

*Universitas Sriwijaya*

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK ALFABET  
UNTUK MENGENAL HURUF PADA KELOMPOK B DI TAMAN  
KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Evita Sari**

**NIM: 06141281621025**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2020**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK  
ALFABET UNTUK MENGENAL HURUF PADA  
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

Oleh:

Evita Sari


NIM: 06141281621025

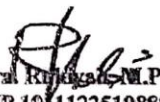
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

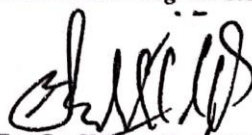
  
Dra. Hasmalena, M.Pd  
NIP.195905261984032001

  
Dra. Rukiyah, M.Pd  
NIP.196112251988032001

Mengetahui:

  
Ketua Jurusan  
Dr. Azizah Husin, M.Pd  
NIP.196006111987032001

Koordinator Program Studi

  
Dra. Syafdaningsih, M.Pd  
NIP.195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK  
ALFABET UNTUK MENGENAL HURUF PADA  
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Evita Sari**

**NIM: 06141281621025**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

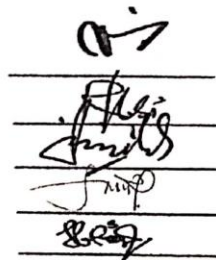
**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Jum'at**

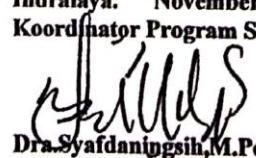
**Tanggal : 06 November 2020**

**TIM PENGUJI**

- 1. Ketua : Dra. Hasmaena, M.Pd**
- 2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd**
- 3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**
- 4. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd**
- 5. Anggota : Febriyanti Utami, M.Pd**



**Indralaya. November 2020  
Koordinator Program Studi**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd  
NIP.195908151986092001**

Universitas Sriwijaya

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evita Sari

NIM : 06141281621025

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di Taman Kanak-kanak" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian dari karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Oktober 2020

Yang membuat pernyataan



Evita Sari

NIM. 06141281621025

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di Taman Kanak-kanak” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Dra.Hasmalena, M.Pd, dan Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra.Febriyanti Utami.anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Oktober 2020  
Penulis,

Evita Sari  
NIM. 06141281621025

## **PERSEMBAHANSKRIPSI**

**Alhamdulillahirobil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT, atas keberkahan, rahmat dan ridhonya, skripsi ini dapat terselesaikan serta sholawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW.**

**Skripsi ini kupersembahkan untuk:**

- **Kedua orang tuaku tercinta ayah ( Budi) dan ibu (Darima). Aku sangat bersyukur dan bangga bisa menjadi putrid kalian.Terima kasih banyak atas kasih sayang, dukungan, do'a,dan cinta kasih yang tak terhingga yang tiada mungkin aku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan cinta kasihku. Terima kasih telah menjadi penyemangat, motivasi, dan menjadi orang tua terbaik bagi diriku.**
- **Terima kasih untuk adikku (Eni Lestari)**
- **Untukkakek dan nenek tercinta terima kasih atas doa dan dukungannya.**
- **Keluargaku om Bus sekeluarga, om Den sekeluarga, bik Saro, terima kasih atas do'a dan segenap bantuannya.**
- **Dosen Pembimbing Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.**
- **Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG.PAUD Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, dan Ibu Windi Dwi Andika M.Pd. Terimakasih telah memberikan bekal pengetahuan selama saya menempuh pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi PG.PAUD Universitas Sriwijaya.**
- **Dosen penguji Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, terimakasih atas saran dan masukan yang diberikan dalam perbaikan skripsi ini.**
- **Seluruh Staf Karyawan/karyawati Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Terkhusus staf akademik PG.PAUD Kak Yasrico yang**

telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.

- Keluarga besar KB Tunas Harapan Pelajau, terimakasih telah membantu dalam proses penelitian ini.
- Sahabat seperjuangan sekaligus keluargaku, Khoiria, Irna Ratisa, Elza Pebrina, Yulia Respita, dan Tita Febyani, terimakasih atas kebersamaan kita selama ini.
- Sahabat Seperjuangan Skripsiku Bena Susanti, Terimakasih sudah menjadi bagian semangat dalam skripsiku.
- Sahabat kecilku khususnya Ayu Nanda Mustika, Wasyilah, dan Aida Nursila yang telah mensport dan memotivasiku.
- Keluarga besar DIKTI, terima kasih sudah memberi bantuan materi selama menjalankan masa studi ini.
- Sahabat PG PAUD angkatan 2016
- Adik tingkat angkatan 2017, 2018, 2019
- Almamater kuning kebanggaanku.

#### **Motto**

- **Hidup ini seperti sepeda, agar tetap seimbang kau harus terus bergerak demi meraih MIMPI !**

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN MUKA</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>BAB 1</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	3
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	3
<b>1.2 Rumusan masalah</b> .....	6
<b>1.3 Tujuan</b> .....	7
<b>1.4 Manfaat penelitian</b> .....	7
<b>BAB II</b> .....	4
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
<b>2.1 Hakikat alat permainan edukatif</b> .....	8
<b>2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif</b> .....	9
<b>2.1.2 Manfaat alat permainan edukatif</b> .....	10
<b>2.1.3 Ciri-Ciri Alat Permainan</b> .....	11
<b>2.1.4 Karakteristik Permainan Edukatif</b> .....	11
<b>2.2 Hakikat Alfabet</b> .....	12
<b>2.2.1 Definisi Kotak Alfabet</b> .....	12
<b>2.2.2 Langkah-langkah menggunakan kotak alfabet</b> .....	13
<b>2.2.3 Rancangan permainan kotak alfabet</b> .....	13
<b>2.2.4 Cara memainkan kotak alfabet</b> .....	14
<b>2.2.5 Kelebihan permainan kotak alfabet</b> .....	14
<b>2.2.6 Keterkaitan teori dengan kotak alfabet</b> .....	15
<b>2.3 Hakikat bermain</b> .....	16
<b>2.3.1 Definisi Bermain</b> .....	16
<b>2.3.2 Tujuan Bermain</b> .....	17
<b>2.3.3 Manfaat Bermain</b> .....	17



2.3.4 Jenis-Jenis Bermain .....	18
2.4 Hakikat Kemampuan Mengenal Huruf .....	19
2.4.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf .....	19
2.4.2 Pentingnya Mengenal Huruf .....	20
2.4.3. Jenis-Jenis Huruf .....	20
2.4.4 Macam-Macam Pendekatan Dalam Pengenalan Huruf Pada Anak....	20
2.4.5 Tujuan Mengenal Huruf .....	21
2.4.6 Manfaat Mengenal Huruf .....	22
2.4.7 Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia ( 5-6) Tahun.....	22
2.5 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	23
2.5.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	23
2.5.4 Karakteristik Anak Usia Dini .....	24
2.6 Hakikat Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ) ..	24
2.6.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ) .....	25
2.6.2 Model Pengembangan Produk Rowntree .....	25
2.6.3 Prosedur Evaluasi Formatif <i>Tessmer</i> .....	25
2.6.4 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ).....	26
2.7 Kriteria Keberhasilan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet.....	26
2.7.1 Definisi validitas .....	26
2.7.1.1 Validitas Isi .....	27
2.7.1.2 Validasi Konstruk .....	27
2.7.2 Definisi Praktis .....	28
2.8 Kerangka Berfikir .....	28
2.9 Penelitian Relevan .....	29
2.10 Teknik analisis data .....	29
2.10.1 <i>Walkthrough</i> .....	30
2.10.2 Observasi.....	30
BAB 111 .....	31
METODE PENELITIAN .....	31
3.1Jenis Penelitian .....	31

<b>3.2 Jenis Data</b> .....	31
<b>3.3 Lokasi Penelitian</b> .....	31
<b>3.4 Prosedur Penelitian</b> .....	32
<b>3.4.1 Perencanaan</b> .....	33
<b>3.4.2 Pengembangan</b> .....	34
<b>3.4.3 Evaluasi</b> .....	35
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	36
<b>3.5.1 Walkthrough</b> .....	36
<b>3.5.2 Observasi</b> .....	37
<b>3.6 Teknik Analisis Data</b> .....	37
<b>3.6.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i></b> .....	38
<b>3.6.2 Analisis Data Observasi</b> .....	38
<b>BAB IV</b> .....	39
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	39
<b>4.1 Hasil Penelitian</b> .....	39
<b>4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan</b> .....	39
<b>4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan</b> .....	40
<b>4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi</b> .....	40
<b>4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Expert Review</i></b> .....	40
<b>4.1.3.2 Hasil Tahap <i>One-To-One Evaluation</i></b> .....	41
<b>4.1.3.3 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i></b> .....	41
<b>4.2 Pembahasan</b> .....	43
<b>4.3 Keterbatasan Penelitian</b> .....	49
<b>BAB V</b> .....	52
<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	52
<b>5.1 Simpulan</b> .....	52
<b>5.2 Saran</b> .....	52
<b>Daftar Pustaka</b> .....	53
<b>LAMPIRAN</b> .....	54

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. kisi-kisi instrument validasi content/materi.....	29
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Produk.....	30
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Terhadap Penggunaan Alat Permainan Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Anak.....	31
Tabel 4. Kategori Nilai Validasi.....	32
Tabel 5. Kategori Valid Produk Kotak Alfabet.....	33
Tabel 6. Kategori Praktis.....	34
Tabel 7. Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>One To One</i> .....	34
Tabel 8. Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>Small Group</i> .....	35

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Sebelum Dikembangkan.....	9
Gambar 2. Setelah Dikembangkan.....	10

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Hasil Validasi Materi dan Media.....	65
Lampiran 2 TAHAP EXPERT REVIEW .....	66
Lampiran 4 TAHAP RUBRIK PENILAIAN .....	68
Lampiran 5 LEMBAR OBSEVASI PENILAIAN ANAK .....	70
Lampiran 6 ANALISIS DATA .....	71
Lampiran 7 DATA MENTAH PENELITIAN.....	72
Lampiran 8 DOKUMENTASI PENELITIAN.....	74
Lampiran 9 DOKUMENTASI PENELITIAN.....	82
Lampiran 10 USUL JUDUL .....	84
Lampiran 11 SURAT IZIN PENELITIAN.....	85
Lampiran 12 AKTE KELAHIRAN DAN SURAT IZIN ORANG TUA .....	85
Lampiran 13 SURAT KETERANGAN PEMBIMBING .....	98
Lampiran 14 KARTU PEMBIMBING 1 .....	99
Lampiran 15 KARTU PEMBIMBING 2.....	101
Lampiran 16 BUKTI PLAGIAT .....	102
Lampiran 17 BUKTI SUBMIT JURNAL.....	103

**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak**

Oleh :  
Evita Sari  
Nim : 06141281621025  
Pembimbing : (1) Dra. Hasmalena, M.Pd  
(2) Dra. Rukiyah, M.Pd  
Pendidikan Guru Anak Usia Dini

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif kotak alfabet untuk mengenal huruf pada kelompok B di taman kanak-kanak yang teruji valid dan praktis dalam mendukung anak kelompok B untuk mengenal huruf. Penelitian ini penelitian jenis pengembangan model *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer*. Tahapan pengembangan *Rowntree* ada tiga yaitu analisis kebutuhan, desain produk, dan evaluasi. Tahap evaluasi formatif *Tessmer* terdiri dari *self evaluation*, *expert review one- to- one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* berupa *expert review* dan observasi. Hasil dari *expert review* diperoleh hasil persentase validasi materi sebesar 91% dengan kategori sangat valid, terdiri dari validasi isi dan konstruk. Kemudian pada validasi media mendapatkan persentase sebesar 67% dengan kategori valid. Pada hasil validasi materi dan validasi media mendapatkan nilai persenta sebesar 79% dengan kategori valid. Tahap *one-to-one evaluation* dapat persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Tahap *small group evaluation* dapat persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis hasil kedua tahap tersebut mendapatkan rata-rata persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Dari semua tahap yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif kotak alfabet untuk mengenal huruf pada kelompok B di taman kanak-kanak dinyatakan valid dan praktis.

**Kata Kunci:**Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet, Mengenal Huruf

**Pembimbing 1**

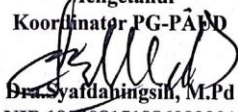


Dra. Hasmalena, M.Pd  
NIP. 195905261984032001

**Pembimbing 2**



Dra. Rukiyah, M.Pd  
NIP. 196112251988032001

Mengetahui  
Koordinator PG-PAUD  
  
Dra. Syafudiningsih, M.Pd  
NIP.195908151986092001

**Development Of Educational Tool For Learning Alphabet Boxes To  
Recognize Letters In Group B In Kindergarten**

Oleh :

Evita Sari

Nim : 06141281621025

Pembimbing : (1) Dra. Hasmalena, M.Pd

(2) Dra. Rukiyah, M.Pd

Early Childhood Education

**ABSTRAC**

*This study aims to develop an alphabet box educational game tool to recognize letter for children group B which is proven valid and practical in supporting children group B to recognize letters. This research is a type of Rowntree development model and Tessmer evaluation. In the Rowntree development model there are three stages; needs analysis, product design and evaluation. In the formative evaluation phase consists of self evaluation, expert review one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques using walkthrough observation and interview. The result of expert review showed that the percentage of material validation was 91% with very valid category, then in media validation get a percentage of 67% valid category. The result of material and media validation obtained a percentage of 79% with practical category. Stage on one- to- one evaluation obtained a percentage of 91% with very practical category. The result of stage obtained an average percentage of 91% with very practical category because it meets the criteria on the child's ability and practicality in using media. Of all the stages that have been done can be conclude that an alphabet box educational game tool developed declared valid and practical.*

**Keywords:** Educational Game Tool Box Alphabet, Recognize Letters

**Pembimbing 1**



**Dra. Hasmalena, M.Pd**  
**NIP. 195905261984032001**

**Pembimbing 2**



**Dra. Rukiyah, M.Pd**  
**NIP. 196112251988032001**

**Mengetahui**  
**Koordinator PG-PAUD**



**Dra. Syafudiningsih, M.Pd**  
**NIP. 195908151986092001**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Mulyasa (2017:16) anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Dalam hal ini terdapat dua hal yang sangat penting dan diperhatikan dalam pembentukan kecerdasan; yaitu makanan bergizi dan seimbang serta stimulasi yang positif dan kondusif. Anak usia dini adalah individu yang unik, memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan tahap usianya karena setiap anak memiliki pribadi yang berbeda sesuai minat dan bakat yang mereka sukai dalam menyanyi, menari, dan senang berolahraga. Ada juga anak yang cerdas dan anak yang biasa saja, oleh karena itu para pendidik anak usia dini harus mengetahui keunikan anak agar dapat membantu mengembangkan potensi yang ada pada anak.

Permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain, Artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan saat dalam bermain. Menurut Fadillah (2017:61) alat permainan edukatif memiliki peranan sangat penting, karena melalui alat permainan edukatif ini anak kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan bagi anak. Senada dengan Prihantini (2015: 104) kotak alfabet adalah adalah suatu wadah yang didalamnya terdapat lambang atau gambaran bunyi yang menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk lambang-lambang tulisan yang disebut huruf.

Mengenal huruf merupakan tahap perkembangan bahasa dari anak yang tidak tahu menjadi tahu tentang hubungan antara bentuk dan bunyi huruf abjad sehingga ketika anak tahu hubungan antara bentuk dan bunyi huruf anak dapat membedakan atau mengenali huruf-huruf abjad, tetapi anak usia dini ada yang belum mengenal hubungan antara bentuk dan bunyi dari huruf abjad dan ada juga

anak yang memberi tahu huruf-huruf itu masih salah (misal ditanya huruf b tetapi anak menunjukkan huruf d), sehingga anak tidak bisa mengenal huruf dengan baik dan membedakan bentuk huruf abjad, padahal anak usia dini itu perlu mengenal huruf abjad dari A-Z untuk kemampuan pra menulis dan mengenal simbol-simbol huruf supaya bisa digunakan untuk tahapan bahasa selanjutnya. Perkembangan mengenal huruf anak usia dini ini bisa menggunakan alat permainan atau media pembelajaran yang berhubungan dengan mengenal konsep huruf anak usia dini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun (2014) mengenal huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya, Namun hal tersebut nyatanya tidak sesuai dengan fakta yang ditemukan di lapangan. Hal ini dapat diketahui dari masih ada beberapa anak usia 5-6 tahun yang belum bisa untuk mengenal huruf atau abjad tertentu dari A-Z. Disaat guru menyebutkan huruf, ada beberapa anak yang belum tahu dengan huruf. Padahal mengenal huruf sangat penting bagi anak, karena hal tersebut merupakan dasar bagi anak untuk kemampuan dalam membaca. Apabila guru menggunakan alat permainan edukatif kotak alfabet dalam mengenalkan huruf pada anak maka anak akan senang dan tertarik dalam proses pembelajaran. serta anak mengetahui huruf yang mereka belum tahu menjadi tahu dengan menggunakan alat permainan kotak alfabet. Tetapi kebanyakan disekolah yang saya observasi masih kurangnya alat permainan edukatif dan media pembelajaran untuk mengenal huruf pada anak, dan kebanyakan disekolah hanya ada alat permainan *Puzzle* kubus, karpet huruf, dan *puzzle* angka, guru-guru pada saat proses pembelajaran masih banyak menggunakan kertas yang diprint, LKPD, majalah, dan menyuruh anak menulis dipapan tulis, itu sangat membuat anak bosan dan tidak tertarik untuk anak belajar.



Seperti yang peneliti lihat pada saat melakukan pra- penelitian di TK yang ada di Indralaya yaitu, TK Annisa, TK Al-Kautsar dan KB Tunas Harapan yang mempunyai masalah dalam mengenalkan huruf pada anak dengan menggunakan papan tulis dan kardus dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada tanggal 20-11-2019 di TK Annisa yang terakreditasi B. Disini peneliti mewawancarai guru kelas B yang bernama Darlina Listiowati pada saat wawancara guru kelas mengatakan bahwa alat permainan yang digunakan untuk mengenal huruf yaitu hanya menggunakan papan tulis dan menggunakan kardus yang dibentuk seperti kubus lalu anak memasukkan bola ke dalam kardus yang dilubangi nanti bola yang keluar huruf apa, ada juga anak disuruh maju kedepan untuk menuliskan huruf, ada sebagian anak yang belum mengenal huruf, ada juga yang sudah tahu huruf. Serta peneliti ingin mengembangkan alat permainan kotak alfabet untuk kemampuan mengenal huruf pada anak TK dikelompok B. pada saat peneliti menawarkan produk kotak alphabet untuk mengenalkan huruf kelompok A, dan guru di TK annisa mengatakan sangat menerima dan membutuhkan alat permainan yang ingin dikembangkan oleh peneliti.

Selanjutnya berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada 11-12-2019 TK Al-Kautsar yang terakreditasi B, disini peneliti wawancara kepala sekolah yang bernama Praswati mengatakan bahwa pada TK Al-Kautsar mereka mengenalkan huruf pada anak menggunakan papan tulis dan huruf yang di print saja, dan anak kurang tertarik pada media yang digunakan guru. Disini peneliti menawarkan produk kotak alfabet untuk kemampuan mengenal huruf kelompok B , dan kepala sekolah mengatakan sangat menerima dan merespon alat permainan yang ingin peneliti kembangkan.

Kemudian berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7-12-2019 di KB Tunas Harapan yang terakreditasi B. Disini peneliti wawancara pada guru kelas Byang bernama Maya Injela mengatakan bahwa untuk mengenalkan huruf pada anak mereka hanya menggunakan papan tulis dengan spidol dan huruf yang diprint lalu

ditempalkan di dinding, anak merasa bosan dan kurang tertarik dengan media yang digunakan guru. Disini peneliti menawarkan ingin mengembangkan produk kotak alfabet untuk kemampuan mengenal huruf anak di kelompok B. Guru di KB Tunas Harapan mengatakan sangat menerima dan membutuhkan alat permainan yang ingin peneliti kembangkan.

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

Berdasarkan analisis kebutuhan lapangan yang dilakukan peneliti di beberapa TK maka dapat diangkat judul penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang di kemukakan di atas dapat di rumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan alat permainan edukatif kotak alfabet untuk mengenal huruf pada kelompok B yang valid ?
2. Bagaimanakah mengembangkan alat permainan edukatif kotak alfabet untuk mengenal huruf pada kelompok B yang praktis ?

### **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif kotak alfabet untuk mengenal huruf pada kelompok B yang valid.
2. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif kotak alfabet untuk mengenal huruf pada kelompok B yang praktis

### **1.4 Manfaat penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi Anak Didik
  - a) Proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi anak.
  - b) Anak akan lebih terlatih dalam mengenal huruf alfabet
  - c) Meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf alfabet
2. Bagi Guru
  - a) Mempermudah guru dalam memecahkan masalah
  - b) Memperbaiki kinerja guru dalam perbaikan pembelajaran
  - c) Guru lebih percaya diri, dalam mengembangkan huruf alphabet pada anak
  - d) Guru dapat membuat anak bekreativitas dalam menyusun huruf alfabet
3. Bagi Peneliti
  - a) Manfaatnya guna untuk mengetahui kevalidan akan produk yang dikembangkan.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Aulia, Dkk. (2015). Pengembangan Instrumen Tes Berbasis Multirepresentasi Pada Mata Kuliah Pendahuluan Fisika Zat Padat. *Jurnal*. Indralaya:Universitas Sriwijaya. ISSN 2355-7109. 1-9
- Borg, W.R &Gall,M.D Gall.(2015). *Educational Research : An introduction, fith edition*. New York: longman
- Cahyono. (2018). *Statistika Terapan Dan Indicator Kesehatan*.Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Djaali dan pudji muljono. (2008). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan..*Jakarta : Grusin do.
- Eridani Dania, dkk. (2014 ) Implikasi *Game* Edukasi 2D Dan 3D : Mengenal Huruf Dan Angka Terhadap Anak. *Jurnal*. JNTETI, Vol. 3, No. 1.
- Fadillah. (2019 )*Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenamedia.
- Febriana Ninda (2015) .Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Tk Aba Janturan Umbulharjo Yogyakarta : *SKRIPSI*
- Herhyanto, Dkk. (2014). *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hijriati.2017.Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini.(III).02
- Isnawati.(2017) *Permainan Tradisional :prosedur dan analisis manfaat psikologi*.Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Julia, Dkk. (2017). *Prosiding Seminar Nasional Membangun Generasi Emas 2045 Yang Berkarakter dan Melekit dan Pelatihan Berfikir Suprarasional*. Sumedang: UPI Kampus Sumedang

- Khoni'ah, siti. Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Pada Anak Kelompok A Ra Kusuma Mulia Pakis Kecamatan Kunjang Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. *SKRIPSI*
- Madyawati,lilis.. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Malawi dan Maruti. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. Magetan : CV. AE Media Grafika
- Mudiarti, santi. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Prenamedia Group
- Muflikha, Siti Elok (2013:1)Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal. Spektrum Pls. Vol. I, No.1, April 2013*
- Mulyasa.( 2017). *Manajemen Paud*. PT Remaja Rosdakarya :Bandung.
- Noor. ( 2015). *Penelitian Ilmu Manajemen*. Prenada Media : Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun( 2014), Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*  
Kemendikbud : Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun (2014),Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.Kemendikbud : Jakarta
- Pradita, J & Nazzarudin. A. M. (2020) *Anti Panik / Buku Panduan Virus Corona*. Jakarta: Pt Alex Media Kompu Tindo Kelompo Gramedia.
- Prawiradilaga, dkk. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Raharjo Dan Zamroni. (2019). *Teori Dan Praktik Pemahaman Individu Teknik Testing*. Prenadamedia Group: Jakarta.
- Rahayuningsih,Sheila. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar*.*Skripsi*

- Rocmah Luluk Iffatur Dan Rezanía Vanda. (2017). Penerapan Bermain *Messy Play* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tk Kelompok A. *Skripsi*
- Rukajat.( 2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. CV Budi Utama : Yogyakarta.
- Saprida. (2018). Peningkatan Menulis Teks Observasi Melalui Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* Pada Siwa Madrasah Aliyah. *Jurnal*. Labuhan Batu: Universitas Washliyah. Vol 1 (No 1). 1-9
- Sari, S. (2018). Pengembangan Alat Permainan Papan Flanel Proses Perkembangbiakan Mahluk Hidup Di Kelompok Di TK Pembina Gelumbang. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Silalahi Albinus.(2017). Development research (penelitian pengembangan) dan research& deveploment (penelitian & pengembangan) dalam bidang pendidikan/pembelajaran. *Jurnal universitas medan*. 1-10.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mangajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sujarnoto, (2015). Perancang Alat Peraga Alfabet Sebagai Pengenalan Huruf Kepada Anak-Anak. *Jurnal Universitas Negeri Padang*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, H. W. (2018). Desain Media Pembelajaran Matematika. *Skripsi*. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Suminar,Dewi Retno. (2019). *PSIKOLOGI BERMAIN : Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press
- Surianto Rustan. (2011). *Font Dan Tifogi*. Jakarta : Universitas Terbuka

- Syamsyuardi.( 2012).Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA & ANAK USIA KELAS AWAL SD/MI*.Jakarta: Kencana
- Usman. (2015). *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan(Untuk Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Deepublish
- Vortuna, Dewi. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 Tk Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019.*Jurnal Tumbuh Kembang, Volume 5, Nomor 2,*
- Wagiran.( 2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori Dan Implementasi*. Cv Budi Utama : Yogyakarta.
- Waraningsih, Tri Lestari. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Sulthoni Ngaglik Sleman :*SKRIPSI*
- Waraningsih, Tri Lestari. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Sulthoni Ngaglik Sleman :*SKRIPSI*
- Yuberti. (2016). Penelitian dan pengembangan yang belum diminati dan perspektifnya. *Jurnal pendidikan universitas negeri Yogyakarta*. 1-11
- Zaman Badru, Hermawan Asep Herry. (2015). *Materi pokok media dan suber belajar PAUD*. Tengerang Selatan: Universita Terbuka.
- Zendrato, W. 2020. Gerakan Mencegah dari pada Mengobati. (*Terhadap Pemic COVID-19. Jurnal Education & Development*) 8(2)

