbaikan, komentar berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran di RA Roudlotusysyubban. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari uji ahli media dan ahli pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. Spesifikasi alat permainan edukatif Pohon Huruf Perintah (PHP) merupakan alat permainan edukatif untuk pengenalan keaksaraan awal Pohon Huruf Perintah (PHP) berasal dari pohon yang diawetkan yang dilengkapi dengan daun, buah, bunga, serta pot untuk menancapkan pohon tersebut. Masing-masing buah dan daun diberi tanda huruf abjad yaitu satu buah atau daun satu huruf dan gulungan kertas sebagai petunjuk sebagai petunjuk melakukan permainan untuk mencari kartu perintah yaitu seperti permainan mencari harta karun. Kartu perintah terbuat dari kertas karton tebal dan dilapisi stiker yang bisa di coret dan dihapus coretannya. Selain itu diberi gambar sesuai kata yang ada dikartu perintah agar anak lebih tertarik dan senang mengerjakannya. Dan pot dibuat berbentuk laci yang sudah dihaluskan dan dicat. Ada 2 laci untuk menaruh sebagian kartu hurufnya. 2. Tingkat kelayakan media APE Pohon Huruf Perintah (PHP) untuk pengenalan keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad adalah sebesar 50,5 dan termasuk dalam kriteria **layak** digunakan.

**Kata Kunci :** *Pohon Huruf Perintah (PHP), Pengenalan Keaksaraan Awal, Anak Usia Dini*