

# **PENGARUH PERMAINAN KOTAK ALFABET TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DI TK**

**Hijriah<sup>1</sup>**  
**Besse Marjani<sup>2</sup>**  
**Ahmad Afif<sup>3</sup>**  
**Ade Agusriani<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: [hijriahcome@gmail.com](mailto:hijriahcome@gmail.com)

## **ABSTRACT**

This study aims (1) to determine the ability to recognize letters in early childhood before carrying out the learning method through the alphabet box group A Kindergarten Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa Village, Bulukumba Regency. (2) This study aims to determine the ability to recognize letters in early childhood after using the alphabet box learning method. (3) to find out whether there is an influence of the alphabet box media on the development of the ability to recognize letters. This type of research showed that the highest score for pretest was 26 and posttest was 50. The lowest score for pretest was 20 and posttest was 40. The average score for pretest was 22,8 and posttest was 46,8, so it can be concluded that the alphabet box games have an effect on the ability to recognize children's letters in TK Tunas Harapan Balangriri Village, Bulukumba Regency. This type of research uses quantitative research with experimental methods, the research design used is one group pretest-posttest design, data analysis techniques use descriptive.

**Keywords:** Ability to Recognize Letters, Alfabet Box, Early Childhood

## **ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan (1) untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini sebelum melakukan pembelajaran melalui kotak alfabet kelompok A (2) untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini setelah menggunakan metode pembelajaran melalui kotak alfabet. (3) untuk mengetahui apakah ada pengaruh media kotak alfabet terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok A TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa Kab. Bulukumba. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai tertinggi pretest adalah 26 dan posttest 50. Nilai terendah pretest adalah 20 dan posttest 40. Nilai rata-rata dari pretest 22,8 dan posttest 46,8. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kotak alfabet berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa Kab. Bulukumba.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Kotak Alfabet, Kemampuan mengenal huruf

## 1) PENDAHULUAN

**A**nak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupannya. Menurut Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003 Bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu aspek perkembangan kognitif pada anak adalah kemampuan mengenal huruf anak. Kemampuan mengenal huruf ini sangat banyak membutuhkan stimulasi dari orang tua maupun guru disekolah. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Eka Etianingsih, 2016) sedangkan menurut (Musfiroh, 2009) mengungkapkan bahwa pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol untuk berkomunikasi.

Salah satu cara mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan permainan kotak alfabet yang dibuat dari sebuah kotak yang didalamnya terdapat potongan-potongan huruf alfabet yang terbuat dari kertas atau karton yang bertujuan untuk membantu anak dalam mengenal huruf dalam membaca permulaan. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Conny Semiawan, 2002). Kotak alfabet juga merupakan wadah yang didalamnya terdapat lambang atau gambaran bunyi menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk lambang-lambang tulisan yang disebut huruf. Yang berguna untuk merangsang kreativitas dan menjadi media pembelajaran. Kotak alfabet ini sangat berguna untuk anak belajar dalam mengenal huruf, karna anak dapat bermain sambil belajar (Prihantini, 2015).

Menurut Seefeldt & Wasik (2008) kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda / ciri-ciri tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Sedangkan Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang dengan kata lain mengajarkan anak huruf secara berulang-ulang sampai mahir. (Harun Rasyid et al., 2009).

Soenjono Dardjowidjojo (2003) menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. 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 kemampuan anak dalam memahami huruf depan dari sebuah benda.

Menurut Lestary (2004), tujuan membaca permulaan pada anak adalah mengenalkan anak pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi, melatih keterampilan anak dalam mengubah bentuk huruf menjadi bentuk suara, pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.

Menurut Sabarti (Dhieni, 2018) mengemukakan agar perkembangan mengenal huruf dapat dilakukan secara konseptual, perlu diperhatikan butir teori yang berkaitan dengan perolehan kemampuan mengenal huruf. Adapun teori tersebut yaitu : mengenal huruf dipelajari melalui interaksi dan kolaborasi sosial artinya dalam proses pembelajaran membaca situasi kelompok kecil memegang peranan penting, anak dapat mengenal huruf sebagai hasil pengamatan kehidupan, anak mempelajari keterampilan mengenal huruf bila mereka melihat tujuan dan kebutuhan proses membaca dan mengenal huruf dipelajari melalui keterampilan langsung.

Senada dengan yang dikemukakan Prihantini (2015) bahwa kotak alphabet adalah suatu wadah yang didalamnya terdapat lambing atau gambaran bunyi menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk tulisan yang disebut huruf yang berguna untuk anak belajar dalam mengenal huruf, karna anak dapat bermain sambil belajar. Kotak alphabet merupakan alat permainan edukatif anak yang berguna untuk memperkenalkan abjad kepada anak. Menurut (Zaman B et al., 2008) mengungkapkan bahwa kotak alphabet adalah sebuah kotak yang berbentuk persegi panjang didalamnya berisi huruf-huruf alphabet. Kotak alphabet ini merupakan permainan yang sedang belajar berbahasa lisan atau tulisan. Tujuan permainan ini adalah agar mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar mengucapkannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Tunas Harapan yaitu tentang kemampuan mengenal huruf di kelompok A dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf di kelompok A dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf berbeda-beda ada yang cepat memahami dan ada juga yang lambat atau belum sama sekali memahami. Menurut guru-guru di TK, peserta didik masih kurang dalam kemampuan mengenal huruf atau membaca permulaan, salah satu contohnya ketika guru bertanya huruf A-Z, beberapa peserta didik masih belum mampu membedakan huruf dan masih ada yang keliru dalam penyebutan huruf yang ditunjukkan. Mengapa penelitian memilih permainan kotak alfabet karna prinsip anak usia dini belajar melalui bermain. Jadi dalam permainan kotak alfabet ini secara tidak langsung, kita mengajarkan kepada anak huruf sehingga anak tidak merasa sedang belajar dan kegiatan belajar pun menjadi menyenangkan. Berdasarkan uraian

latar belakang masalah diatas maka peneliti akan mengkaji pengaruh permainan kotak alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa.

## 2) METODE

Jenis Penelitian yang diterapkan berupa penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitian yang diterapkan yakni pra eksperimental design. Populasi pada penelitian ini 15 orang peserta didik TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa. Teknik pengambilan sampel adaalah sampel jenuh, sampel yang digunakan pada penelitian ini yakni 15 orang peserta didik .instrumen yang diterapkan yakni penelitian lembar pengamatan (pedoman observasi). Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan non parametrik.

## 3) HASIL TEMUAN

Implementasi dari permainan kotak alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan nilai perbandingan pretes dan postes, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Kemampuan Mengenal Huruf Anak**

	Pretes	Postes
Min	20	40
Max	26	50
M	22,8	46,8
Me	35,5	47
SD	2,09	1,697

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberikan perlakuan permainan kotak alfabet memperoleh skor tertinggi adalah 26 dan skor terendah adalah 20 dengan nilai rata-rata 22,8 , median 3,5 dan standar deviasi 2,09. Perbandingan nilai pretest dengan mean hipotetik yaitu 22,8 dan 30,5 . Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak sebelum melakukan permainan kotak alfabet belum maksimal karena nilai pretest yang diperoleh lebih kecil dibandingkan dengan mean hipotetik.

Berdasarkan pada tabel diatas, bahwa kemampuan mengenal huruf anak setelah diberikan perlakuan permainan kotak alfabet memperoleh skor tertinggi adalah 50 dan skor terendah adalah 40 dengan nilai rata-rata 46,8 , median 47 dan standar deviasi 1,697. Perbandingan nilai pretest dengan mean hipotetik yaitu 46, dan 30,5 . perbandingan nilai posttest lebih tinggi di bandingkan dengan nilai mean hipotetik, artinya kemampuan mengenal huruf di kelompok A di TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa mencapai peningkatan.

**Tabel 2 Analisis Uji Statistik Deskriptif pengaruh permainan kotak alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf**

		Statistik	Std. eror
Pretest	M	22,80	0,53
	Me	23,00	
	Sd	2,07	
	Variance	4,31	
	Min	20,00	
	Max	26,00	
	Range	6,00	
Posttest	M	46,8	0,65
	Me	47,0	
	Sd	2,54	
	Variance	6,4	
	Min	40,0	
	Max	50,0	
	Range	10,0	

Tabel di atas memperlihatkan bahwa mean dari data pretest kemampuan mengenal huruf yaitu 20,800, median 23,00, Std.Deviation 2,07, variance 4,31, minimum 20,00, maximum 26,00 dan range 6,00. Sedangkan dari data Posttest kemampuan mengenal huruf di peroleh mean 46,8, median 47,0, std.deviation 2,54, variance 6,4, minimum 40,0, maximum 50,0 dan range 10,0.

#### **4) PEMBAHASAN**

##### **Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Melakukan Permainan Kotak Alfabet**

Kemampuan mengenal huruf anak sebelum dilakukan permainan kotak alfabet sebagian besar anak

tidak mampu mengenal huruf dengan baik dan mengucapkan huruf tersebut sehingga kemampuan mengenal huruf anak di TK Tunas Harapan sangat diperlukan untuk dikembangkan dan dilatih. Pada kemampuan mengenal huruf anak dalam indikator mengenal suara-suara hewan / benda yang ada di sekitarnya masih ada anak yang belum bisa menyebutkan simbol huruf pada benda dan gambar hewan yang ditunjukkan. Sedangkan pada indikator membuat coretan yang bermakna disini masih ada anak yang menulis huruf terbalik contoh anak ingin menulis huruf p dia menulis huruf q. Hasil dari penelitian ini ternyata terdapat pengaruh positif kegiatan permainan kotak alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf. Setelah peneliti mengelola data di TK Tunas Harapan, peneliti mengambil sampel 15 orang, 5 laki-laki dan 10 perempuan dan semuanya merupakan kelompok A usia 4-5 tahun.

Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa pengaruh permainan kotak alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf di TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa Kab. Bulukumba pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*pretest*) berupa permainan kotak alfabet diperoleh nilai

tertinggi yaitu sebesar 26, nilai terendah sebesar 20, dan nilai rata-rata *pretest* adalah 23,16. Hasil penelitian ditemukan pula dalam kegiatan pembelajaran guru masih kurang dalam memanfaatkan media permainan yang tepat untuk mengenalkan huruf pada anak.

Permasalahan lain juga dilihat dari penggunaan media. Guru mengalami kesulitan karena minimnya media dan prasarana yang mendukung pembelajaran. Hal tersebut membuat guru merasa kesulitan dalam mengajarkan huruf anak. mengenal huruf anak dapat dikembangkan melalui media pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat (Sanaky, 2005) tujuan dari media pembelajaran yaitu mempermudah dalam proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi materi pembelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik dan siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti memperkenalkan media kotak alfabet untuk membantu anak-anak dalam mengenal huruf.

Menurut (Zaman B et al., 2008) yang mengatakan bahwa kotak alfabet adalah alat permainan edukatif yang berguna untuk memperkenalkan abjad kepada anak dimana, kotak alfabet tersebut berbentuk persegi panjang yang didalamnya berisi huruf-huruf alfabet. Dengan adanya permainan ini dapat menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar mengucapkan huruf. Maka kiranya hal ini perlu diterapkan disekolah TK Tunas Harapan Desa Bontominasa Kab. Bulukumba.

### **Kemampuan Mengenal Huruf Setelah Melakukan Permainan Kotak**

Nilai terendah *posttest* adalah 40 dan nilai tertinggi *posttest* adalah 50, nilai rata-rata *posttest* 46,8 pada data hasil penelitian *pretest* di TK Tunas Harapan masing-masing setiap indikator jika dibandingkan pada saat *posttest* menggunakan permainan kotak alfabet anak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dikarenakan pada dasarnya pelaksanaan permainan kotak alfabet adalah suatu wadah yang didalamnya terdapat lambang atau gambaran bunyi yang menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk lambang-lambang tulisan yang disebut huruf yang berguna untuk merangsang kreativitas dan menjadi media pembelajaran. Kotak alfabet ini sangat berguna untuk anak belajar dalam mengenal huruf, karena anak dapat bermain sambil belajar (Prihantini, 2015).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, pelaksanaan pembelajaran permainan kotak alfabet di TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa. Kegiatan awal juga sangat perlu diperhatikan karena juga dapat membawa pengaruh bagi pembelajaran yang akan berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dapat meningkat dengan pemberian stimulus berupa permainan kotak alfabet yang membuat anak mengenal huruf. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa Kab. Bulukumba. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Agustus 2020 yaitu tentang kemampuan mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf anak berbeda-beda ada yang cepat memahami dan ada juga yang lambat atau belum sama sekali memahami dan beberapa peserta didik masih belum mampu membedakan huruf dan masih ada yang keliru dalam penyebutan huruf yang ditunjukkan. Sedangkan setelah melakukan permainan kotak alfabet

Nilai rata-rata posttest meningkat hal ini dikarenakan ketika melakukan permainan kotak alfabet anak-anak secara tidak langsung anak-anak bermain sambil mengenal huruf. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khoni'ah, 2016) yang mengemukakan bahwa Penggunaan alat permainan. Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Harapan Balangriri Desa Bontominasa Kab. Bulukumba banyak rintangan yang telah dialami oleh peneliti karna, pada saat penelitian peneliti mendapatkan anak yang sedang asyik bermain dengan temannya, sibuk dengan dirinya sendiri dan ada juga yang sibuk dengan makanan pada saat penelitian berlangsung, ada anak yang sedang menangis dan ada juga anak yang saling memperebutkan posisi duduk dengan teman yang disukai dan ada juga yang memperebutkan peneliti untuk mendapatkan perhatian lebih. Tapi dengan izin Allah semua rintangan diatas, peneliti mampu lalui dengan baik dengan cara memberikan penjelasan yang baik dengan menggunakan bahasa anak sehingga anak mampu paham dan mengerti. Pada saat ada keributan maka peneliti memberi jeda sejenak dan setelah semuanya selesai, proses penelitian pun berlangsung dan anak mulai tenang dan duduk dengan baik sambil memegang beberapa kotak alfabet yang berisi huruf-huruf yang telah disediakan oleh peneliti.

### **Pengaruh Kegiatan Permainan Kotak Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Kelompok A**

Kegiatan permainan kotak alfabet untuk mengenal huruf sangat berpengaruh untuk pengetahuan anak-anak di usia 4-5 tahun dimana permainan kotak alphabet ini dapat merangsang anak dalam mengenal huruf salah satu pengaruh penting permainan kotak alfabet ini adalah anak dilatih belajar sambil bermain agar mereka tidak merasa bosan dan dengan mudah mengingat huruf-huruf yang ada pada kotak alfabet tersebut. Kotak alfabet ini sebuah benda yang memiliki sifat menyalurkan pesan dimana dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik, sehingga dengan adanya media kotak alfabet ini dapat mendorong motivasi anak untuk belajar. Selain itu media kotak alfabet merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar. Tujuan dari media pembelajaran menurut (Sanaky, 2005) adalah mempermudah dalam proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi materi pembelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, dan siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap siswa dengan baik.

Kotak alfabet juga mampu merangsang kreativitas anak dan memudahkan anak untuk belajar alfabet adalah satu set huruf yang digunakan dalam bahasa tulisan. Mengenal huruf-huruf ini merupakan modal dasar bagi anak-anak dalam membaca dan menulis sehingga dapat mandiri dalam mencari pengetahuan dan wawasan, tata cara berbahasa, mengembangkan pemikiran, dapat mencerdaskan intelektual, dan lain-lain (Suyanto, 2008). Misalnya, banyak anak yang malas memahami alfabet. Anak-anak fokus dengan belajarnya hanya diawal saja sekitar 10-15 menit. Seperti yang ditemui oleh peneliti terdapat anak-anak yang melakukan aktivitas seperti lari-larian, cerita sendiri, dan melakukan hal-hal yang sesuai kemauan mereka. mereka mengerjakan tugas sekedarnya tanpa mempertimbangkan kualitas tugas, setelah itu mengganggu teman yang belum menyelesaikan tugasnya. Terkadang susah diatur, meminta pekerjaan sesuai dengan keinginannya.

Memahami pentingnya pembelajaran mengenal huruf, untuk itu perlu diupayakan agar pemahaman anak mengenal huruf menjadi lebih baik. Rendahnya pemahaman anak dalam belajar dikarenakan beberapa faktor. Salah satu diantaranya faktor tersebut yaitu media pembelajaran dan disini saya menggunakan media kotak alfabet sebagai salah satu media pembelajaran mengenal huruf yang saya buat dengan sebuah karton dan huruf yang berwarna-warni agar menarik perhatian anak untuk belajar. Disini anak bermain sambil belajar mengenal huruf. Permainan ini dilakukan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengambil salah satu huruf dikotak alfabet dan mencoba mengucapkannya, anak diberi kesempatan untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihatnya dengan cara menyusun huruf-huruf. Media kotak alfabet untuk mengenal huruf adalah media pembelajaran kotak alfabet yang berbeda dengan media yang biasa digunakan oleh guru. Media kotak alfabet ini menggunakan bahan yang ringan, berwarna-warni yang disukai anak, aman dalam penggunaan dan bisa dibawa kemana-mana. Dengan adanya media kotak alfabet ini guru mengajarkan mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kotak alfabet. Kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut dan media kotak alfabet ini sangat bagus untuk menambah gairah belajar anak.

Warna sebagai salah satu unsur visual yang mendukung dalam pembuatan media agar terlihat menarik. Menurut (Syafii.,dkk 2006) warna merupakan unsur rupa yang memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni.dengan warna dapat ditampilkan karya seni rupa yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran yang diciptakan bisa bongkar pasang.

Permainan kotak alphabet ini bertujuan untuk anak-anak dalam memahami huruf, kotak alfabet ini bisa digunakan disekolah bisa juga digunakan oleh orang tua dirumah. Pada saat telah melakukan permainan kotak alfabet kemudian diberikan posttest dapat dilihat dari hasil tes anak bahwa terdapat pengaruh permainan kotak alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak di setiap indikator. Pada indikator mengenal simbol huruf A-Z diperoleh nilai rata-rata 70, pada indikator mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya diperoleh nilai rata-rata 68,2, pada indikator membuat



coretan yang bermakna diperoleh nilai rata-rata 72 , dan pada indikator meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z diperoleh nilai rata-rata 71,5. Sehingga dapat disimpulkan terjadi pengaruh kemampuan mengenal huruf setelah diterapkan permainan kotak alfabet di TK Tunas Harapan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kotak alphabet sangatlah berpengaruh untuk mengenal huruf anak tepatnya pada kelompok A TK Tunas Harapan. Dari hasil analisis deskriptif data pretest dan posttest diperoleh nilai rata-rata pretes sebesar 22,8 dan rata-rata posttest sebesar 46,8.hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan permainan kotak alfabet ini memberikan pengaruh dalam hal mengenal huruf padaa anak.

## 5) KESIMPULAN

Media kotak alfabet merupakan sebuah benda yang memiliki sifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dengan adanya media kotak alfabet ini dapat mendorong motivasi anak untuk belajar. Selain itu media harumerangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar. Penggunaan media kotak alphabet berimplikasi terhadap peningkatan kemampuan anak mengenal huruf. Penggunaan media kotak alfabet ini sangat mempermudah anak dalam memainkannya. Kotak dan mudah dibawa kemana-mana dengan adanya media kotak alfabet ini guru akan mengajarkan mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kotak alfabet. Anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut dan media kotak alfabet ini sangat bagus untuk menambah semangat belajar anak.

## REFERENSI

- B, Z., Hermawan H A, & Elyawati c. (2008). Media dan Sumber Belajar TK. In *Media dan Sumber Belajar*. Universitas Terbuka.
- Conny Semiawan. (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Din*. PT Ikrar mandiri abadi.
- Dhieni, N. (2018). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. (Jakarta). Universitas Terbuka.
- Eka Etianingsih, M. (2016). *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Summersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suranto. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Multi Presindo.
- Khoni'ah, S. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Alat Permainan Kotak Alfabet pada kelompok A RA Kusuma Mulia Pakis*. Universitas PGRI Semarang.
- Lestary. (2004). *Indikasi Masalah Kemampuan Bicara Anak*.

- Musfiroh, T. (2009). *Menumbuhkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. PT. Grasindo Anggota IKAPI.
- Prihantini, A. (2015). *Master Bahasa Indonesia; Panduan Tata Bahasa Indonesia; Indonesia Terlengkap*. PT Bintang Pustaka.
- Sanaky, H. A. (2005). Setifikasi dan Profesionalisme Guru di Era Reformasi Pendidikan. *El-Tarbawi*, 29-48., 29–48.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). *Pendidikan anak usia dini: menyiapkan anak usia tiga, empat dan lima tahun masuk sekolah*. PT.Indeks.
- Soenjono Dardjowidjojo. (2003). *Psikolinguistik, Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Yayasan Obor Indonesia.
- Suyanto, S. (2008). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing.
- Syafii, & Dkk. (2006). *Materi dan Pembelajaran Karakter SD*. Universitas Terbuka.