

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN KOTAK ALFABET UNTUK MENGENAL HURUF PADA KELOMPOK B DI TK AL PIKRI BOJONGMANGU

Aisyah, Universitas Panca Sakti Bekasi

Email: iisaisyah1102@gmail.com

Mas'odah, Universitas Islam Madura

Email: masodah@panca-sakti.ac.id

Received: 6 Juli 2024

Reviewed: 04 September 2024

Accepted: 5 November 2024

Abstract

This study aims to develop an educational game tool, the alphabet box, to help Group B children at TK Al Pikri Bojongmangu recognize letters. Early childhood has unique characteristics and requires positive stimulation for the development of various aspects, including language development. Language development in children is very important as it is a tool for thinking, self-expression, and communication. The research method used is research and development (R&D) with both qualitative and quantitative approaches. The development process of this game tool involves several stages, starting from needs analysis, design, prototyping, to testing and evaluation. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires given to teachers and children at TK Al Pikri Bojongmangu. The results of the study show that the alphabet box is effective in improving children's ability to recognize letters. Children become more interested and motivated to learn letters through this game. Teachers also responded positively to the use of this tool in the learning process. The conclusion of this study is that the alphabet box can be an effective and enjoyable tool for letter recognition for early childhood. The use of educational game tools like this can optimally support children's language development.

Keywords: *educational game development, alphabet box, letter recognition, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan landasan pertumbuhan dan perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), intelektual/kognitif (kemampuan berpikir, kreativitas), sosio-emosional. perkembangan (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan kelompok umur dan tahapan perkembangan yang dialami pada anak usia dini (Madyawati, 2017). Namun pada penelitian ini peneliti hanya berfokus pada kemampuan berbahasa anak dalam mengidentifikasi huruf.

Salah satu aspek perkembangan pada anak yang paling penting ialah perkembangan bahasa. Bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi (Budiarti et al., 2022). Keterampilan bahasa penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan

perasaan (Talango, 2020). Salah satu kemampuan bahasa awal anak paling utama yang perlu dikembangkan adalah kemampuan mengenal huruf abjad.

Mengembangkan kemampuan mengenal huruf dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Dengan kemampuan tersebut, anak seharusnya mampu mengidentifikasi konsep-konsep sederhana sehingga anak siap untuk pembelajaran selanjutnya. Menyelenggarakan kegiatan belajar anak secara komprehensif melalui topik pembelajaran yang paling dekat dengan latar belakang kehidupan anak dan pengalaman nyata. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajarannya, sehingga memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individu, dalam kelompok kecil atau secara klasikal (Retnaningrum & Lathifah, 2020). Bahasa merupakan alat untuk berpikir, berekspresi, dan berkomunikasi. Melalui bahasa kita juga dapat memperoleh informasi dan memecahkan masalah. Tujuan dari pembinaan kemampuan pengenalan huruf adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak (Maharani & Budiarti, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang Peneliti dapatkan di TK Al Pikri Bojongmangu pada tanggal 5 Februari 2024 Peneliti menemukan bahwa kemampuan bahasa ataupun kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK tersebut belum sepenuhnya berkembang dengan baik. Terutama pada anak-anak yang berusia 4-5 tahun, Penulis melihat bahwa di TK Al Pikri Bojongmangu masih banyak anak yang belum sepenuhnya mampu mengenal dan menyebutkan huruf alphabet secara keseluruhan. Menurut Peneliti hal tersebut merupakan salah satu faktor dari kurangnya permainan ataupun APE yang mengandalkan bahasa pada anak di TK tersebut, sehingga anak masih kurang dalam kemampuan mengenal huruf. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan beberapa standar isi mengenai perkembangan anak pada rentang perkembangan bahasa 4-4 tahun (STPA). Pada usia 5 tahun, literasi bahasa meliputi: 1) mengenal simbol, 2) mengenal suara binatang/benda disekitarnya, 3) meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z (Kemendikbud RI, 2014). Namun, sebagian besar anak Kelas A berusia 4 hingga 5 tahun di taman kanak-kanak belum dapat mengucapkan semua huruf, dan keterampilan membaca mereka belum sepenuhnya berkembang.

Jika kondisi di atas terus dibiarkan, maka keterlambatan perkembangan kemampuan berbahasa awal dapat berdampak pada berbagai fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Selain berdampak pada kehidupan pribadi dan sosial, juga dapat menyebabkan kesulitan belajar bahkan mempengaruhi kemampuan kerja di masa depan.

Ada beberapa permainan ataupun APE yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak, diantaranya media kartu huruf, flash card, permainan mandi bola kata, media busy book 3D, big book alfabet, dan kotak alfabet. Salah satu permainan ataupun APE yang bisa digunakan dalam penelitian ini adalah kotak alfabet, karena kotak alfabet merupakan salah satu permainan sederhana yang di buat untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Anak juga dapat belajar membaca dengan bermain huruf dalam kotak sehingga tidak akan membebani anak dalam belajar membaca.

Untuk mengatasi masalah dalam mengembangkan kemampuan bahasa ataupun mengenal huruf pada anak di TK Al Pikri Bojongmangu adalah salah satunya dengan menggunakan APE sederhana yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak, yang bisa menambah pengetahuan anak tentang bahasa seperti permainan pengenalan huruf alphabet. APE kotak alphabet merupakan APE yang dibuat untuk mengembangkan keterampilan bahasa pada anak.

APE ini berisi huruf alphabet yang dibuat di atas potongan karton duplek berukuran 5 x 5 cm yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar membaca pada anak, terutama pada anak usia 4-5 tahun. Kelebihan dari APE kotak alphabet yaitu, anak dapat belajar membaca dengan bermain huruf dalam kotak sehingga tidak akan membebani anak dalam belajar membaca (Jamilah, 2020). Permainan kotak alphabet dijadikan APE dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf pada anak. Selain itu permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak (kognitif) dengan mengingat sesuatu dilingkungkannya yang bisa dia kaitkan dengan huruf yang dia dapat dari dalam kotak tersebut.

Berdasarkan jurnal penelitian yang diambil dari Khoni'ah (2016) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Alphabet Pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Pakis Kecamatan Kunjang Kabupaten Kediri ini Adalah Bahwa Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Pakis Kecamatan Kunjang Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016". Hasil dari tindakan Siklus I prosentase ketuntasan belajar anak sebesar 48% selanjutnya pada Siklus II sebesar 73% dan Siklus III sebesar 87%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Pakis Kecamatan Kunjang Kabupaten Kediri.

Berdasarkan analisis kebutuhan dilapangan yang dilakukan peneliti di beberapa TK Al Pikri Bojongmangu maka dapat diangkat judul penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di TK Al Pikri Bojongmangu.

KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Mengenal Huruf

Huruf terdiri dari dua puluh enam jenis bunyi dan bentuk yang masing-masing dapat membentuk kata dan kalimat. Huruf-huruf ini hadir dalam dua bentuk, huruf alfabet dan huruf konsonan. Huruf abjad antara lain a, I, u, e, dan o. Konsonan tersebut adalah a, b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, huruf diartikan sebagai aksara tertulis yang merupakan anggota abjad dan diwakili oleh bunyi bahasa. Berdasarkan pengertian tersebut, kita dapat memahami bahwa huruf merupakan lambang bunyi. Misalnya lambang bunyi atau huruf be adalah b, lambang bunyi el adalah l, dan seterusnya (Retnaningrum & Lathifah, 2020).

Penting bagi anak usia dini untuk mengenal huruf dari apa yang didengarnya disekitarnya, antara lain huruf latin, huruf arab, dan lain sebagainya. Ragam huruf dikenalkan pada anak untuk mengembangkan kemampuan memilih dan mengklasifikasikan berbagai jenis huruf. Anak harus dilatih berulang kali untuk mengenal huruf dan melafalkannya (Tanjung, 2018). Bagi anak-anak, mengenal huruf bukanlah suatu hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip namun pengucapannya berbeda, misalnya D dan B, M dan W, sehingga diperlukan permainan membaca untuk mengenali huruf tersebut (Istiana, 2014).

Pengenalan huruf merupakan tahap perkembangan dimana anak beralih dari tidak mengetahui menjadi mengetahui hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya, sehingga memungkinkan anak mengenali bentuk huruf dan menafsirkannya. Belajar mengenal huruf merupakan bagian penting dalam perkembangan bahasa. Anak-anak perlu mengetahui, mengidentifikasi, dan memahami huruf-huruf alfabet agar pada akhirnya menjadi pembaca yang

mandiri dan fasih. Anak-anak yang dapat mengenali dan menyebutkan huruf-huruf alfabet mempunyai kesulitan belajar membaca yang lebih kecil dibandingkan anak-anak yang tidak mengenal huruf-huruf (Afifah et al., 2023).

Pada pendidikan anak usia dini atau taman kanak-kanak, anak-anak dihadapkan pada bentuk-bentuk huruf namun tidak diminta untuk menghafalkannya. Untuk dapat membaca, anak harus menghafalkan terlebih dahulu seluruh huruf kecil dan huruf besar. Sebelum mengidentifikasi kalimat agar lancar dibaca, langkah pertama yang harus dilakukan adalah memahami dan mengingat huruf-hurufnya. Jika Anda kurang memahami huruf, maka kemampuan Anda dalam menguasai kalimat atau membaca pun akan berkurang. Pengenalan huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur kognitif melalui rangsangan pendengaran dan visual. Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balikinya, yaitu dalam dunia pendidikan anak atau biasa disebut taman kanak-kanak (Rislina & Khan, 2015).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Dari pengertian pengenalan huruf di atas kita dapat memahami bahwa perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak sangatlah penting karena akan mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Pengenalan huruf juga mempunyai dampak yang kuat terhadap tumbuh kembang anak dalam lingkungan sosialnya, baik itu lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya maupun masyarakat. Dengan cara ini, anak akan mudah diterima oleh lingkungan sekitarnya.

2. Pengertian Permainan Kotak Alphabet

Alat permainan adalah segala alat permainan yang digunakan anak untuk memuaskan hasrat naluriannya dalam bermain, sehingga memperoleh kesadaran untuk memberikan informasi, memberikan kebahagiaan, dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Sedangkan menurut Sugianto, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan (Saurina, 2016).

Permainan Kotak Abjad adalah permainan kotak berisi huruf-huruf abjad, dibuat dari karton dua sisi berukuran 5 x 5 cm. Game ini dibuat untuk anak usia 5 tahun yang sedang belajar membaca. Tujuannya agar anak dapat mengenal huruf dan mengembangkan semangat atau motivasi belajar ketika membentuk kata dan belajar membaca terbuka. Begini cara kerjanya: Ambil sebuah surat dan cobalah mengucapkannya. Kemudian cobalah membentuk kata dengan menyusun huruf-huruf yang diperlukan, lalu Anda dapat membentuk kalimat pendek (Dra yasbati, 2019).

APE Kotak Alfabet merupakan APE yang diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. APE ini berisi huruf-huruf yang terbuat dari karton dua sisi berukuran 5 x 5 cm dan dirancang untuk mendorong pembelajaran dan pembelajaran membaca. Keunggulan kotak surat APE adalah anak dapat belajar membaca dengan memainkan huruf-huruf yang ada di dalam kotak tersebut, dan tidak menjadi beban bagi anak dalam membaca (Noveradila & Larasati, 2015).

Sangat menyenangkan untuk dimainkan. Selama bermain, anak-anak terlibat dalam berbagai aktivitas yang berkontribusi terhadap pengembangan diri. Anak-anak mengamati, mengukur, membandingkan, mengeksplorasi, meneliti dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan anak-anak. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi inilah yang membuat anak belajar. Jenis permainan ada bermacam-macam yaitu permainan bebas, permainan terbimbing, dan permainan terbimbing. Oleh karena itu, permainan kotak surat ini merupakan permainan yang diarahkan (Akyuni, 2022).

Pengertian dan teori yang sudah dibahas sebelumnya membawa kita pada pemahaman mendalam mengenai makna dari penerapan permainan edukatif seperti kotak alfabet dalam pembelajaran anak usia dini. Dalam perspektif perkembangan kognitif, permainan ini berfungsi sebagai media yang menjembatani antara dunia nyata dan konsep abstrak, memungkinkan anak-anak untuk secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Permainan edukatif tidak hanya memfasilitasi pengenalan huruf dan angka tetapi juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, meningkatkan motivasi, dan memperkuat daya ingat mereka mengenai materi yang diajarkan.

Makna lain yang penting dari penerapan permainan edukatif adalah pemberian stimulus yang berkelanjutan dalam konteks yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak-anak. Permainan kotak alfabet, misalnya, memberikan kesempatan bagi guru untuk memperkenalkan huruf dengan cara yang kreatif dan menarik, sehingga anak lebih cepat mengenali dan mengingat huruf-huruf tersebut. Penggunaan permainan edukatif juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih komprehensif, integratif, dan menyeluruh, yang membantu anak-anak memahami huruf tidak hanya berdasarkan bentuknya tetapi juga melalui interaksi dengan berbagai objek dan situasi yang mereka jumpai sehari-hari (Sari, 2020).

Dengan demikian, permainan edukatif seperti kotak alfabet memiliki peran yang sangat strategis dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini, memberikan dasar yang kuat untuk pembelajaran lanjut, serta mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional mereka. Analisis ini didukung oleh berbagai penelitian yang mengkonfirmasi efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar anak-anak (Ritonga & Fathiyah, 2023).

Metode Penelitian

A. Objek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah guru kelompok B TK Al Pikri Bojongmangu yang berjumlah Objek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Al Pikri Bojongmangu, tahun pelajaran 2023-2024 dengan jumlah siswa 10 anak.

B. Metode yang digunakan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Adapun model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dilakukan mengadopsi pada model pengembangan 4-D (*Four-D*). Model penelitian dan pengembangan *Four-D* dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974) dengan tahapan penelitian yaitu, *define, design, develop, and dissemination* (Thiagarajan, 1974).

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan guru dan dibantu oleh peneliti. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati dan mengetahui perkembangan kemampuan mengenal huruf anak. Bentuk observasi yang digunakan adalah dengan menandai kategori-kategori kunci observasi menurut aspek dan indikator yang dipilih (biasanya berupa checklist),

yang dilakukan oleh guru kelas atau guru pendamping. Peneliti sendiri langsung menjadi pengamat, mengamati dan mendampingi aktivitas anak. Target yang ingin dicapai adalah anak mampu mengenal dan memberi nama huruf melalui permainan kotak alfabet.

Hasil dan Pembahasan

Pada awalnya desain awal produk alat permainan kotak alfabet yang dibuat oleh pengembang yaitu menggunakan bahan karton tebal. Namun setelah diperlihatkan kepada dosen ahli media, menyarankan untuk membuatnya dari bahan papan kayu yang aman dan tahan lama digunakan oleh anak usia dini. Dalam pembuatan alat permainan kotak alfabet yang dibuat dengan bahan kayu ini dilakukan dengan cara memesan ke tempat kayu, karena keterbatasan keahlian dan alat yang digunakan untuk memproduksi media yang dimiliki oleh peneliti. Pembuatan alat permainan kotak alfabet dipesan sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat oleh peneliti, mulai dari ukuran dan bentuk yang diinginkan agar alat permainan kotak alfabet yang dibuat semakin bagus dan layak ketika digunakan nanti.

Alat permainan kotak alfabet awal yang telah dibuat, kemudian akan diberi penilaian dan divalidasi juga oleh ahli media. Untuk validasi alat permainan kotak alfabet dilakukan oleh dosen ahli media, pakar dari Program Studi PAUD Universitas Panca Sakti Bekasi, STIT Nusantara Bekasi dan Penyelenggara PAUD El-Ghaida, hasil penilaian dan validasi yang diberikan oleh ahli media pada alat permainan kotak alfabet, adalah sebagai berikut:

Tabel1. Hasil Lembar Validasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan	Validator		
				V1	V2	V3
1	Desain Media	a. Kemenarikan media	1. Tampilan alat permainan kotak alfabet menarik untuk dijadikan media pembelajaran pengetahuan mengenal huruf	4	4	4
			2. Tampilan alat permainan kotak alfabet menarik perhatian peserta didik untuk bermain dan belajar	4	4	3
		b. Tampilan fisik	3. Gambar dan teks pada cetakan media pembelajaran alat permainan kotak alfabet	4	3	4
			4. Hasil cetakan alat permainan kotak alfabet tidak pecah	4	4	3

		c. Kombinasi warna dan gambar pada media	5. Tampilan warna dalam alat permainan kotak alfabet menggunakan warna cerah yang disukai anak	3	3	4
			6. Tampilan gambar ilustrasi dalam alat permainan kotak alfabet	3	3	3
2	Pembelajaran	a. Kesesuaian media dengan lingkungan	7. Bahan pembuatan alat permainan kotak alfabet kuat dan tahan lama	4	4	4
			8. Cetakan dan bentuk alat permainan kotak alfabet rapi	3	4	3
			9. Bahan yang digunakan pada alat permainan kotak alfabet aman digunakan untuk anak usia dini	5	3	4
			10. Alat permainan kotak alfabet yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran mengenal huruf	4	5	5
			11. Alat permainan kotak alfabet sudah sesuai konsep mengenal huruf anak	4	5	4
		b. Kelengkapan komponen media	12. Komponen- komponen Alat permainan kotak alfabet disajikan dengan lengkap (papan permainan, huruf besar huruf dan kecil)	5	5	5
3	Penggunaan Media	a. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	13. Alat permainan kotak alfabet yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak	4	5	5
			14. Alat permainan kotak alfabet sebagai media yang menarik untuk anak bermain dan belajar	5	5	5

			15. Kejelasan pesan yang disampaikan melalui Alat permainan kotak alfabet sudah sesuai	4	3	3
		b. Petunjuk 1 penggunaan media	16. Alat permainan kotak alfabet yang disajikan mempunyai petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	3	3	3
			17. Bahasa yang digunakan dalam Alat permainan kotak alfabet sederhana dan mudah dipahami	5	5	5
		c. Kemudahan 1 penggunaan media	18. Penyusunan kalimat didalam alat permainan kotak alfabet sesuai Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4
			19. Tidak menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh Anak	4	3	3
			20. Penggunaan kalimat atau gambar sesuai dengan kemampuan anak usia dini	4	4	4
Total				80	79	78
Presentase				80%	79%	78%

Hasil validasi ahli media terhadap alat permainan kotak alfabet menunjukkan penilaian yang sangat positif dari tiga validator. Penilaian dilakukan berdasarkan tiga aspek utama: Desain Media, Pembelajaran, dan Penggunaan Media.

Pada aspek Desain Media, validator memberikan nilai tinggi untuk kemenarikan media, dengan semua validator memberi nilai 4 untuk tampilan alat permainan yang menarik sebagai media pembelajaran. Tampilan fisik dan kombinasi warna juga mendapat penilaian baik, dengan rata-rata nilai di atas 3.

Aspek Pembelajaran mendapat penilaian sangat baik, terutama pada kesesuaian media dengan lingkungan belajar. Validator memberikan nilai tinggi (4 dan 5) untuk kesesuaian alat permainan dengan capaian pembelajaran dan konsep mengenal huruf. Kelengkapan komponen media juga mendapat nilai maksimal 5 dari semua validator.

Dalam aspek Penggunaan Media, alat permainan kotak alfabet dinilai sangat sesuai dengan karakteristik anak dan menarik untuk bermain dan belajar, dengan nilai 5 dari mayoritas validator. Bahasa yang digunakan juga dinilai sederhana dan mudah dipahami, mendapat nilai maksimal 5 dari semua validator.

Total skor dari ketiga validator adalah 80, 79, dan 78, yang jika dikonversi ke persentase menjadi 80%, 79%, dan 78%. Ini menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan rata-rata persentase validitas sebesar 79% atau bisa dikatakan produk layak digunakan dengan revisi minor.

Kesimpulannya, alat permainan kotak alfabet ini dinilai sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenal huruf pada anak usia dini, dengan kekuatan utama pada desain yang menarik, kesesuaian dengan pembelajaran, dan kemudahan penggunaan.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan skala kecil, percobaan dilakukan terhadap 10 orang anak dengan pengisian instrumen dengan bantuan peneliti. Pada uji coba lapangan skala kecil kali ini kami memperoleh hasil kemampuan mengenal huruf anak melalui alat permainan kotak alfabet yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Kode Siswa	Unsur yang dinilai									Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
AUD-01	4	4	4	4	3	4	4	4	4	BSB
AUD-02	4	3	4	4	3	3	4	4	3	BSB
AUD-03	4	4	4	3	4	4	3	4	3	BSB
AUD-04	3	3	4	3	3	4	4	3	4	BSh
AUD-05	3	3	4	3	3	3	3	4	4	BSh
AUD-06	4	3	4	3	3	4	4	4	4	BSB
AUD-07	3	3	3	4	4	4	4	4	4	BSB
AUD-08	4	4	4	4	3	4	4	4	4	BSB
AUD-09	4	4	3	3	3	4	4	3	3	BSh
AUD-10	4	3	4	3	4	4	3	4	3	BSB

Keterangan Nilai :

- (1) : BB (Belum Berkembang)
- (2) : MB (Mulai Berkembang)
- (3) : BSh (Berkembang Sesuai Harapan)
- (4) : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Keterangan Unsur Yang dinilai:

- 1) Anak dapat menyebutkan nama bentuk huruf melalui gambar yang ditunjukkan dengan benar dan jelas.
- 2) Anak dapat mengingat bentuk huruf yang mempunyai banyak warna.
- 3) Anak dapat menyebutkan ciri-ciri huruf dari jenis warna
- 4) Anak mampu menyebutkan nama huruf dari yang ada disekitar anak.
- 5) Anak dapat membedakan tipe huruf besar dan kecil yang diambil.
- 6) Anak dapat mengelompokkan bentuk huruf sesuai dengan bentuknya.
- 7) Anak mampu mencocokkan bentuk huruf sesuai dengan puzzle

- 8) Anak mampu mengumpulkan benda yang terdapat huruf-huruf
- 9) Anak dapat mengikuti aturan bermain

Meskipun penelitian ini fokus pada pengembangan alat permainan, indikasi awal menunjukkan bahwa alat permainan kotak alfabet efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Guru melaporkan peningkatan minat anak dalam belajar huruf dan peningkatan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan membedakan huruf-huruf alfabet. Indikasi awal efektivitas alat permainan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf mendukung hasil penelitian Pratiwi (2019) yang menemukan bahwa penggunaan media konkret dalam pengenalan huruf meningkatkan kemampuan literasi awal anak. Penelitian ini menambahkan dimensi baru dengan menggabungkan aspek permainan dalam media pembelajaran konkret.

KESIMPULAN

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet untuk Mengenal Huruf pada Kelompok B di TK Al Pikri Bojongmangu: Alat permainan ini dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek desain media, kesesuaian dengan pembelajaran, dan penggunaan media. Hasilnya adalah sebuah alat permainan yang menarik dan menggunakan warna-warna cerah. Alat ini terdiri dari komponen-komponen seperti papan permainan, huruf besar, dan huruf kecil. Bahan yang digunakan kuat, tahan lama, dan aman untuk anak-anak.

Kelayakan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet: Berdasarkan penilaian para validator, alat permainan ini dinilai layak dengan skor rata-rata 79%. Aspek-aspek yang dinilai meliputi kemenarikan media, tampilan fisik, kombinasi warna dan gambar, kesesuaian dengan lingkungan pembelajaran, kelengkapan komponen, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, dan kemudahan penggunaan. Semua aspek ini mendapatkan penilaian yang positif, menunjukkan bahwa alat permainan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kemampuan Siswa Mengenal Huruf setelah Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet: Hasil uji coba skala kecil pada 10 anak menunjukkan perkembangan yang positif. Mayoritas anak menunjukkan kemampuan pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dalam berbagai aspek pengenalan huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. N., Rosowati, A., Laila, R., Nadziroh, F. N., & Amanatin, H. (2023). Pengaruh Pengenalan Huruf Abjad Melalui Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tarbiyatul Islamiyah. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*.
- Akyuni, Q. (2022). Alat Pendidikan Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini {33. *Pendidikan Agama Islam*.
- Budiarti, E., Farista, D., Palupi, D. I., Wonga Wara, L., Rubiah, S. A., & Harti, U. (2022). Storytelling One Day One Book Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i12.1405>
- Dra yasbati, G. G. (2019). Alat permainan edukatif untuk anak usia dini (Teori dan konsep dasar). *CV Ksatria Siliwangi.Tasikmalaya*.
- Istiana, Y. (2014). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Didaktika*.
- JAMILAH. (2020). Pembelajaran Media Kotak Alfabet dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf di Kelompok Bermain Nurul Huda Badean Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. *Orphanet Journal of Rare Diseases*.
- Kemendikbud RI. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 standar isi tingkat pencapaian perkembangan anak. In *Peraturan*

- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.*
- Madyawati, L. (2017). Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. In *Elementary*.
- Maharani, D., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh Media Digital & Mutu Perangkat Terhadap Kemampuan Bahasa Pada AUD Melalui Konten Youtube. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.240>
- Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.
- Noveradila, S., & Larasati, D. (2015). Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain*.
- Retnaningrum, W., & Lathifah, I. (2020). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*.
- Rislina, S. L. N., & Khan, R. I. (2015). Mengenalkan Huruf Melalui Loncat Abjad Pada Anak usia 4-5 Tahun. *Nusantara of Research Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Ritonga, F. R., & Fathiyah, K. N. (2023). Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Big Book untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4560>
- Sari, E. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet untuk Mengenalkan Huruf pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak. *Skripsi*.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal IPTEK*.
- Talango, S. R. (2020). KONSEP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Early Childhood Islamic Education Journal*. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*.
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children. In *A sourcebook*.