

**PENGARUH PERMAINAN KOTAK ALPHABET TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK BALADIL AMIN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

SAMIDAR FITRI

NIM. 160210086

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2023 M/1445 H**

**PENGARUH PERMAINAN KOTAK ALPHABET TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK BALADIL AMIN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

SAMIDAR FITRI

NIM. 160210086

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Kaguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dr. Jamaliah Hasballah, M.A
NIP. 196010061997032001

Pembimbing II,



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

**PENGARUH PERMAINAN KOTAK ALPHABET TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK BALADIL AMIN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

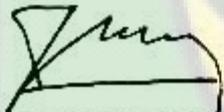
Pada Hari/Tanggal :

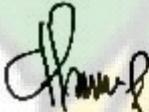
Senin, 31 Juli 2023 M
13 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

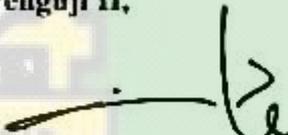

Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
NIP. 196010061997032001


Rani Puspa Juwita, M. Pd.
NIP. 199006182019032016

Penguji I,

Penguji II,


Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013


Faizatul Faridy, S.Pd.I, M.Pd.
NIP. 199011252019032019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muinik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Samidar Fitri
NIM : 160210086
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Kotak Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Juli 2023
Yang menyatakan



SAMIDAR FITRI
NIM. 160210086



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI
Nomor : B- 211 /Un.08/Kp.PIAUD/ 02/2023

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

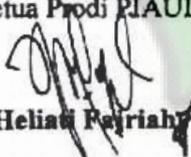
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i

Nama : Samidar Fitri
NIM : 160210086
Pembimbing 1 : Dra. Jamaliah Hasballah, MA
Pembimbing 2 : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Kotak Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 15%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Heliani Fejriah

Banda Aceh, 21 Juli 2023
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Linda Amelia

ABSTRAK

Nama : Samidar Fitri
NIM : 160210086
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Permainan Kotak Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan
Tebal Skripsi : 61 Halaman
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Kotak Alphabet, Mengenal Huruf

Mengenalkan huruf kepada anak usia dini merupakan langkah awal yang penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan masih banyak yang belum sepenuhnya mengenal dan menyebutkan huruf alphabet secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kotak alphabet terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental menggunakan desain penelitian *one group pre-test post-test design*, yang kemudian di analisis dengan menggunakan uji t. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi anak. Sampel penelitian ini berjumlah 16 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi nilai rata-rata kemampuan anak sebesar 2,25 atau dari nilai rata-rata sebelumnya 6,19 menjadi lebih baik yaitu sebesar 8,44. Selanjutnya, berdasarkan statistik dengan menggunakan uji t-test juga terlihat terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengenal huruf pada anak, dengan nilai t hitung 10,509 dan ini lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,131. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kotak alphabet berpengaruh signifikan pada kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Baladil Amin Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini setelah melalui perjuangan panjang, guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Selanjutnya shalawat beriring salam Penulis panjatkan keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan. Adapun Skripsi ini berjudul "Pengaruh Permainan Kotak Alfabeta Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan".

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, diantaranya kepada:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M.A, selaku Pembimbing I yang mengarahkan Penulis sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
2. Ibu Rani Puspa Juwita, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak sekali meluangkan waktu, memberikan arahan, kritik dan saran serta bimbingan sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Safariah, S.Pd.I, M.A selaku Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu memberikan motivasi sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

4. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
5. Bapak Dr. Safrul Muluk, M.A selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
6. Kedua orang tua dan keluarga besar Penulis, yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada Penulis, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Skripsi ini. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan Skripsi ini.

Banda Aceh, 20 Juli 2023
Penulis,

Samidar Fitri

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
F. Penelitian yang Relevan	8
G. Hipotesis Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORITIS	12
A. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini	12
1. Pengertian Mengenal Huruf	12
2. Tahapan Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini	14
3. Manfaat Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini	15
3. Metode Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini	17
4. Permainan yang Dapat Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini	18
C. Permainan Kotak Alphabet	20
1. Pengertian Permainan Kotak Alphabet	20
2. Manfaat Permainan Kotak Alphabet	22
3. Bahan dan Alat yang Diperlukan dalam Mambuat Kotak Alphabet	
4. Teknik Pembuatan atau Cara Membuat Kotak Alphabet	23
5. Cara Bermain Kotak Alphabet	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Jenis dan Metodologi Penelitian	27
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28

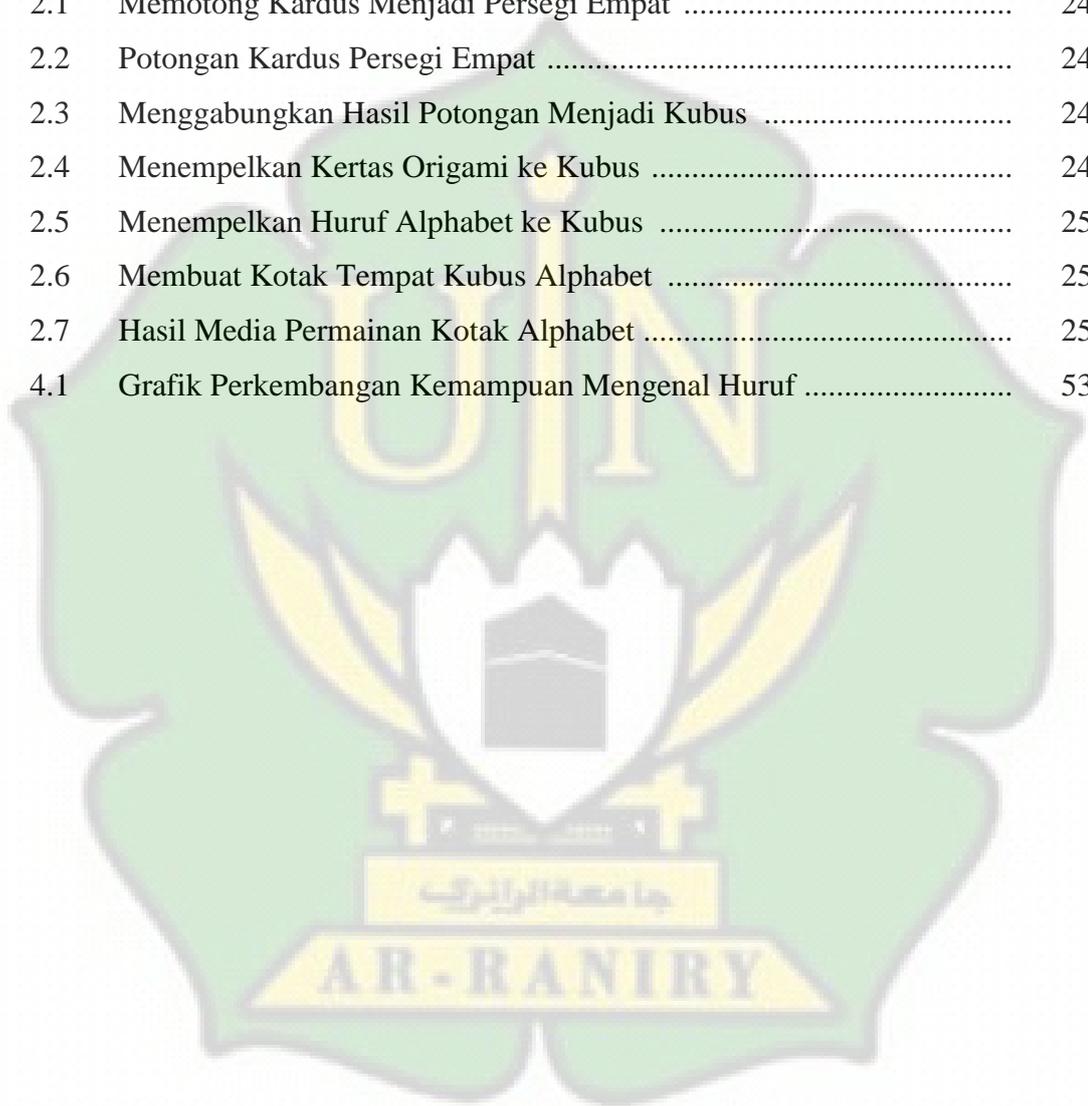
D. Tehnik Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Pengumpulan Data	30
F. Tehnik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	37
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	37
1. Deskripsi TK Baladil Amin Aceh Selatan	37
2. Sarana dan Prasarana	38
3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan	39
4. Keadaan Anak	39
B. Hasil Penelitian	40
1. Analisis Hasil <i>Pre-Test</i>	42
2. Analisis Hasil <i>Post-test</i>	45
C. Pembahasan dan Hasil Penelitian	48
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogenitas	48
3. Uji t	49
D. Pembahasan	52
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	88

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Desain Penelitian (<i>One Group Pretest-Posttest Design</i>)	27
3.2	Rubrik Penilaian Indikator dalam Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kotak Alphabe	31
3.3	Lembar Observasi Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun	34
4.1	Keadaan Sarana dan Prasarana pada TK Baladil Amin	38
4.2	Karakteristik Tenaga Pendidik di TK Baladil Amin Aceh Selatan	39
4.3	Keadaan Anak Kelompok TK A Baladil Amin Aceh Selatan	40
4.4	Jadwal Penelitian di TK Baladil Amin Aceh Selatan	40
4.5	Nama-Nama Anak Kelas A TK Baladil Amin Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023	41
4.6	Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kotak Alphabet Pada Anak TK Baladil Amin Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023	42
4.7	Daftar Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i>	44
4.8	Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kotak Alphabet Pada Anak TK Baladil Amin Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023	45
4.9	Daftar Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i>	47
4.10	Uji Normalitas	48
4.11	Uji Homogenitas	48
4.12	Nilai, Jumlah Kuadrat dan Rata-Rata Deviasi	49

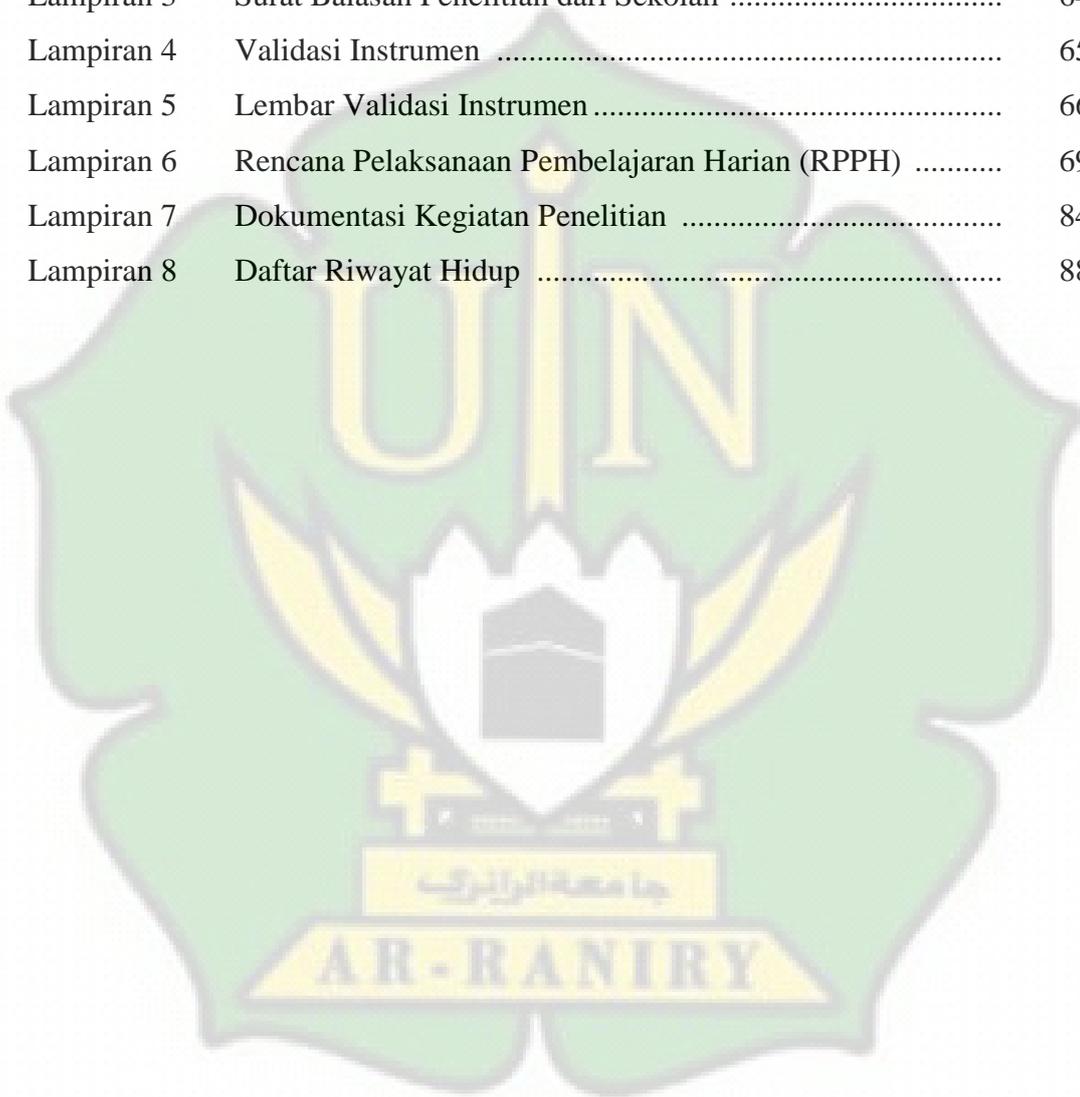
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Permainan Kotak Alphabet	7
2.1 Memotong Kardus Menjadi Persegi Empat	24
2.2 Potongan Kardus Persegi Empat	24
2.3 Menggabungkan Hasil Potongan Menjadi Kubus	24
2.4 Menempelkan Kertas Origami ke Kubus	24
2.5 Menempelkan Huruf Alphabet ke Kubus	25
2.6 Membuat Kotak Tempat Kubus Alphabet	25
2.7 Hasil Media Permainan Kotak Alphabet	25
4.1 Grafik Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Skripsi	62
Lampiran 2	Surat Penelitian Akademik	63
Lampiran 3	Surat Balasan Penelitian dari Sekolah	64
Lampiran 4	Validasi Instrumen	65
Lampiran 5	Lembar Validasi Instrumen	66
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	69
Lampiran 7	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	84
Lampiran 8	Daftar Riwayat Hidup	88



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.¹

Pada rentang usia 5-6 tahun, anak mulai memasuki pra-sekolah dasar yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I, pasal I, ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.² Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang masih membutuhkan orang dewasa untuk membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Anak juga merupakan individu yang unik dimana dunia anak adalah suka meniru

¹Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), h. 6.

²Pasal 1 Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

dan bermain, apa yang dilihat anak itulah yang akan dia tiru dan benda apa yang ada dihadapannya bisa dia jadikan mainan walaupun itu bukan mainan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan 6 perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.³ Tetapi pada penelitian ini peneliti hanya menekankan tentang kemampuan bahasa dalam mengenal huruf pada anak.

Salah satu aspek perkembangan pada anak yang paling penting ialah perkembangan bahasa. Bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan.⁴ Salah satu kemampuan bahasa awal anak paling utama yang perlu dikembangkan adalah kemampuan mengenal huruf abjad.

Pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Pada kemampuan tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sederhana sehingga anak sudah siap untuk belajar ke jenjang lebih lanjut. Kegiatan pembelajaran pada anak sudah siap diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat

³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 2

⁴ Drs. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 74-75

dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal.⁵ Bahasa ialah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi, dengan bahasa kita juga dapat memperoleh informasi dan memecahkan masalah, perkembangan kemampuan mengenal huruf abjad bertujuan untuk meningkatkan bahasa pada anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang Peneliti dapatkan di TK Baladil Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan pada tanggal 5 Juni 2023 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 Baladil Amin Aceh Selatan 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.⁶ Sedangkan di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan adanya beberapa standar isi tentang perkembangan anak (STPA) lingkup perkembangan bahasa usia 4-5 tahun yaitu bahasa keaksaraan diantaranya: 1) mengenal simbol-simbol, 2) mengenal suara-

⁵Rita Jahiti Tanjung, *Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang*. Jurnal Pendidikan Madrasah, Volume 3, Nomor 2, November 2018, h. 320.

⁶Observasi pada tanggal 30 Agustus 2022 di TK Baladil Amin Desa Lawe Sawah. Dengan menggunakan media majalah dan tes mengenal huruf di papan tulis.

suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, 3) meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.⁷ Tetapi anak kelas A yang berusia 4-5 tahun di TK tersebut kebanyakan belum bisa menyebutkan keseluruhan huruf abjad dan kemampuan keaksaraannya belum sepenuhnya berkembang.

Jika kondisi seperti yang Penulis sebutkan di atas terus dibiarkan, maka keterlambatan perkembangan pada awal kemampuan berbahasa dapat mempengaruhi berbagai fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu mempengaruhi kehidupan personal sosial, juga akan menimbulkan kesulitan belajar, bahkan kemampuan hambatan dalam bekerja kelak.⁸

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 Baladil Amin Desa Lawe Sawah adalah salah satunya dengan menggunakan APE sederhana yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak, yang bisa menambah pengetahuan anak tentang

⁷Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Nomor 137, Tahun 2014 Lampiran I.

⁸Riandi Marisa, Permasalahan Perkembangan Bahasa dan Komunikasi Anak, *Jurnal FKIP Universitas Almuslim*, h. 2

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.⁹ 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 dilingkungannya yang bisa dia kaitkan dengan huruf yang dia dapat dari dalam kotak tersebut.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan kotak alfabet terhadap aspek perkembangan bahasa anak khususnya dalam mengenal huruf alphabet maka peneliti mengangkat judul **“Pengaruh Permainan Kotak Alphabet terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: *“Adakah Pengaruh Permainan Kotak*

⁹Wening Probo Siwi, Peningkatan Pengenalan Membaca Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif KOTak Alfabet Pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 55 Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret*, h. 3

Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah: *“Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Kotak Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan.”*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a) Sebagai bahan masukan bagi guru dalam proses mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini khususnya dengan menggunakan permainan kotak Alphabet
- b) Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana mengenalkan huruf alphabet pada anak.

b) Bagi Pendidik

Dapat memberikan pengetahuan dalam proses pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui permainan kotak Alphabet.

c) Bagi Sekolah

Dapat menjadi masukan dalam membuat APE yang bisa mengembangkan kemampuan Bahasa pada anak, agar anak disekolah tersebut tidak ketinggalan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan APE.

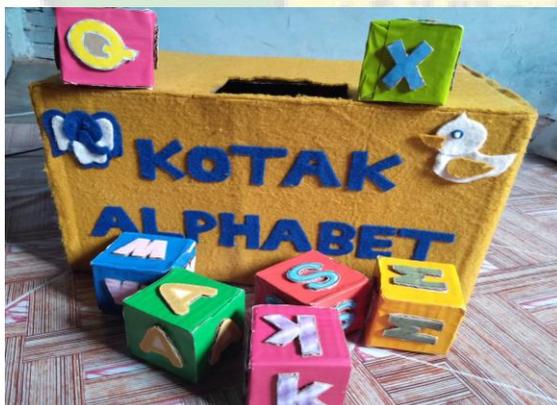
E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah sebagai berikut:

1. Permainan Kotak Alfabeta

Permainan kotak alfabeta merupakan permainan kotak yang berisi huruf-huruf alfabeta yang dibuat diatas potongan karton dupleks berukuran 5 x 5 cm. permainan ini dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca. Dengan tujuan agar anak mengenal huruf, menimbulkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca pemula.¹⁰

Berikut gambar permainan kotak alfabeta yang Penulis gunakan dalam penelitian ini:



¹⁰Yasbiati, Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini Teori Konsep dan Dasar*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019), h. 6.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun

Kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini merupakan bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, baik huruf latin, Arab, maupun huruf lainnya. Berbagai bunyi huruf yang dikenal anak akan menumbuhkan kemampuan anak dalam memilah dan memilih, berbagai jenis huruf yang ada.¹¹ Mengenal huruf bagi anak usia 4-5 tahun merupakan bagian penting dalam menuju kemampuan selanjutnya seperti membaca dan menulis, sebelum memasuki tahap membaca dan menulis terlebih dahulu anak harus mampu dalam mengenal huruf dengan baik agar kemampuan dalam membaca dan menulisnya kelak dapat berkembang sesuai yang diharapkan. Anak usia 4-5 tahun memiliki tingkat pencapaian perkembangan bahasa diantaranya: menerima bahasa, mengutarakan bahasa dan keaksaraan. Tingkat perkembangan keaksaraan anak mulai mampu mengenali berbagai macam benda yang ada disekitar anak, mampu mengenal simbol, dan mengenali berbagai macam suara hewan.¹²

F. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan data yang didapatkan Peneliti ada beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak, untuk menghindari pengulangan dalam penelitian maka penulis melakukan kajian pustaka sebelumnya dan menemukan judul skripsi yang relevan yaitu:

¹¹Harun Rasyid, Dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Multi Pressindo

¹²Ratna Pangastuti, dkk, "Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf", *Al-Hikmah: Indonesia Journal of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1 No.1, 2017, h. 53-54.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elok Siti Muflikha (2013) dalam jurnal yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan*. Sumber data penelitian ini adalah anak PAUD Kenanga I kelompok B sebanyak lima belas orang. Instrument penelitian menggunakan format observasi. Setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi data yang dianalisis menggunakan presentase. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak mengenal huruf melalui media tutup botol hias pada Siklus II meningkat sangat tinggi sebesar 93%.¹³

Adapun persamaan dengan Peneliti sebelumnya ialah sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal huruf pada anak. Sedangkan perbedaan yang Penulis ambil ialah terletak pada media yang digunakan oleh Peneliti, Peneliti terdahulu menggunakan tutup botol hias sedangkan Penulis menggunakan permainan kotak Alphabet.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Hidayah Firdaus (2019) dalam jurnal yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa Kober Darussalam kelompok A setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf yang awalnya berada pada persentase sebesar 45,44% menjadi 86,26%. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran

¹³Elok Siti Muflikha. *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan*. *Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. I, No.1, April 2013.

mengenal huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung.¹⁴

Adapun persamaan dengan Peneliti sebelumnya ialah sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal huruf pada anak. Sedangkan perbedaan yang penulis ambil ialah terletak pada media yang digunakan Peneliti, Peneliti terdahulu menggunakan media kartu huruf sedangkan Penulis menggunakan permainan kotak alphabet.

3. Hasil penelitian dari Agus Sumitra, dkk (2020) dalam jurnal yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan study kasus. Data penelitian dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Dengan demikian dapat disimpulkan anak-anak mengalami perkembangan dan peningkatan yang sangat bagus. Selain itu penggunaan media boneka jari ternyata sangat menarik perhatian anak-anak dan Boneka Jari adalah permainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi para guru di sekolah.¹⁵

Adapun persamaan dengan Peneliti sebelumnya ialah sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal huruf pada anak. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah penggunaan media yang digunakan oleh masing-masing Peneliti, Peneliti sebelumnya

¹⁴Putri Hidayah Firdaus. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf*. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* . Volume 2, Nomor 2, Maret 2019

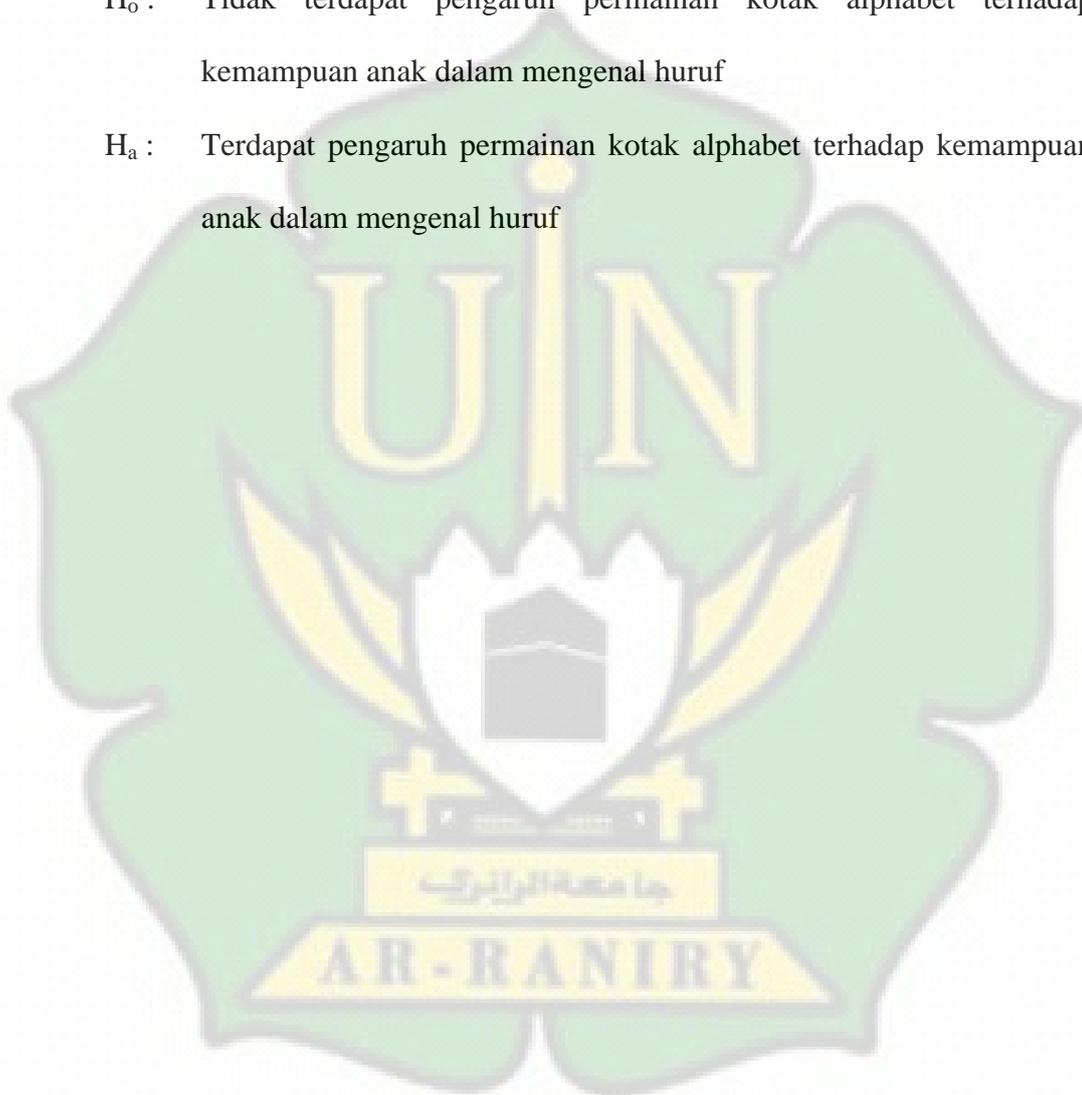
¹⁵Agus Sumitra, dkk. *Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui metode bercerita menggunakan boneka jari*. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol. 6, No. 1, April 2020

menggunakan media Boneka Jari sedangkan penelitian ini menggunakan permainan kotak alphabet

G. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat pengaruh permainan kotak alphabet terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf

H_a : Terdapat pengaruh permainan kotak alphabet terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

1. Pengertian Mengenal Huruf

Huruf merupakan beberapa bunyi dan bentuk yang terdiri dari dua puluh enam macam yang masing-masing bunyi tersebut dapat dibuat menjadi satu kata dan kalimat. Huruf-huruf ini tercipta atas dua bentuk yaitu huruf abjad dan huruf konsonan. Huruf abjad diantaranya adalah a, I, u, e, dan o. sedangkan huruf konsonan 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 didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang dilambangkan bunyi bahasa. Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita artikan bahwa huruf adalah lambing dari bunyi. Misalnya bunyi be lambangnya atau hurufnya adalah b, bunyi el lambangnya adalah l, dan seterusnya.¹

Mengenal huruf merupakan hal yang 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 mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.² Bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah

¹Siti Yulia Astututik, Putimah, dan Safira Agnia, 2018, meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad menggunakan media papan flannel KB Kasih darmawanita sukorejo kecamatan parengan kabupaten tuban, *seminar nasional PG-PAUD program studi PG-PAUD universitas PGRI Ronggolawe Tuban*, h. 33.

satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.³

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan bahasa. Anak perlu mengetahui, mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca yang mandiri dan lancar. Anak yang bisa mengenal dan menyebutkan huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.⁴

Dalam pendidikan usia dini atau TK, anak sudah mulai diperkenalkan bentuk huruf tetapi tidak dituntut untuk menghafalkannya. Untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf kecil maupun besar. Sebelum mengenal kalimat agar dapat lancar membaca langkah awal yang diharuskan adalah memahami dan menghafalkan huruf-huruf yang ada. Jika pemahaman tentang huruf kurang maka kemampuan menguasai kalimat atau membaca kurang. Mengetahui huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur kognitif yang dirangsang melalui pendengaran dan penglihatan. Kemampuan

²Rasyid, Harun dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 241.

³Suyanto, Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), h. 165.

⁴Ratna Pangastuti, Siti Farida Hanum, 2017. Mengetahui Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Vol 1. No 1, h. 54.

mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku yaitu pada dunia pendidikan anak atau sering disebut TK.⁵

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenali huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.⁶

Dari beberapa pengertian pengenalan huruf di atas dapat kita pahami bahwa perkembangan pengenalan huruf pada anak sangatlah penting untuk dikembangkan karena hal tersebut dapat kita mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak. Pengenalan huruf juga sangat berpengaruh pada tumbuh kembang anak dalam lingkungan sosial, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya maupun lingkungan masyarakat. Dengan demikian anak akan mudah untuk diterima di lingkungan sekitarnya.

2. Tahapan Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini

Sebagaimana tahapan dalam perkembangan mental dan fisiknya, anak-anak mempunyai tahapan perkembangan dalam hal kemampuan mengenali huruf. Menurut Team Dafa Publishing secara khusus, ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajarkan anak huruf, yaitu:

⁵Siti Latifatu Naili Rislina, Rosa Imani Khan, 2015. Mengenalkan Huruf Melalui Loncat Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Nusantara Of Research*. Vol 02. No. 02, h. 158.

⁶Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

1. Memperkenalkan berbagai macam bentuk garis, yaitu: garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran.
2. Menunjukkan berbagai macam bentuk geometri, yaitu: bentuk segi empat, lingkaran, segitiga, dan setengah lingkaran.
3. Menggabungkan beberapa garis menjadi bentuk huruf, seperti: garis tegak (I) dan lengkung (C) menjadi b, d, p, q.
4. Menyebutkan nama-nama dari setiap huruf abjad.
5. Mengurutkan huruf-huruf abjad dari kiri ke kanan
6. Menyebutkan bunyi setiap huruf dengan nada yang berbeda dan menarik, contohnya: huruf “s” bunyinya seperti ular mendesis “sssss”
7. Mengenalkan konsep huruf-huruf vocal terlebih dahulu (a, i, u, e, o) kemudian konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z) dengan cara yang menyenangkan.⁷

3. Manfaat Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini

Mengenalkan huruf bagi anak merupakan bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa pada anak usia dini. Belajar mengenal huruf menjadi komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengenal dan mengetahui serta memahami huruf abjad untuk akhirnya bisa menjadi pembaca dan penulis yang lancar dan mandiri. Pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad bertujuan meningkatkan kemampuan bahasa anak. Pada kemampuan tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sederhana sehingga

⁷Siti Yuli Astutik, Putimah dan Safira Agnia, 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Menggunakan Media Papan Flannel KB Kasih Darmawanita Sukorejo Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban. Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 1. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. h. 33-34

anak sudah siap untuk belajar ke jenjang lebih lanjut. Kegiatan pembelajaran pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman rill.⁸

Perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dimulai dengan cara mengenalkan nama dirinya ataupun nama benda yang ada disekitarnya, akan dapat membantu anak secara cepat dalam mengenal huruf-huruf, kata-kata dan suara. Mengenal huruf adalah tahap perkembangan bahasa dari anak yang tidak tahu menjadi tahu tentang bagaimana hubungan antara bentuk dan bunyi huruf abjad sehingga ketika anak tahu bagaimana hubungannya anak dapat membedakan dan mengenal huruf-huruf abjad, akan tetapi anak ada yang belum mengenal hubungan tersebut dan ada juga anak yang memberi tahu huruf-huruf itu masih salah. Sehingga anak belum bisa mengenal huruf dengan baik dan membedakan bentuk huruf abjad padahal anak itu perlu mengenal huruf abjad dari A-Z untuk kemampuan menulis dan mengenal simbol-simbol huruf agar bisa digunakan untuk pada tahap bahasa selanjutnya.⁹

Bahasa anak tidak dimulai dari kata ke huruf lalu ke pengalaman, tetapi dari perbuatan atau pengalaman ke huruf baru kemudian ke kata. Apabila anak sudah terampil menyebutkan lambang bunyi (huruf) dengan tidak ada salah, maka anak mulai bisa diajak belajar menulis dan menggambar secara bersamaan.¹⁰

⁸Rita Jahiti Tanjung, 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*. Vol 3, No 2, h. 320.

⁹Eridani Dania, dkk, 2014, Implikasi Game Edukatif 2D dan 3D: Mengenal Huruf dan Angka Terhadap Anak, *Jurnal JNTETI*, Vol. 3, No. 1, h. 3

¹⁰Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 168.

Dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dimana anak mampu dan mengetahui simbol-simbol dari sebuah huruf. Tingkat keberhasilan dari kemampuan mengenal huruf dapat diukur saat anak dapat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata.¹¹

4. Metode Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini

Pada dasarnya kemampuan mengenal huruf pada anak dapat dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan permainan yang mengandung pengenalan huruf sehingga kemampuan pengenalan huruf pada anak dapat berkembang melalui rangsangan pendengaran, penglihatan maupun pengalaman anak. Dengan demikian anak mampu untuk mengetahui simbol-simbol dari sebuah huruf sehingga dapat dikembangkan menjadi bunyi huruf dan dapat menggabungkan menjadi satu kata atau lebih.

Belajar mengenal huruf adalah proses pengenalan bunyi-bunyi wicara (fonem) dan kata-kata yang pada awalnya akan ditangkap oleh anak sebagai bahasa lisan. Dalam proses pengenalan ini, anak belum sampai pada proses belajar, hanya mengenal dan memahami bunyi-bunyian itu. Ketika sampai pada pengenalan huruf-huruf abjad/alphabet pada anak, ada hal penting lain yang patut menjadi perhatian. Mencermati kemampuan memori pada anak perlu dilakukan

¹¹Ratna Pangastuti, Siti Farida Hanum, 2017. Mengenal abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Al Hikmah: Indonesian journal of early childhood Islamic education*. Vol 1. No 1, h. 55.

agar jangan sampai anak merasa dipaksa untuk menghafal semua huruf dalam waktu singkat.¹²

Didalam proses pembelajaran pengenalan huruf abjad, pendidik bisa menggunakan metode tanya jawab. Metode ini dianggap efektif untuk menyampaikan tujuan pembelajaran seperti pengenalan huruf alphabet. Metode tanya jawab merupakan kegiatan berdialog dengan saling mengkomunikasikan pikiran, perasaan dan kebutuhan secara verbal untuk mewujudkan kemampuan mendengarkan dan memahami pembicaraan orang lain, kemampuan menyatakan pendapat, gagasan, dan kebutuhan pada orang lain. selain metode tanya jawab guru terkadang menggunakan metode bernyanyi yaitu menyanyikan huruf abjad dan mengeja dengan cara menyanyikan.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini dapat dilakukan melalui bernyanyi, tanya jawab pada anak dan melalui permainan. Dengan mengenalkan anak melalui metode permainan tanya jawab, dan bernyanyi akan lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal hurufnya karena dunia anak merupakan dunia bermain. Dengan adanya metode ini anak akan lebih semangat dalam belajar karena bermain maupun bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energi sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh sesuai yang diharapkan.

¹²Liza Yulianti, Juju Jumadi dan Leni Natalia Zulita, 2013. Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Media Infotama*, Vol 9, No. 1, h. 67.

¹³Usman dan Pira Yuniar, Pengenalan Huruf Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf. *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Kendari*. h. 8-9.

5. Permainan yang Dapat Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini

Kegiatan pengenalan huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Mengajak bermain anak-anak pada usia prasekolah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi.¹⁴

Ada beberapa permainan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak diantaranya:

1. Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad¹⁵
2. Permainan Berburu Harta Karun Abc Modifikasi
3. Media Papan Pintar Huruf
4. Media *Busy Book 3d*
5. Big Book Alphabet
6. Permainan Mandi Bola Alphabet
7. Permainan Kartu Huruf¹⁶
8. Permainan Kotak Alphabet

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan permainan kotak alphabet dalam mengenalkan huruf pada anak, peneliti memilih permainan kotak

¹⁴Siti Latifatu Naili Rislina Dan Rosa Imani Khan, 2015. Mengenalkan Huruf Melalui Loncat Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Nusantara of Research*. Vol 02, No. 02, h. 158.

¹⁵Nomi Ana, Sri Wahyuni dan Reza Oktarina, 2021. Eektivitas Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Washilah Alue Naga Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol 02, No. 01, h. 1

¹⁶Emi Tiningsih, Marianus Subandowo dan Rwtno Danu Rusmawati, 2020. Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education and Development*, Vol. 8, No. 2, h. 1.

alphabet ini karena kotak alphabet merupakan salah satu permainan sederhana yang di buat untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak, yang dalam permainannya tidak terlalu menggunakan tenaga anak sehingga tidak akan membebani anak dalam bermain. Anak juga dapat belajar membaca dengan bermain huruf dalam kotak sehingga tidak akan membebani anak dalam belajar membaca.

B. Permainan Kotak Alphabet

1. Pengertian Permainan Kotak Alphabet

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri keinginan bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian memberikan informasi, memberikan kesenangan dan mengembangkan semua aspek pengembangan. Sedangkan alat permainan edukatif menurut Sugianto merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹⁷

Permainan kotak alfabet merupakan permainan kotak yang berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat diatas potongan karton dupleks berukuran 5 x 5 cm. permainan ini dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca. Dengan tujuan agar anak mengenal huruf, menimbulkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca membuka. Cara kerjanya adalah sebagai berikut: ambilah keeping huruf dan cobalah mengucapkan. Kemudian, cobalah membentuk kata dengan jalan menjajarkan

¹⁷Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Penerbit Gunung Samudera, 2016), h. 7.

huruf-huruf yang di kehendaki yang selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek.¹⁸

Permainan kotak alphabet merupakan permainan kotak yang di dalamnya berisi huruf-huruf alfabet dari bahan karton berukuran kecil, kotaknya berbentuk persegi empat dan bagian yang luarnya di hiasi atau di tempeli dengan huruf-huruf alfabet, kemudian di beri lubang kecil di bagian tengah yang berfungsi untuk mengambil huruf-huruf yang ada didalam kotak tersebut.

APE kotak alphabet merupakan APE yang dibuat untuk mengembangkan keterampilan bahasa anak. APE ini berisi huruf-huruf alphabet yang dibuat diatas potongan karton dubplek berukuran 5 x 5 cm yang bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar dan belajar membaca. Kelebihan dari APE Kotak Alphabet yaitu, anak dapat belajar membaca dengan bermain huruf dalam kotak sehingga tidak akan membebani anak dalam membaca.¹⁹

Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Dalam bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya. Anak mengamati, mengukur, membandingkan bereksplorasi, meneliti dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan anak. Bermian merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Bermain terdiri dari beberapa jenis, yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan

¹⁸Yasbiati, Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini Teori Konsep dan Dasar*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019), h. 6.

¹⁹Peduk Rintayati, Sularmi, dan Wening Probo, 2014, Peningkatan Pengenalan Membaca Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 55 Tahun Ajaran 2013/2014, *Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret*, h.3.

bermain dengan diarahkan.²⁰ Dengan demikian permainan kotak alfabet ini merupakan salah satu permainan yang diarahkan.

2. Manfaat Permainan Kotak Alfabeta

Dalam permainan kotak alfabet mempunyai beberapa manfaat diantaranya yaitu:

1. Untuk mengenal huruf
2. Menimbulkan gairah atau semangat untuk belajar membentuk kata-kata
3. Belajar membaca

Dari beberapa poin manfaat permainan kotak alfabet tersebut, dapat kita pahami bahwa permainan kotak alfabet tidak hanya sebagai permainan yang biasa, tetapi juga sekaligus media belajar bagi anak yang dapat meningkatkan perkembangan pengenalan huruf yang kemudian dapat menambah semangat anak dalam belajar dan bisa mengembangkan kemampuan membaca awal pada anak.

Sebenarnya didalam permainan ini manfaatnya tidak hanya bisa mengembangkan kemampuan bahasa pada anak saja, tetapi juga bisa mengembangkan kemampuan kognitifnya dimana ketika anak mengingat huruf dan kemudian menyebutkannya membutuhkan daya pikir untuk mengingat huruf apa yang telah dia ambil dan kemudian bagaimana cara dia menyebutkannya. Namun di dalam penelitian ini peneliti hanya berfokus pada perkembangan bahasa pada anak.

3. Bahan dan Alat yang Diperlukan dalam Membuat Kotak Alfabeta

²⁰Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 32-35.

Ada beberapa alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan permainan kotak alphabet, diantaranya:

1. Karton duplek 5 x 5 cm
2. Lem kertas
3. Spidol warna-warni
4. Gunting
5. Kardus
6. Kertas hvs

Bahan yang telah disebutkan dan diperlukan dalam pembuatan permainan kotak alfabet diatas merupakan bahan yang sangat mudah untuk didapatkan, sehingga mempermudah kita untuk mencari dan membuat permainannya, bahan tersebut juga sangat aman untuk anak-anak sehingga ketika anak bermain tidak akan berbahaya baginya.

4. Teknik Pembuatan atau Cara Membuat Kotak Alphabet

Ada beberapa cara atau teknik dalam membuat permainan kotak alphabet, diantaranya yaitu:

1. Karton duplek di potong-potong dengan ukuran 5 x 5 cm
2. Potongan duplek tersebut diberi satu tulisan alphabet dari A-Z
3. Agar lebih menarik huruf-huruf tersebut di warnai satu persatu huruf alphabet
4. Selanjutnya buat kotak untuk menyimpan potongan-potongan duplek tersebut hiaslah kotak penyimpanan duplek sehingga menarik.

Dibawah ini penulis akan menggambarkan bagaimana cara pembuatan permainan kotak alphabet, tetapi bahan yang penulis gunakan sedikit berbeda karena menggunakan bahan yang lebih tahan dan kuat dibandingkan bahan yang penulis sebutkan diatas menurut teori, disini bahan utamanya menggunakan kardus dan bukan karton.

Foto Cara Pembuatan Permainan Kotak Alphabet:



Gambar 1: Memotong Kardus Menjadi Persegi Empat



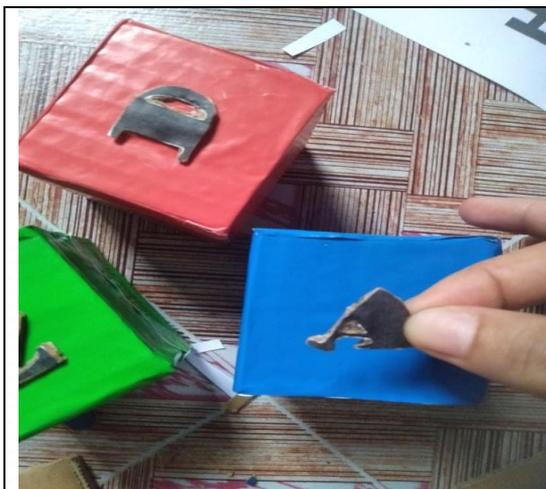
Gambar 2: Potongan Kardus Persegi Empat



Gambar 3: Menggabungkan Hasil Potongan Menjadi Kubus



Gambar 4: Menempelkan Kertas Origami ke Kubus



Gambar 5: Menempelkan Huruf Alphabet ke Kubus



Gambar 6: Membuat Kotak Tempat Kubus Alphabet



Gambar 7: Hasil Media Permainan Kotak Alphabet

Dengan adanya teknik pembuatan permainan diatas berarti kita paham bahwa dalam pembuatan permainan ini memerlukan bekal dan teknik yang benar-benar tepat agar permainan yang akan kita buat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek yang ingin dikembangkan pada anak, dan dengan adanya cara tersebut juga mempermudah kita untuk membuat permainan agar tidak gagal.

5. Cara Bermain Kotak Alfabet

Cara bermain kotak alfabet ini juga sangat mudah bagi anak diantaranya sebagai berikut:

1. Ambilah keping huruf dan cobalah mengucapkannya
2. Cobalah membentuk kata dengan jalan menjajarkan huruf-huruf yang di kehendaki selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek.²¹

Adanya langkah-langkah tersebut baik dalam pembuatan permainan kotak alfabet, manfaat, bahan yang diperlukan dan cara bermain yang telah disebutkan diatas dapat kita pahami bahwa dalam membuat permainan kotak alfabet ini tidaklah mudah, melainkan memerlukan alat dan bahan yang tepat agar permainan ini aman untuk dimainkan anak dan membuat anak semangat dalam belajar sambil bermain. Kemudian dengan adanya cara dalam bermain permainan kotak alfabet ini ialah agar mempermudah kita untuk mencapai tujuan ataupun manfaat yang diinginkan dari permainan.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwasanya hubungan permainan kotak alfabet dengan perkembangan bahasa anak ialah selain untuk mengembangkan bahasa awal, permainan ini juga untuk mengembangkan pengenalan huruf yang sudah didapat anak ketika belajar, dimana dengan adanya permainan ini anak akan mudah untuk mengingat pembelajaran pengenalan huruf abjad yang sudah pernah ia pelajari. Dengan demikian anak akan lebih mudah untuk membuat satu kata dari huruf yang ia pelajari dari permainan ini hingga bisa meningkat menjadi 2 atau 3 kata.

²¹Nina Khayatul Wirdyna, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Lekoh Barat: Duta Media Publishing, 2019), h. 90.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimental. Metode ini diartikan sebagai metode dengan bentuk yang sistematis dengan tujuan untuk mencari pengaruh variabel satu dengan variabel yang lain dengan memberikan perlakuan khusus dan pengendalian yang ketat dalam suatu kondisi.¹ Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Pendekatan dalam penelitian eksperimen menggunakan pendekatan positivisme-kuantitatif. Positivisme merupakan data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif untuk menguji hipotesis hubungan antara variabel yang nantinya diteliti. Desain penelitian yang digunakan berupa *Pre-eksprerimental Designs*, yaitu melalui pendekatan *one group pre-test post test design* dengan terlebih dahulu memberikan *pre-test* sebelum melakukan eksperimen atau perlakuan dan memberikan *post-test* setelah perlakuan.²

Berikut ini tabel desain penelitian *one group pre-test post-test design* menurut Sugiyono, yaitu:³

<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 109.

² Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.207

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, hal. 110-111.

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O₂ : Tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2023 di TK Baladil Amin Aceh Selatan, yang beralamat di Jl. Tapak Aulia, Gampong Lawe Sawah, Kecamatan Kluet Timur, Kabupaten Aceh Selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan selama lebih kurang satu minggu.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti dan diselidiki sesuai dengan judul penelitian ini.⁴ Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Kelas A yang berjumlah 16 anak.

2. Sampel

Penetapan jumlah sampel tersebut didasarkan atas pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto bahwa: "Jika jumlah subjeknya lebih besar dari 100 maka di ambil antara 10-15% sedangkan jika tidak mencapai 100 maka subjeknya diambil semua"⁵. Selanjutnya, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁶ Berdasarkan pendapat Arikunto, karena jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 orang atau sedikit, maka

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, hal. 108.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,.. hal. 109.

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*., hal. 111.

semua populasi dijadikan sampel, sehingga teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *teknik sampling* jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan jika jumlah populasi relatif sedikit.⁷ Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak pada kelas A yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

D. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik dan metode yang dipakai dalam mengumpulkan data atau memperoleh suatu data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Menurut Sukardi, ada beberapa alat yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu berupa observasi dan dokumentasi.⁸ Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penelitian ini mengumpulkan data dengan teknik observasi dan dokumentasi.

1. Observasi (pengamatan)

Observasi ini merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui cara melihat, mengamati serta mencatat dengan sistematis semua gejala-gejala yang diselidiki. Pengamatan ini dilakukan pada anak usia dini di TK Baladil Amin Kabupaten Aceh Selatan, yang tujuannya hanya mengamati aktivitas anak melalui permainan kotak alphabet untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini saat proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan yang dilakukan melalui pengamatan

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hal. 122.

⁸ Sukardi, *Metodologi Penelitian...*, h. 75

secara langsung atau ikut serta berperan di dalam kegiatan pembelajaran dimana peneliti terlibat dalam kegiatan orang yang sedang diamati sebagai sumber data penelitian. Hal ini dilakukan demi memperoleh informasi informasi yang tepat dalam hal perkembangan anak dalam mengenal huruf. Dengan metode ini, diharapkan data yang diperoleh akan lebih lengkap, sehingga bisa mencapai tujuan dalam mengetahui tingkatan-tingkatan pada setiap perkembangan yang terlihat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang peneliti pakai sebagai sumber yang bisa dipercaya dalam melakukan penelitian ini ataupun saat berlangsungnya penelitian, yaitu dalam bentuk foto-foto kegiatan serta dalam bentuk video singkat yang merekam aktivitas kelangsungan pembelajaran yang dilakukan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen

Yaitu berupa instrumen pengamatan, yaitu alat pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan data, sehingga akan memudahkan peneliti karena data tersebut nantinya menjadi lebih lengkap dan sistematis, sehingga akan memudahkan dianalisis dengan hasil yang lebih baik.⁹

a. Lembar observasi kemampuan mengenalkan huruf

Lembar observasi ini digunakan untuk melihat dan mengetahui perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Lembar observasi yang digunakan dilakukan dengan memberi sebuah tanda

⁹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). h. 203.

(biasanya tanda ceklist) pada kategori-kategori yang menjadi fokus pengamatan berdasarkan aspek dan indikator yang telah dipilih, dan ceklist ini dilakukan oleh guru kelas atau guru pendamping. Namun, peneliti sendiri yang langsung menjadi observer dalam mengamati dan mendampingi kegiatan anak. Adapun indikator yang hendak dicapai adalah anak mampu mengenal dan menyebutkan huruf melalui permainan kotak alfabet.

Tabel 3.2
Rubrik Penilaian Indikator dalam Mengenal Huruf Anak Usia
4-5 Tahun Melalui Permainan Kotak Alfabet

No	Indikator	Aspek Yang Dikembangkan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Menunjukkan anak mampu mengenal simbol huruf	Anak belum mampu mengenal simbol huruf abjad				
		Anak mulai mampu mengenal simbol huruf abjad dengan bantuan guru				
		Anak mampu mengenal simbol huruf abjad tetapi belum secara keseluruhan				
		Anak mampu mengenal simbol huruf abjad secara keseluruhan dengan benar dan lancar				
2	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak meniru simbol huruf	Anak belum mampu meniru simbol huruf				
		Anak mulai mampu meniru simbol huruf dengan bantuan guru				
		Anak sudah mampu meniru simbol huruf tetapi belum secara keseluruhan				
		Anak sudah mampu meniru simbol huruf secara keseluruhan dengan benar dan lancar				

3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menulis huruf alphabet	Anak belum mampu menulis huruf alphabet				
		Anak sudah mulai mampu menulis huruf alphabet dengan bantuan guru				
		Anak mampu menulis huruf alphabet tetapi belum secara keseluruhan				
		Anak mampu menulis huruf alphabet secara keseluruhan dengan benar dan lancar				
4	Menunjukkan anak mampu mengucapkan huruf alphabet	Anak belum mampu mengucapkan huruf alphabet				
		Anak sudah mulai mampu mengucapkan beberapa huruf alphabet				
		Anak mampu mengucapkan huruf alphabet tetapi belum secara keseluruhan				
		Anak sudah mampu mengucapkan huruf alphabet secara keseluruhan dengan benar dan lancar				
5	Menunjukkan anak mampu membedakan huruf alphabet	Anak belum mampu membedakan huruf alphabet				
		Anak mulai mampu membedakan huruf alphabet dengan bantuan guru				
		Anak sudah mampu membedakan huruf alphabet tetapi belum secara keseluruhan				
		Anak sudah mampu membedakan huruf alphabet secara keseluruhan dengan benar dan lancar				

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (No. 137, 2014).

Keterangan:

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)¹⁰

¹⁰ Johni Dimiyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 106.

b. Validasi Instrumen

Validitas instrumen adalah aspek penting yang akan menentukan kevalidan dari sebuah data penelitian. Hasil penelitian dapat dikatakan valid jika terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data real dari objek yang sedang diteliti. Hal ini sebagaimana pendapat Sugiyono, yang mengatakan bahwa instrumen yang sudah valid bisa dipakai dalam mengukur sesuatu yang akan diukur sesuai tujuan.¹¹ Maka, instrumen yang dipakai pada sebuah penelitian adalah instrumen yang telah valid dan tepat, sehingga bisa mengukur apa-apa saja yang ingin diukur secara sesuai. Pada penelitian ini peneliti memakai jenis uji validitas instrumen melalui uji validitas konstruk. Uji validitas konstruk ini, instrumen yang akan digunakan disusun terlebih dahulu berdasarkan indikator-indikator yang akan diukur dan berlandaskan teori-teori yang relevan, kemudian dikonsultasikan dengan pendapat para ahli. Instrumen yang dinyatakan telah valid adalah instrumen yang telah melalui revisi-revisi yang sesuai dengan pendapat ahli.

c. Reliabilitas Instrumen

selanjutnya untuk tingkat reliabilitas instrumen diuji setelah dilakukan uji validitas. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan tingkat instrumen tersebut dapat dipercaya. Seperti yang dikatakan Sugiyono, instrumen yang reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 172-173

sama.¹² Untuk itu, suatu instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang baik apabila instrumen yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen dalam penelitian ini akan digunakan beberapa kali untuk mengukur suatu fenomena dan responden yang sama namun dalam waktu yang berbeda. Dengan demikian, reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji test-retest yang dilakukan dengan cara mencoba instrumen beberapa kali pada responden dengan instrumen yang sama, responden yang sama namun dalam waktu yang berbeda. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya, apabila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel.

Adapun lembar observasi yang dijadikan untuk mengukur dan memberi penilaian kemampuan anak adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Lembar Observasi Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Menunjukkan anak mampu mengenal simbol huruf				
2.	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak meniru simbol huruf				
3.	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menulis huruf alphabet				
4.	Menunjukkan anak mampu mengucapkan huruf alphabet				
5.	Menunjukkan anak mampu membedakan huruf alphabet				

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 176-177

F. Tehnik Analisis Data

Selanjutnya, pembuktian hipotesis yang telah dibuat sebelumnya dilakukan dalam rangka menjawab permasalahan yang timbul dalam penelitian ini. Maka semua data yang diperoleh dianalisis dengan statistik, yaitu formula tes pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Untuk mengetahui pengaruh kotak alphabet untuk mengenalkan huruf pada anak TK Baladil Amin Kabupaten Aceh Selatan, maka yang digunakan adalah rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{M}_1 - \bar{M}_2}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{n - (n - 1)}}$$

Keterangan:

t = Beda rata-rata yang dihitung

\bar{M}_1 = nilai rata-rata *pre-test*

\bar{M}_2 = nilai rata-rata *post-test*

$\sum D^2$ = Beda skor pertama dengan skor kedua dikuadratkan

$\sum D$ = Beda skor pertama dengan skor kedua

N = Jumlah sampel¹³

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji hipotesis komparasi antara dua variabel yang berbeda, yaitu antara mengenal huruf pada anak sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan kotak alphabet dengan kemampuan mengenal huruf anak setelah diberi pembelajaran menggunakan kotak alphabet. Maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

¹³ Isparjadi, *Statistik Pendidikan*. (Jakarta : P2LPTK, 2015), hal. 57.

- H_0 : Tidak ada pengaruh permainan kotak alphabet terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf
- H_a : Ada pengaruh permainan kotak alphabet terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Deskripsi TK Baladil Amin Aceh Selatan

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah di TK Baladil Amin Lawe Sawah yang terletak di jalan Tapak Aulia Desa Lawe Sawah Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan yang didirikan pada tahun 2007. TK Baladil Amin memiliki luas tanah sekitar 700 M³ dengan dilengkapi beberapa bangunan yang digunakan sebagai ruang belajar, ruang kepala sekolah, dan toilet. Sekolah tersebut saat ini di pimpin oleh ibu Laila Syahri, S. Pd yang sebelumnya dipimpin oleh ibu Khasinah, S.Pd.¹

TK Baladil Amin terletak di daerah perkampungan masyarakat Betung Lawe Sawah, dan berada disekitar perumahan warga. Lokasi sekolah juga sangat cocok untuk proses pembelajaran bagi anak-anak. Karena letak sekolah berada jauh dari jalan raya. TK Baladil Amin memiliki fasilitas yang memadai, diantaranya ruang belajar yang dilengkapi dengan buku-buku yang dapat mendukung pendidik dalam mengajar, dan memiliki taman bermain yang luas di perkarangan sekolah. Sekolah juga dilingkari dengan pagar yang kokoh dan tinggi sehingga anak-anak aman ketika bermain di perkarangan sekolah. TK Baladil Amin juga merupakan salah satu lembaga pendidikan PAUD yang berstatus Swasta dan kurikulum yang digunakan di TK Baladil Amin yaitu Kurikulum 2013.²

¹Dokumentasi Data Profil TK Baladil Amin, Juli 2023

²Dokumentasi Data Profil TK Baladil Amin, Juli 2023

2. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu fasilitas bagi anak dalam proses pembelajaran. Lengkap tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Keadaan sarana dan prasara di TK Baladil Amin Lawe Sawah sudah memadai karena ukuran ruang belajar yang luas. Kegiatan penelitian pada TK Baladil Amin terlaksanakan dengan adanya sarana prasarana, sebagaimana dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Keadaan Sarana dan Prasarana pada TK Baladil Amin

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan (kondisi)
1	Gedung Sekolah	1 Unit	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1 Unit	Baik
3	Ruang Guru	1 Unit	Baik
4	Meja kantor	4 Unit	Baik
5	Kursi kantor	4 Unit	Baik
6	Ruang belajar	2 Unit	Baik
7	Meja kelas	30 Unit	Baik
8	Kursi kelas	30 Unit	Baik
9	Papan tulis	2 Unit	Baik
10	Rak tas	2 Unit	Baik
11	Kamar mandi	1 Unit	Baik
12	Lemari kayu	2 Unit	Baik
13	Lemari kaca	1 Unit	Baik
14	Dispenser	1 Unit	Baik
15	Galon air	1 Unit	Baik
16	Jam dinding	1 Unit	Baik
17	Tiang bendera	1 Unit	Baik
18	Bendera merah putih	1 Unit	Baik
19	Ayunan	2 Unit	Baik
20	Jungkat jungkit	2 Unit	Baik
21	Perosotan	2 Unit	Baik

22	Lingkaran	1 Unit	Baik
23	Papan titian	1 Unit	Baik

(Sumber. Hasil Dokumentasi di TK Baladil Amain Aceh Selatan, 2023)

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di TK Baladil Amin berjumlah 10 orang, yang terdiri dari satu orang kepala sekolah, satu orang tata usaha, dan delapan orang guru kelas. Untuk lebih jelasnya keadaan pendidik dan tenaga kependidikan di TK Baladil Amin Aceh Selatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Karakteristik Tenaga Pendidik di TK Baladil Amin Aceh Selatan

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Laila Syahri, S. Pd	Kepala Sekolah	S. Pd
2	Marliani, S.Pd	Sekretaris	S. Pd
3	Hasnah	Bendahara	SMA
4	Cut Apiah	Guru	SMA
5	Agusni Afrida, S.Pd	Guru	S. Pd
6	Eva Susanti, S. Pd	Guru	S. Pd
7	Nur Hamimi	Guru	SMA
8	Khalidah Munasti	Guru	SMA
9	Riskawati	Guru	SMA
10	Husna Dewi, S. Pd	Operator/Guru	S.Pd

(Sumber. Hasil Dokumentasi di TK Baladil Amain Aceh Selatan, 2023)

4. Keadaan Anak

TK Baladil Amin Lawe Sawah Kelompok A tidak ditentukan guru pengampu melainkan seluruh guru dijadwalkan masuk sesuai dengan jam masing-masing, setiap guru memiliki jam mengajar dua kali pertemuan selama satu minggu, bagi guru yang memiliki jadwal masuk, maka guru tersebut yang bertanggung jawab mengampu anak kelompok A. Penelitian ini dilakukan pada

TK A dengan jumlah 16 orang anak yang terdiri tujuh orang anak laki-laki dan sembilan orang anak perempuan. Untuk lebih jelasnya keadaan anak di TK Baladil Amin dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3
Keadaan Anak Kelompok TK A Baladil Amin Aceh Selatan

No	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1	Laki-laki	7 orang
2	Perempuan	9 orang
Jumlah		16 orang

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Baladil Amin Aceh Selatan dari tanggal 26 Juni 2023 sampai dengan tanggal 05 Juli 2023, dengan subjek penelitian seluruh anak TK Kelas A. Untuk lebih jelasnya, jadwal penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4
Jadwal Penelitian di TK Baladil Amin Aceh Selatan

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Senin / 26 Juni 2023	40 menit	<i>Pre-test</i>
2	Selasa/ 27 Juni 2023	40 menit	<i>Treatment 1</i>
3	Senin/ 03 Juli 2023	40 menit	<i>Treatment 2</i>
4	Selasa/ 04 Juli 2023	40 menit	<i>Treatment 3</i>
5	Rabu/ 05 Juli 2023	40 menit	<i>Pos-test</i>

Pada hari pertama penelitian, yaitu pada hari Senin tanggal 26 Juni 2023 peneliti mendatangi TK Baladil Amin Aceh Selatan, setelah mengenalkan diri kepada para anak-anak, peneliti memberikan pre-test yaitu untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan.

Pada hari kedua, ketiga dan keempat, peneliti memberikan treatment berupa permainan kotak alphabet kepada anak, yang bertujuan untuk mengenalkan huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan. Pada hari kelima, yaitu pada hari Rabu tanggal 05 Juli 2023, setelah treatment yang dilakukan selama 3 kali pertemuan, maka di pertemuan kelima ini dilakukan post-test yaitu untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah diberikan treatment berupa permainan kotak alphabet.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan melalui permainan kotak alphabet dengan *pre-test* dan *post-test* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini, didapat hasil seperti yang akan diuraikan dan disajikan berikut ini.

Hasil pengumpulan data diketahui bahwa jumlah anak kelas A TK Baladil Amin Aceh Selatan berjumlah 16 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5
Nama-Nama Anak Kelas A TK Baladil AminAceh Selatan
Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Kelas
1	AM	Laki-laki	A
2	AI	Laki-laki	A
3	AR	Laki-laki	A
4	ARM	Perempuan	A
5	AZ	Laki-laki	A
6	BF	Laki-laki	A
7	CG	Perempuan	A
8	CD	Perempuan	A
9	IH	Perempuan	A
10	MF	Perempuan	A

11	MA	Perempuan	A
12	NN	Perempuan	A
13	NT	Perempuan	A
14	OS	Perempuan	A
15	PT	Laki-laki	A
16	PZ	Laki-laki	A

Sumber : TK Baladil Amin, Aceh Selatan (2023)

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa jumlah anak kelas A TK Baladil Amin Kabupaten Aceh Selatan sebanyak 16 orang anak, yang terdiri dari 9 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki.

1. Analisis Hasil *Pre-Test*

Selanjutnya, hasil *pre-test* dari kegiatan permainan kotak alfabet terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6
Hasil *Pre-Test* Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kotak Alfabet Pada Anak TK Baladil Amin Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Anak	Indikator					Jlh	Rata-rata	%
		1	2	3	4	5			
1	CG	1	1	2	1	1	6	1,2	7,5
2	CD	1	1	1	2	1	6	1,2	7,5
3	IH	1	1	1	1	1	5	1,0	6,3
4	MF	1	1	1	1	1	5	1,0	6,3
5	MA	2	1	1	1	1	6	1,2	7,5
6	NN	1	1	1	1	2	6	1,2	7,5
7	NT	1	1	1	1	2	6	1,2	7,5
8	OS	1	2	1	1	1	6	1,2	7,5
9	PT	2	1	1	1	1	6	1,2	7,5
10	PZ	1	1	1	2	2	7	1,4	8,8
11	RD	1	1	1	1	1	5	1,0	6,3
12	SY	1	1	2	2	2	8	1,6	10,0

13	ST	2	1	1	2	1	7	1,4	8,8
14	TL	1	1	1	2	2	7	1,4	8,8
15	TMA	1	1	2	2	1	7	1,4	8,8
16	VB	1	1	1	1	2	6	1,2	7,5
Jumlah							99	19,8	100
Rata-rata							6,19	1,24	

Sumber : Hasil Penelitian (di olah 2023)

Berdasarkan data di atas, diperoleh penilaian pre-test yang dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kemampuan anak sebesar 6,19 yang berdasarkan tingkat pencapaian keberhasilan anak menunjukkan bahwa kemampuan dalam mengenal huruf di TK Baladil Amin Aceh Selatan Mulai Berkembang (MB). Dengan daftar distribusi frekuensi berdasarkan nilai pre-test ini dapat diperoleh dengan cara sebagai berikut:

a. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data Terkecil} \\
 &= 8 - 5 \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 16 \\
 &= 1 + 3,3 (1,04) \\
 &= 1 + 3,432 \\
 &= 4,432 \text{ (diambil } k = 4)
 \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{3}{4}$$

$$= 0,75 \text{ (dibulatkan jadi 1)}$$

Tabel 4.7
Daftar Distribusi Frekuensi *Pre-test*

Nilai Tes	Fi	Xi	xi ²	fi. Xi	fi. xi ²
5-6	11	5,5	30,25	60,5	332,75
7-8	5	7,5	56,25	37,5	281,25
	16			98	614

Berdasarkan data diatas diperoleh rata-rata dan standar derviasi sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$$

$$= \frac{98}{16}$$

$$= 6,13$$

$$S^2 = \frac{n \sum fi.xi^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{16(614) - (98)^2}{240}$$

$$S^2 = \frac{9824 - 9604}{240}$$

$$S^2 = \frac{220}{240}$$

$$S^2 = \sqrt{0,917}$$

$$S^2 = 0,957$$

$$S^1 = 1,956$$

Hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai rata-rata sebesar 6.19, standar deviasi $S^2 = 0,957$ dan simpangan baku $S_1 = 1,956$.

2. Analisis Hasil *Post-test*

Selanjutnya, hasil *post-test* dari kegiatan permainan kotak alfabet terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8
Hasil *Post-Test* Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kotak Alfabet Pada Anak TK Baladil Amin Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Anak	Indikator					Jlh	Rata-rata	%
		1	2	3	4	5			
1	CG	2	1	2	2	1	8	1,6	10,0
2	CD	2	2	1	2	1	8	1,6	10,0
3	IH	2	1	1	2	1	7	1,4	8,8
4	MF	2	2	1	2	1	8	1,6	10,0
5	MA	1	2	1	1	2	7	1,4	8,8
6	NN	2	2	2	2	2	10	2,0	12,5
7	NT	2	2	1	2	2	9	1,8	11,3
8	OS	1	2	1	2	2	8	1,6	10,0
9	PT	2	1	2	2	2	9	1,8	11,3
10	PZ	1	2	1	2	2	8	1,6	10,0
11	RD	1	2	1	2	2	8	1,6	10,0
12	SY	2	2	2	2	2	10	2,0	12,5
13	ST	2	2	1	2	2	9	1,8	11,3
14	TL	1	2	1	2	2	8	1,6	10,0
15	TMA	1	2	2	2	2	9	1,8	11,3
16	VB	2	2	2	1	2	9	1,8	11,3
Jumlah							135	27	100
Rata-rata							8,44	1,69	

Sumber : Hasil Penelitian (di olah 2023)

Berdasarkan data di atas, diperoleh penilaian pre-test yang dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kemampuan anak sebesar 8,44 yang berdasarkan tingkat pencapaian keberhasilan anak menunjukkan bahwa kemampuan dalam mengenal huruf di TK Baladil Amin Aceh Selatan Sudah Berkembang (SB). Dengan daftar distribusi frekuensi berdasarkan nilai post-test ini dapat diperoleh dengan cara sebagai berikut:

a. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data Terkecil} \\ &= 10 - 7 \\ &= 3 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 16 \\ &= 1 + 3,3 (1,04) \\ &= 1 + 3,432 \\ &= 4,432 \text{ (diambil } k = 4) \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{3}{4} \\ &= 0,75 \text{ (dibulatkan jadi 1)} \end{aligned}$$

Tabel 4.9
Daftar Distribusi Frekuensi *Post-test*

Nilai Tes	Fi	Xi	xi ²	fi. Xi	fi. xi ²
7-8	9	7,5	56,25	67,5	506,25
9-10	7	9,5	90,25	66,5	631,75
	16			134	1138

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$$

$$= \frac{134}{16}$$

$$= 8,38$$

$$S^2 = \frac{n \sum fi.xi^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{16(1138) - (134)^2}{240}$$

$$S^2 = \frac{18208 - 17956}{240}$$

$$S^2 = \frac{252}{240}$$

$$S^2 = \sqrt{1,05}$$

$$S^2 = 1,012$$

$$S^1 = 2,024$$

Hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai rata-rata sebesar 8.44, standar deviasi $S^2 = 1,012$ dan simpangan baku $S_1 = 2,024$.

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Tabel 4.10
Uji Normalitas

	Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-test	,257	16	,076
	Post-test	,431	16	,063

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.10 menunjukkan pada nilai signifikan setelah diberi perlakuan yaitu $0.063 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data nilai anak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4.11
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,956	1	30	,336
	Based on Median	1,134	1	30	,295
	Based on Median and with adjusted df	1,134	1	29,829	,295
	Based on trimmed mean	1,172	1	30	,288

Berdasarkan hasil uji homogen pada tabel 4.11 menunjukkan pada nilai *Based on Mean* (nilai signifikan) sebesar $0.336 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa distribusi data nilai anak bersifat homogen.

3. Uji t

Berdasarkan nilai rata-rata pengamatan awal dan pengamatan nilai akhir (setelah penerapan kegiatan permainan kotak alphabet), langkah selanjutnya adalah menguji nilai uji-t yang diajukan berdasarkan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya, yaitu "permainan kotak alphabet berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan. Sehingga diperoleh kesimpulan mengenai uji-t yang diajukan dengan langkah sebagai berikut.

Tabel 4.12
Nilai, Jumlah Kuadrat dan Rata-Rata Deviasi

No	Siswa	X_1 <i>Pre-test</i>	X_2 <i>Post-test</i>	D ($x_2 - x_1$)	d^2
1	Anak 1	6	8	2	4
2	Anak 2	6	8	2	4
3	Anak 3	5	7	2	4
4	Anak 4	5	8	3	9
5	Anak 5	6	7	1	1
6	Anak 6	6	10	4	16
7	Anak 7	6	9	3	9
8	Anak 8	6	8	2	4
9	Anak 9	6	9	3	9
10	Anak 10	7	8	1	1
11	Anak 11	5	8	3	9
12	Anak 12	8	10	2	4
13	Anak 13	7	9	2	4
14	Anak 14	7	8	1	1
15	Anak 15	7	9	2	4
16	Anak 16	6	9	3	9
Jumlah		99	135	36	92

Sumber : hasil penelitian olah data (2023)

Dari Tabel di atas diperoleh nilai $\sum x_1 = 99$ $\sum x_2 = 135$, $d = 36$ dan $d^2 = 92$ untuk jumlah sampel 16 anak TK Baladil Amin Aceh Selatan, setelah penerapan model permainan kotak alphabet dan pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf. Adapun rata-rata selisih perbedaan nilai pre tes dan post tes (Md) adalah 2,25 dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \Sigma d_1 - \Sigma d_2 \\ &= 135 - 99 \\ &= 2,25 \end{aligned}$$

Selanjutnya nilai $\sum x^2 d$ adalah sebesar 11 hal ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \Sigma x^2 d &= \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{n} \\ \Sigma x^2 d &= 92 - \frac{(36)^2}{16} \\ \Sigma x^2 d &= 92 - \frac{1296}{16} \\ \Sigma x^2 d &= 92 - 81 \\ \Sigma x^2 d &= 11 \end{aligned}$$

Sedangkan untuk melakukan uji hipotesis penelitian ini, maka digunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{2,25}{\sqrt{\frac{11}{16(16-1)}}} \\
 &= \frac{2,25}{\sqrt{\frac{81}{16(15)}}} \\
 &= \frac{2,25}{\sqrt{\frac{11}{240}}} \\
 &= \frac{2,25}{\sqrt{0,0458}} \\
 &= \frac{2,25}{0,214} \\
 &= 10,509
 \end{aligned}$$

Menurut Arikunto, “dalam pengambilan keputusan pada uji t-tes apabila t_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari pada nilai t_{tabel} , maka hipotesis yang diajukan diterima kebenarannya. Sebaliknya apabila t_{hitung} yang diperoleh lebih kecil dari nilai t_{tabel} maka hipotesis yang diajukan ditolak kebenarannya”.³ Dengan demikian, berdasarkan perhitungan di atas, maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 10,509$, sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 95% (n-1) adalah sebesar = 2,131.

Dari uraian tersebut di atas menunjukkan bahwa hipotesis yang penulis rumuskan dapat diterima kebenarannya. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023, setelah diberikan perlakuan yaitu kegiatan permainan kotak alphabet.

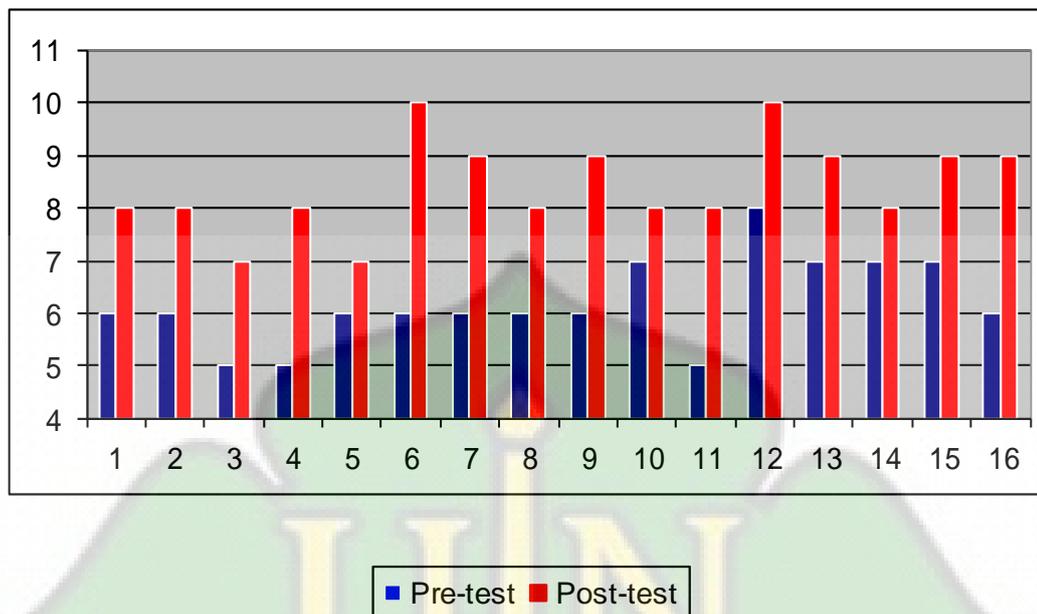
³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek...*, hal. 172.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data sebelumnya, maka diperoleh informasi berupa hasil penelitian bahwa perlakuan dengan memberikan pembelajaran berupa kegiatan bermain kotak alfabet pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf. Dengan kata lain, kemampuan mengenal huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan menjadi lebih baik setelah para siswa tersebut belajar sambil bermain melalui kegiatan permainan kotak alfabet.

Pengaruh tersebut juga dapat dilihat pada nilai rata-rata tes awal dan tes akhir pada kemampuan anak dalam mengenal huruf, dimana pada tes awal nilai rata-rata 6,19 dan meningkat menjadi 8,44 setelah perlakuan melalui kegiatan permainan kotak alfabet atau meningkat sebesar 2,25.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf menjadi lebih baik setelah anak melakukan aktivitas permainan kotak alfabet, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1
Grafik Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf

Gambar grafik di atas memperlihatkan bahwa pada pelaksanaan *pre-test* terdapat 3 anak yang kemampuannya belum berkembang, 8 anak mulai berkembang dan 5 anak berkembang sesuai harapan, namun belum ada kemampuan anak yang telah berkembang dengan sangat baik. Namun pada pelaksanaan *post-test* dapat dilihat bahwa tidak ada lagi anak yang belum berkembang, sebagian besar kemampuan anak atau sebanyak 11 anak telah berkembang sesuai harapan, bahkan 5 orang anak telah berkembang dengan sangat baik.

Mengenalkan huruf sejak anak usia dini adalah langkah yang sangat penting dalam pendidikan awal anak. Proses pengenalan huruf dapat dimulai sejak usia dini karena pada periode ini otak anak-anak sangat rentan terhadap pembentukan hubungan dan pola-pola baru dalam belajar. Pada usia tersebut

sangat menentukan perkembangan dan pembentukan anak. Pemberian stimulus dan rangsangan sangat diperlukan anak dalam rangka pengembangan potensi dirinya, salah satunya adalah potensi dalam mengenal huruf.⁴

Potensi pada kemampuan mengenal huruf menjadi prioritas yang perlu dikembangkan karena ini berkaitan dengan masa depan anak. Mengenalkan huruf pada anak usia dini memiliki banyak manfaat dan sangat penting dalam perkembangan mereka. Mengetahui huruf menjadi pondasi awal untuk membaca dan menulis. Huruf adalah elemen dasar dalam membaca dan menulis. Dengan mengenalkan huruf sejak usia dini, anak-anak akan lebih mudah memahami dan mempelajari kemampuan membaca dan menulis ketika mereka lebih besar. Selain itu mengenalkan huruf juga bertujuan untuk pengembangan keterampilan bahasa, artinya dengan mengenalkan huruf sejak dini akan membantu meningkatkan keterampilan bahasa anak. Anak akan belajar mengidentifikasi bunyi huruf dan mengenali bagaimana huruf-huruf digabungkan untuk membentuk kata-kata.

Mengajak anak belajar sambil bermain dengan permainan kotak alphabet terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Permainan kotak alphabet adalah salah satu metode yang efektif dan bermanfaat untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. Berikut adalah beberapa alasan mengapa permainan kotak alphabet menjadi pilihan yang baik untuk membantu anak mengenal huruf:

1. Interaktif dan Menyenangkan: Anak-anak cenderung belajar lebih baik ketika mereka bermain dan berinteraksi dengan benda-benda fisik.

⁴ Dardjowidjojo, Soenjono, Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Manusia, cet. II (Jakarta: Pustaka Obor Indonesia, 2014), hal. 2

Permainan kotak alphabet menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan untuk mengenalkan huruf-huruf kepada anak-anak.

2. **Pengalaman Sensorik:** Melalui permainan kotak alphabet, anak-anak dapat menggunakan berbagai indera mereka, seperti melihat, meraba, dan mendengar. Hal ini membantu memperkuat pembelajaran dengan mengaktifkan berbagai bagian otak mereka.
3. **Visualisasi Huruf:** Dengan menggunakan kotak-kotak berisi huruf-huruf yang jelas dan besar, anak-anak dapat dengan mudah melihat dan mengenali bentuk huruf. Ini membantu mereka mengembangkan pemahaman visual tentang huruf-huruf yang ada.
4. **Peningkatan Kognitif:** Permainan kotak alphabet melibatkan pemecahan masalah, pengenalan pola, dan berpikir kritis, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kognitif anak.
5. **Belajar Mandiri:** Anak-anak dapat belajar secara mandiri dengan menyusun, mengenali, dan menyusun huruf-huruf pada kotak-kotak tersebut. Ini memungkinkan mereka untuk merasa percaya diri dalam proses belajar.
6. **Mengasah Motorik Halus:** Membuat dan menyusun kotak huruf juga melibatkan penggunaan keterampilan motorik halus anak-anak ketika mereka menulis atau menempelkan stiker huruf. Hal ini membantu meningkatkan kemampuan motorik halus mereka.
7. **Pembelajaran Kolaboratif:** Permainan kotak alphabet juga dapat dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan anak-anak dalam bermain bersama

teman atau anggota keluarga. Ini membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi mereka.

8. Variasi Pengenalan Huruf: Dengan menggunakan permainan kotak alphabet, dapat menghadirkan variasi dalam pengenalan huruf, seperti menyusun kata-kata, atau mencari huruf berdasarkan kata-kata atau gambar.
9. Mengurangi Rasa Tegang: Beberapa anak mungkin merasa tegang atau cemas dalam belajar formal. Permainan kotak alphabet menawarkan cara yang santai dan tidak menekan untuk memperkenalkan huruf-huruf, yang membuat anak lebih nyaman dalam belajar.
10. Motivasi dalam Pembelajaran: Melalui permainan dan aktivitas yang menyenangkan, anak-anak lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak tentang huruf dan bahasa secara keseluruhan.⁵

Mengenalkan huruf dengan permainan kotak alphabet memberikan pengalaman pembelajaran yang positif, menyenangkan, dan berharga bagi anak-anak usia dini. Ini membantu menciptakan fondasi yang kuat untuk pengembangan literasi mereka di masa depan.

⁵ Hijriah, dkk. Pengaruh Permainan Kotak Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK. *Prosiding Seminar Nasional* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 2022

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan menjadi lebih baik setelah dilakukan kegiatan permainan kotak alfabet.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi nilai rata-rata kemampuan anak sebesar 2,25 atau dari nilai rata-rata sebelumnya 6,19 menjadi lebih baik yaitu sebesar 8,44. Selanjutnya, berdasarkan statistik dengan menggunakan uji t-test juga terlihat terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengenal huruf pada anak, dengan nilai $t_{hitung} = 10,509$ dan ini lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar $= 2,131$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kotak alfabet berpengaruh signifikan pada kemampuan mengenal huruf pada anak TK Baladil Amin Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka ada beberapa saran dari peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini hendaknya kepala sekolah dan guru TK Baladil Amin Aceh Selatan diharapkan dapat mendukung dan menerapkan permainan kotak alfabet untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.

2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat menggunakan permainan yang lain selain permainan kotak alphabet terhadap kemampuan mengenal huruf anak.
3. Dari hasil penelitian penggunaan permainan kotak alphabet ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu informasi dan ilmu pengetahuan dalam kemampuan mengenal huruf anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sumitra, dkk, 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Volume 6, Nomor 1, April 2020. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1772>
- Anita Yus, 2015. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana
- Diana Mutiah, 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Dokumentasi Data Profil TK Baladil Amin, Juli 2023
- Elok Siti Muflikha, 2013, Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1, Nomor 1, April 2013. DOI: <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i1.1450>
- Emi Tiningsih, Marianus Subandowo dan Rwtno Danu Rusmawati, 2020. Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education and Development*, Volume 8, Nomor 2. Diakses dari <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>
- Eridani Dania, dkk, 2014, Implikasi Game Edukatif 2D dan 3D: Mengenal Huruf dan Angka Terhadap Anak, *Jurnal JNTETI*, Volume 3, Nomor 1. Diakses dari [http://download.garuda.kemdikbud.go.id > article](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article)
- Harun Rasyid, Dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Multi Pressindo
- Isparjadi, 2015. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : P2LPTK
- Johani Dimiyati, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana
- Lilis Madyawati, 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, Jakarta: Kencana
- Liza Yulianti, Juju Jumadi dan Leni Natalia Zulita, 2013. Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Media Infotama*, Volume 9, Nomor 1. DOI: <https://doi.org/10.37676/jmi.v9i1.27>

- Nina Khayatul Wirdyna, 2019. *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Lekoh Barat: Duta Media Publishing
- Nomi Ana, Sri Wahyuni dan Reza Oktarina, 2021. Eektivitas Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Washilah Alue Naga Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Volume 02, Nomor 01. DOI: <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.691>
- Pasal 1 Dalam Peraturan Mentri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Peduk Rintayati, Sularmi, dan Wening Probo, 2014, Peningkatan Pengenalan Membaca Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 55 Tahun Ajaran 2013/2014, *Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret*. Diakses dari <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/6855>
- Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Nomor 137, Tahun 2014 Lampiran I.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putri Hidayah Firdaus, 2019, Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*. Volume 2, Nomor 2, Maret 2019. DOI: <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Rasyid, Harun dkk, 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Multi Pressindo
- Ratna Pangastuti, dkk, 2017. Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf”, *Al-Hikmah: Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Volume 1, Nomor 1, 2017. DOI: <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Riandi Marisa, 2018. Permasalahan Perkembangan Bahasa dan Komunikasi Anak, *Jurnal FKIP Universitas Almuslim*. Diakses dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/download/694/547>
- Rita Jahiti Tanjung, 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*, Volume 3, Nomor 2, November 2018. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/230726491.pdf>

- Siti Latifatu Naili Rislina, Rosa Imani Khan, 2015. Mengenalkan Huruf Melalui Loncat Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Nusantara of Research*. Volume 02, Nomor 02. <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Siti Yulia Astututik, Putimah, dan Safira Agnia, 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Menggunakan Media Papan Flannel KB Kasih Darmawanita Sukorejo Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban, *Seminar Nasional PG-PAUD Program Studi PG-PAUD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*. Diakses dari Prosiding Seminar Nasional di <http://repository.unpkediri.ac.id/3600/3/Artikel%20Polemik%20Calistung.pdf>
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks
- Sukardi, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Suyanto, Slamet, 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Usep Kustiawan, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Penerbit Gunung Samudera
- Usman dan Pira Yuniar, 2019. Pengenalan Huruf Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf. *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Kendari*. https://www.fkipumkendari.ac.id/assets/upload/plp_magang/cb4988dac2b6e7e2d6af34d401ea5092.pdf
- Wening Probo Siwi , Peduk Rintayati, dan Sularmi, 2014, Peningkatan Pengenalan Membaca Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Pada Anak Kelompok B Tk Kemala Bhayangkari 55 Tahun Ajaran 2013/2014, *Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/6855/4677>
- Yasbiati, dan Gilar Gandana, 2019. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Tasikmalaya: Ksatria Siliwan

Lampiran 2 : Surat Penelitian Akademik



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-7025/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Baladil Amin Desa Lawe Sawah, Aceh Selatan
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SAMIDAR FITRI / 160210086**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Darussalam, Banda Aceh.

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Permainan Kotak Alphabet terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 23 Juni 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 18 Juli 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitian dari Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK BALADIL AMIN**

Jlan. Tapak Aulia – Lawe Sawah Kecamatan Kluet Timur , Kode Pos 23772

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 /12 / TK / LS / 2023

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di –

Banda Aceh

Berdasarkan Surat Izin dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Nomor :

B-7025/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023.

Dengan ini Kepala TK Baladil Amin menerangkan bahwa :

Nama : **SAMIDAR FITRI**

Nim : 160210086

Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Semester : XIV

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama yang tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan penelitian pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ***“Pengaruh Permainan Kotak Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan”*** Pada tanggal 26 Juni – 05 Juli 2023.

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lawe Sawah, 05 Juli 2023

KEPALA SEKOLAH

LAILA SYAHRIL, S.Pd

Nip. 196609002 200801 2 002



Lampiran 4 : Validasi Instrumen



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-121 /Un.08/Kp.PIAUD/06/2023
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Faizatul Faridy, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan **penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi**, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Samidar Fitri
 Nim : 160210086
 Judul : Pengaruh Permainan Kotak Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan
 Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 13 Juni 2023
 Ketua Prodi PIAUD,


 Heliati Fajriah

Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**Pengaruh Permainan Kotak Alfabed Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan**

Nama Sekolah : TK Baladil Amin
 Kelompok Usia : A.4-5 Tahun
 Penulis : Samidar Fitri
 Nama Validator : Faizatul Faridy, M. Pd
 Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
1.	Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
4.	Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
II	BAHASA:	Skala Penilaian
1.	Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami <input checked="" type="checkbox"/> 3. Dapat dipahami dengan baik

	2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana <input checked="" type="checkbox"/> Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	3. Kejelasan pengisian petunjuk dan arah	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas <input checked="" type="checkbox"/> Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik <input checked="" type="checkbox"/> Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI:	Skala Penilaian
	1. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai <input checked="" type="checkbox"/> Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap <input checked="" type="checkbox"/> Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar Instrumen ini:
 1. Kurang baik
 2. Cukup baik
 - Baik
 4. Baik Sekali
- b. Lembar Instrumen ini:
 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 - Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentor dan Saran

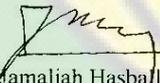
.....
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh,
Validator


Faizatul Faridy, M. Pd

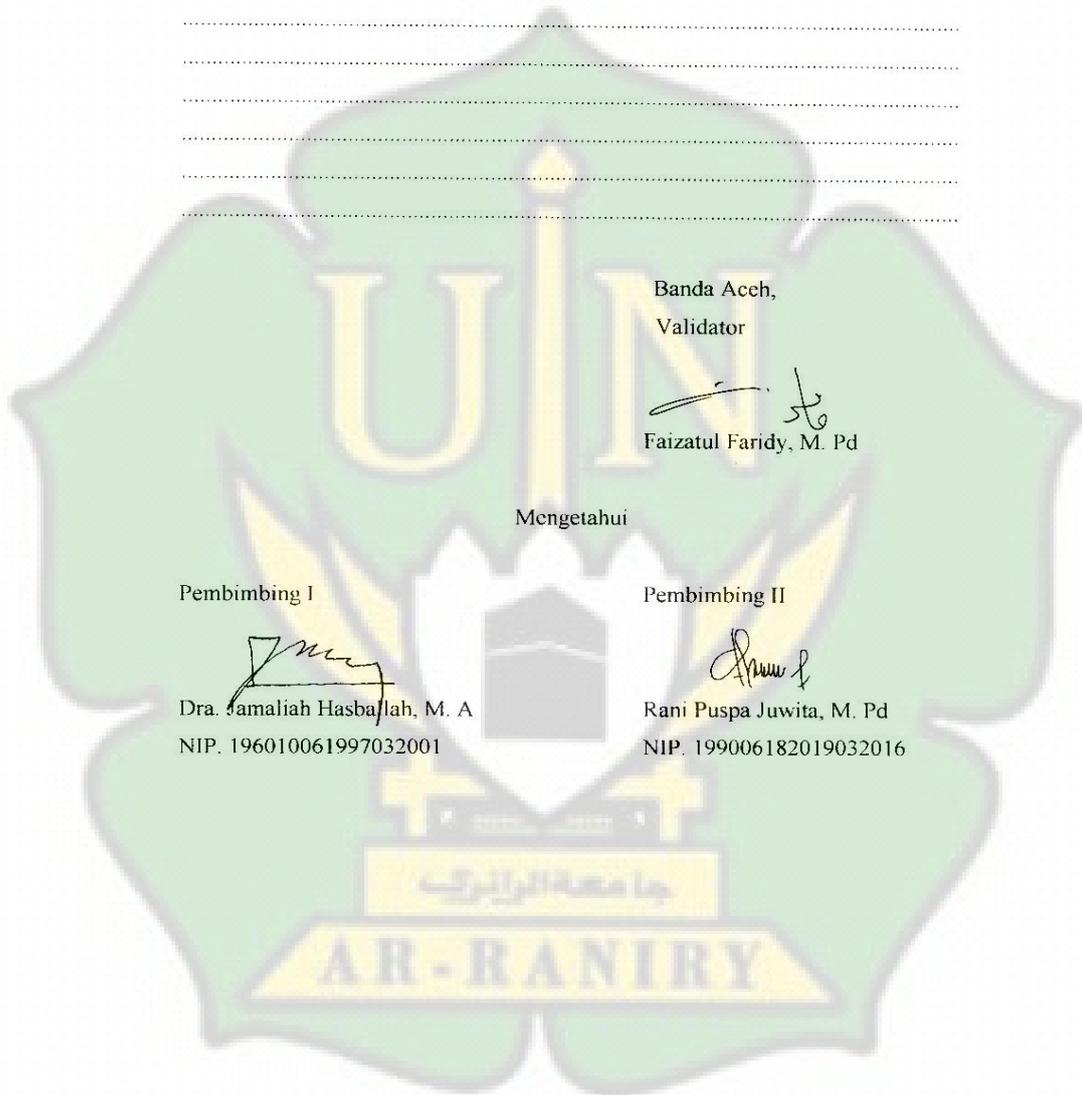
Mengetahui

Pembimbing I


Dra. Samaliah Hasbullah, M. A
NIP. 196010061997032001

Pembimbing II


Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016



Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADIL AMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH TREATMENT KEDUA)

Kelompok/ Usia	: A/ 4-5 Tahun
Semester/ Minggu	: Genap/ke 2
Hari/ Tanggal	: Senin/ 03 Juli 2023
Tema/Sub Tema	: Rekreasi/ Pantai
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 3.10, 4.10, 3.12, 3.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang pantai
4. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
5. Menjelaskan peraturan permainan
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain
7. Mengenal tempat wisata pantai

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan maaf, tolong dan terimakasih
6. Membaca shalawat badar

C. ALAT DAN BAHAN

1. Sketsa gambar pantai
2. Krayon
3. *Puzzle* pantai
4. Kotak alphabet
5. Gambar huruf

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantar dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
- d. Memberi salam
- e. Bernyanyi
- f. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
- g. Menjelaskan tema hari ini
- h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Anak mencari huruf dari kata pantai didalam permainan kotak alphabet
- b. Anak bermain kotak alphabet dan menyebutkan huruf yang keluar dari kotak alphabet
- c. Bermain *puzzle*
- d. Menceritakan perasaan selama bermain (berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya)

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. *Recalling* (mengingat kembali), meliputi:
 - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain

- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak)

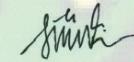
Mengetahui,

Guru Kelas

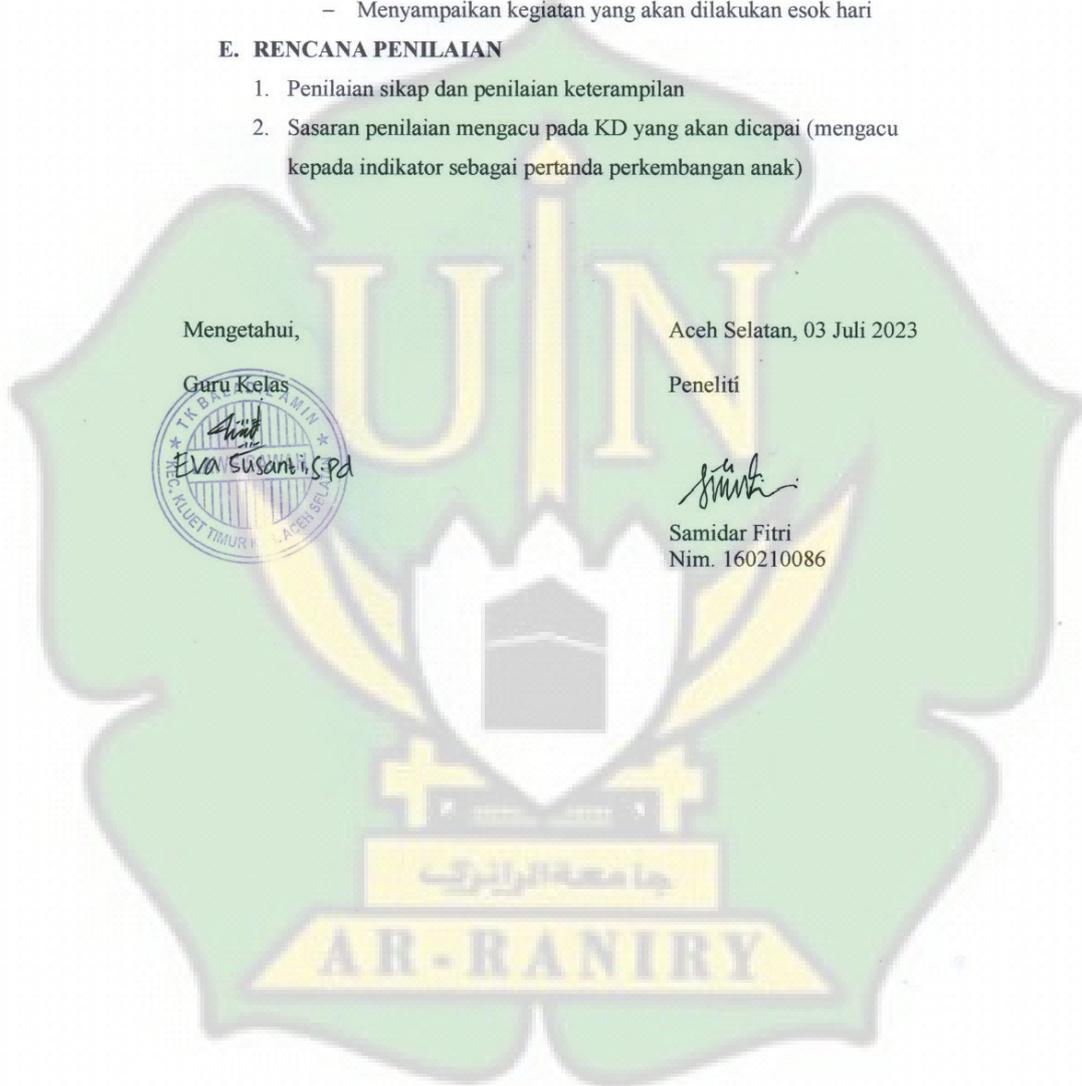


Aceh Selatan, 03 Juli 2023

Peneliti



Samidar Fitri
Nim. 160210086



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADIL AMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH *TREATMENT* PERTAMA)

Kelompok/ Usia	: A/ 4-5 Tahun
Semester/ Minggu	: Genap/ke 2
Hari/ Tanggal	: Selasa/ 27 Juni 2023
Tema/Sub Tema	: Rekreasi/Pantai
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 3.10, 4.10, 3.12, 3.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang pantai
4. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
5. Menjelaskan peraturan permainan
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain
7. Mengenal tempat wisata pantai

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Menyambut anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan maaf, tolong dan terimakasih
6. Membaca shalawat badar

C. ALAT DAN BAHAN

1. Sketsa gambar pantai
2. Pensil
3. Krayon
4. Buku tulis
5. Kotak alphabet
6. Gambar huruf

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantaran dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
- d. Memberi salam
- e. Bernyanyi
- f. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
- g. Menjelaskan tema hari ini
- h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Anak mewarnai sketsa gambar pantai
- b. Anak bermain kotak alphabet dan menuliskan huruf yang keluar dari kotak alphabet
- c. Menceritakan perasaan selama bermain (berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya)

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. *Recalling* (mengingat kembali), meliputi:
 - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - Menceritakan pengalaman saat bermain

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADIL AMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH *TREATMENT* KETIGA)

Kelompok/ Usia	: A/ 4-5 Tahun
Semester/ Minggu	: Genap/ke 2
Hari/ Tanggal	: Selasa/ 04 Juli 2023
Tema/Sub Tema	: Rekreasi/Pantai
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 3.10, 4.10, 3.12, 3.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang pantai
4. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
5. Menjelaskan peraturan permainan
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain
7. Mengetahui tempat wisata pantai

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan maaf, tolong dan terimakasih

6. Membaca shalawat badar

C. ALAT DAN BAHAN

1. Buku gambar
2. Pensil
3. Krayon
4. Kotak alphabet
5. Kolase
6. Gambar huruf

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantaran dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
- d. Memberi salam
- e. Bernyanyi
- f. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
- g. Menjelaskan tema hari ini
- h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Anak menggambar apa yang ada di pantai
- b. Anak menyebutkan nama-nama benda yang ada di pantai diawali dari huruf yang didapat anak dari permainan kotak alphabet (pasir, laut, kerang, dll)
- c. Anak menempel kolase pada gambar
- d. Menceritakan perasaan selama bermain (berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya)

3. Istirahat (30 Menit)

1. Mencuci tangan
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan

3. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

a. *Recalling* (mengingat kembali), meliputi:

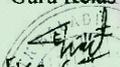
- Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak)

Mengetahui,

Guru Kelas


Eva Susanti, S.Pd

Aceh Selatan, 04 Juli 2023

Peneliti


Samidar Fitri
Nim. 160210086



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADILAMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH *POSTEST*)

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Semester/ Minggu : Genap/ke 2
Hari/ Tanggal : Rabu/ 05 Juli 2023
Tema/Sub Tema : Rekreasi/Pantai
Model Pembelajaran : Kelompok
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9,
3.10, 4.10, 3.12, 3.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa mensyukuri ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang pantai
4. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
5. Menjelaskan peraturan permainan
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain
7. Mengenal tempat wisata pantai

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan maaf, tolong dan terimakasih
6. Membaca shalawat badar

C. ALAT DAN BAHAN

1. *Puzzle*
2. Kotak alphabet
3. Gambar huruf

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantaran dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
- d. Memberi salam
- e. Bernyanyi
- f. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
- g. Menjelaskan tema hari ini
- h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Anak menyusun huruf dari kata pantai
- b. Anak bermain *puzzle*
- c. Anak menulis kata dari awalan huruf yang didapat anak dari permainan kotak alphabet
- d. Menceritakan perasaan anak selama bermain (berinteraksi dan berkomunikasi)

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. *Recalling* (mengingat kembali), meliputi:
 - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - Menceritakan pengalaman saat bermain
 - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
 - Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak)

Mengetahui,

Guru Kelas

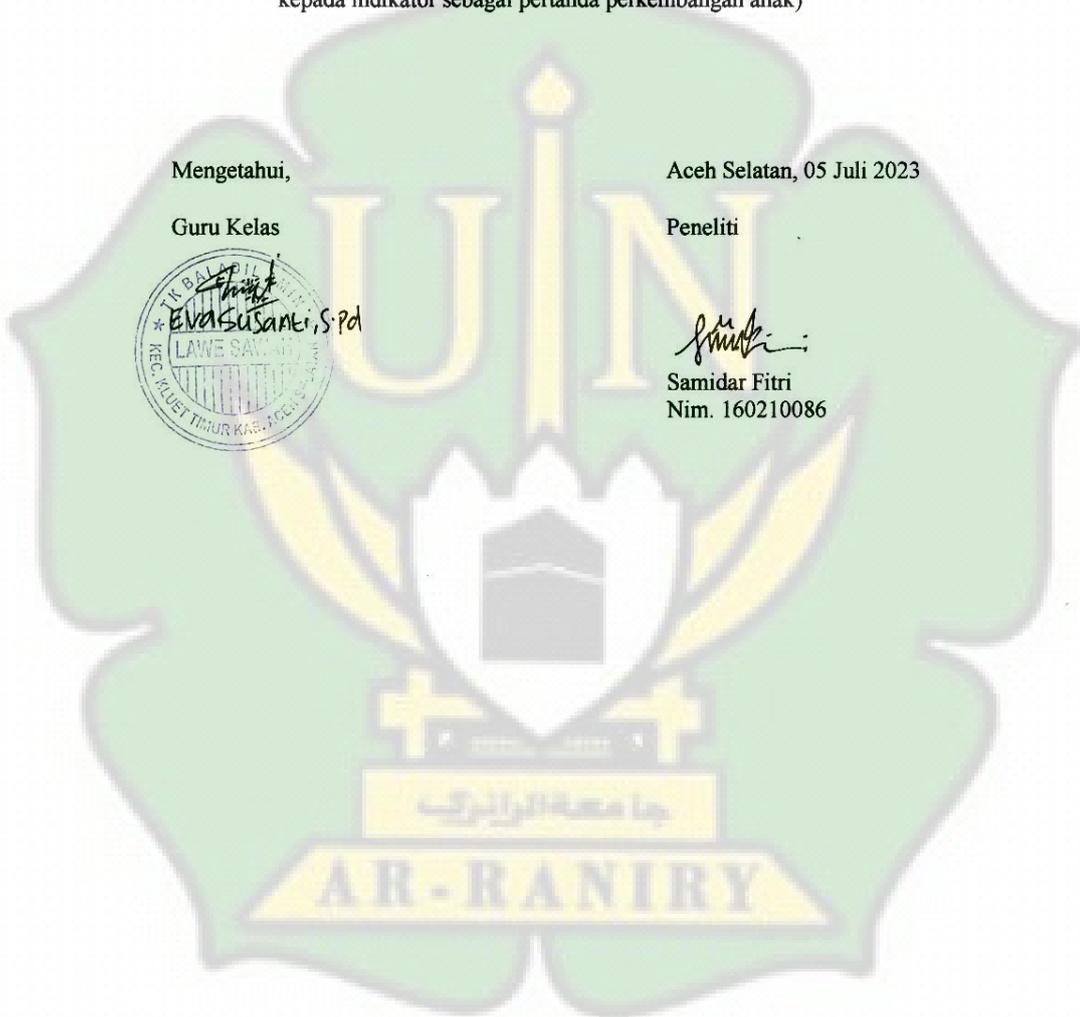


Aceh Selatan, 05 Juli 2023

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Samidar Fitri'.

Samidar Fitri
Nim. 160210086



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADIL AMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH PRETEST)

Kelompok/ Usia	: A/ 4-5 Tahun
Semester/ Minggu	: Genap/ Ke 2
Hari/ Tanggal	: Senin/ 26 Juni 2023
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Rekreasi/Tempat Wisata/Pantai
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 3.10, 4.10, 3.12, 3.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Menjelaskan kepada anak tentang rekreasi
4. Bercakap-cakap tentang tempat wisata
5. Mengenal huruf yang diperlihatkan guru dari permainan kotak alphabet
6. Sikap peduli

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan maaf, tolong dan terimakasih
6. Membaca shalawat badar

C. ALAT DAN BAHAN

1. Permainan kotak alphabet

2. Gambar huruf

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantaran dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
- d. Memberi salam
- e. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Mengenal huruf dari gambar huruf
- b. Menyebutkan huruf yang ada di kotak alphabet
- c. Mewarnai sketsa tempat wisata dengan krayon
- d. Membuat kata dari huruf yang keluar dari kotak alphabet dan menuliskannya di buku

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

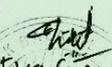
- a. *Recalling* (mengingat kembali), meliputi:
 - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - Menceritakan pengalaman saat bermain
 - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
 - Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
 - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdoa dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indicator sebagai pertanda perkembangan anak).

Mengetahui,

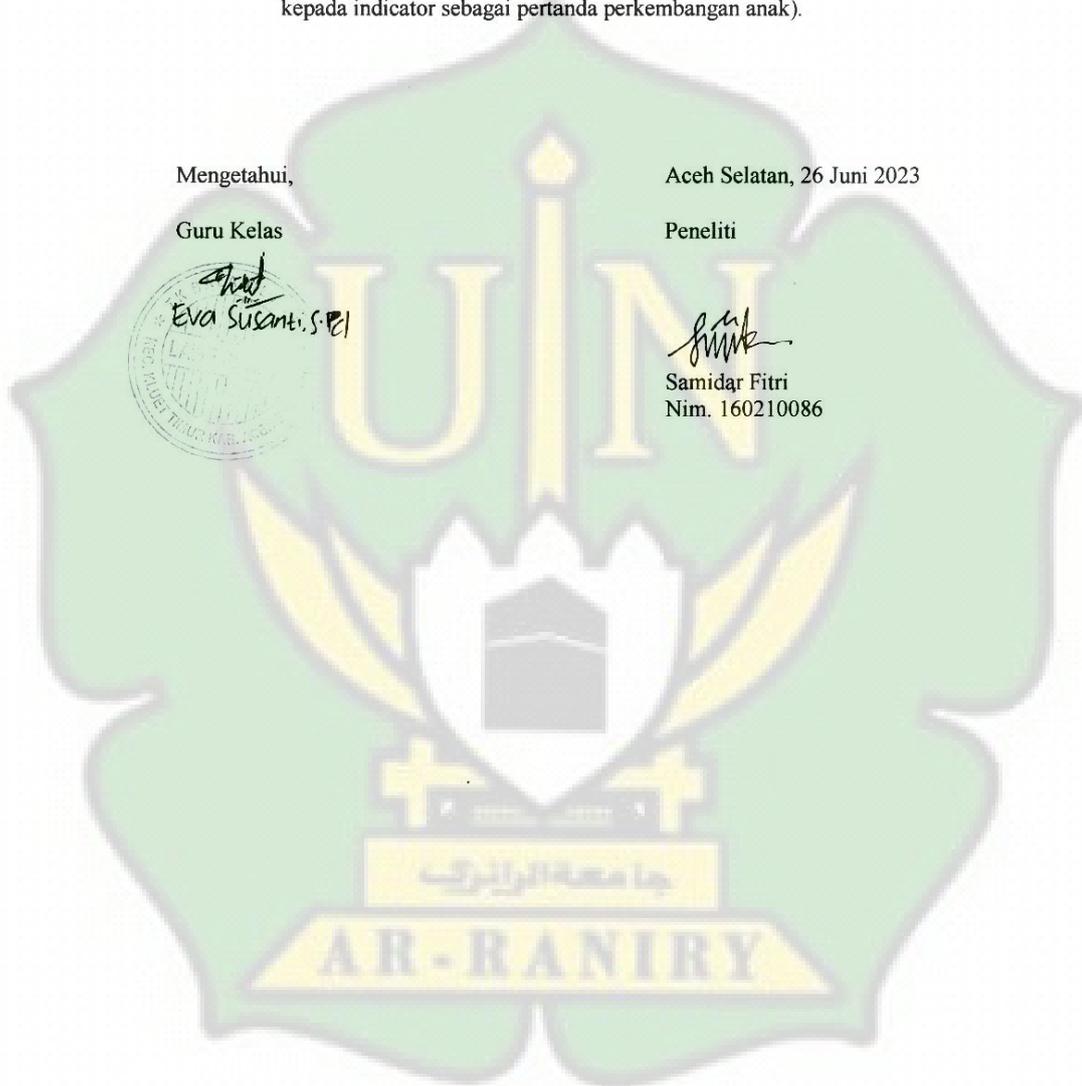
Guru Kelas


Eva Susanti, S.Pd.


Aceh Selatan, 26 Juni 2023

Peneliti


Samidar Fitri
Nim. 160210086



Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Gambar 1: Kegiatan *Pre-test*



AR-RANIRY



Gambar 2: Kegiatan *Treatment*

AR-RANTRY



Gambar 3: Kegiatan *Post-Test*



Gambar 4: Kegiatan Penutup Foto Bersama Anak TK Baladil Amin Kelas A

