

Benita Irma Rozalia. 2026. *Pengembangan Media “ALGAME” berbasis Canva untuk Pengenalan Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Fajar Luqman Tri Ariyanto, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Kemampuan mengenal huruf merupakan langkah awal yang perlu dikuasai oleh anak usia dini sebagai persiapan untuk belajar membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ALGAME berbasis canva untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan 10 Tahapan. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Permata Hati Bangkalan dan UPTD TK Negeri Pembina Bangkalan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ALGAME berbasis canva memperoleh presentase dari ahli materi 86%, ahli media 76%, dan respon anak 90,23% sehingga layak untuk digunakan. Hasil uji efektivitas menggunakan uji Mann-Whitney memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,015 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah penggunaan media. Pada *posttest* kelas eksperimen, indikator tertinggi terdapat pada kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Dengan demikian, media ALGAME berbasis canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva dengan mengadaptasi berbagai komponen yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Pengenalan Huruf, Media Pembelajaran, Canva, ALGAME

Benita Irma Rozalia. 2026. Development of Canva-based "ALGAME" Media for Letter Recognition for 5-6 Years Old Children. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor: Fajar Luqman Tri Ariyanto, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

The ability to recognize letters is the first step that needs to be mastered by early childhood as preparation for learning to read. This study aims to develop a canva-based ALGAME media to stimulate the ability to recognize letters in children aged 5-6 years. This study uses the Borg & Gall development model with 10 stages. The subjects of this study were children aged 5-6 years at Permata Hati Kindergarten Bangkalan and UPTD Pembina State Kindergarten Bangkalan. Data collection techniques used observation, interviews, expert validation questionnaires, and tests. The results showed that the canva-based ALGAME media obtained a percentage of 86% from material experts, 76% from media experts, and 90.23% from children's responses so it is suitable for use. The results of the effectiveness test using the Mann-Whitney test obtained a significance value of $0.015 < 0.05$ which indicates a difference in the ability to recognize letters before and after the use of the media. In the posttest of the experimental class, the highest indicator was the ability to name letter symbols and understand the relationship between sounds and letter shapes. Thus, the Canva-based ALGAME media is effective as a learning tool to stimulate letter recognition in children aged 5-6 years. Future researchers are expected to use this research as inspiration in developing Canva-based learning media by adapting various components to suit their learning needs.

Keywords: *Early Childhood, Letter Recognition, Learning Media, Canva, ALGAME*