

Dwi Citra Kharisma 2024, Pengembangan Aplikasi dongeng interaktif Berbasis Android sebagai media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan menyimak dan bicara pada anak. Skripsi, Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dwi Nurhayati Adhani., S.Psi., M.Psi

ABSTRAK

Tujuan masalah ini adalah mengembangkan aplikasi dongeng interaktif sebagai media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan menyimak dan bicara pada anak usia 4-5 tahun di TKIT SAFINDA IV Bangkalan menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan kependekan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, and Evaluasi. Model ADDIE dijadikan model pengembangan media aplikasi karena mempunyai tahapan atau langkah pengembangan yang kompleks, serta tersusun secara sistematis, jadi sangat sesuai jika dipakai untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan pembelajaran. Pengembangan dan penelitian ini dilakukan di TK IT Safinda Kelas A Bangkalan, pengembangan dan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Aplikasi yang dapat digunakan melalui smartphone dan Laptop/PC, aplikasi Dongeng Interaktif ini dibuat serta dikembangkan menggunakan software Unity. Uji coba lapangan dilakukan dengan jumlah siswa 25 orang kelas A TKIT Safinda Bangkalan, uji coba lapangan dilakukan menggunakan satu angket yaitu Respon Anak, data dari hasil uji coba angket respon siswa mencapai 84,4%. Pengembangan media aplikasi dongeng interaktif diuji coba lapangan di TKIT SAFINDA IV Bangkalan pada kelas A untuk menstimulus kemampuan menyimak dan bicara anak. Tingkat kelayakan dan respon peserta didik tahapan aplikasi dongeng interaktif menggunakan hasil dari angket respon anak, dari hasil uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 87,5% , selanjutnya data .hasil uji coba kelompok besar memperoleh presentase 84,4%, dari dua tahapan uji coba maka produk dikategorikan sangat valid tanpa revisi.

Kata kunci: Anak usia dini, Dongeng Interaktif, Menyimak dan bicara.

Dwi Citra Kharisma 2024, Development of an Android-based interactive fairy tale application as a learning medium to stimulate children's listening and speaking skills. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Program, Faculty of Education, Universitas Trunojoyo Madura. Supervisor: Dwi Nurhayati Adhani., S.Psi., M.Psi.

ABSTRACT

The purpose of this problem is to develop an interactive fairy tale application as a learning medium to stimulate the listening and speaking skills of children aged 4-5 years at TKIT SAFINDA IV Bangkalan using the ADDIE model. ADDIE stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The ADDIE model is used as an application media development model because it has complex development stages or steps and is arranged systematically, so it is suitable when used to produce creative and innovative learning media according to learning needs. This development and research was conducted at Safinda IT Kindergarten Class A Bangkalan, this development and research resulted in application-based learning media that can be used via smartphones and laptops / PCs, this Interactive Dongen application was created and developed using Unity software. Field trials were conducted with a total of 25 students in class A TKIT Safinda Bangkalan, field trials were conducted using a questionnaire, namely Child Response, data from the results of student response questionnaire trial reached 84.4%. The development of interactive fairy tale application media was field tested at TKIT SAFINDA IV Bangkalan in Class A to stimulate children's listening and speaking skills. The level of feasibility and response of students to the stages of interactive fairy tale applications using the results of the child response questionnaire, from the results of the small group trial obtained a percentage of 87.5%, then the data from the results of the small group trial were obtained.

Keywords: Early childhood, interactive storytelling, listening and language.