

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BOX MAGIC ALPHABET* UNTUK MENGENALKAN HURUF
PADA ANAK USIA DINI DI RA DARUSSALAM**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

OLEH:

HANIS ADIRA LUBIS

NIM. 20030011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Hanis Adira Lubis, NIM: 20030011 dengan judul: "**Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Darussalam**". Memandang bahwa skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqosah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

PEMBIMBING I



Sartika Dewi Harahap, M.Hum
NIP. 199108122019082001

PEMBIMBING II

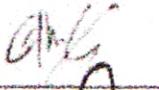


Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd
NIP. 198609192019082001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Box Magic Alphabet untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Darussalam*” a.n. Hanis Adira Lubis, NIM. 20030011, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 23 Agustus 2024.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Annisa Wahyuni, M.Pd NIP. 199204102019082001	Ketua sidang/Penguji I		02/10/2021
2	Kholidah Nur, M.A NIP. 197410122003122005	Sekretaris/Penguji II		02/10/2024
3	Sartika Dewi Hrp, M.Hum NIP. 199108122019082001	Penguji III		08/10/2024
4	Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP. 198609192019082001	Penguji IV		08/10/2024

Panyabungan, 23 Agustus 2024

Mengetahui
Ketua STAIN Mandailing Natal

Prof. Dr. H. Sumper Mulja Harahap, M.Ag
NIP. 197203132003121002



LEMBAR NOTA DINAS

Lamp :5 (lima) ekp Panyabungan,
Hal : Skripsi Kepada Yth:
a.n. :Hanis Adira Lubis Bapak Ketua STAIN MADINA

Di-

Tempat

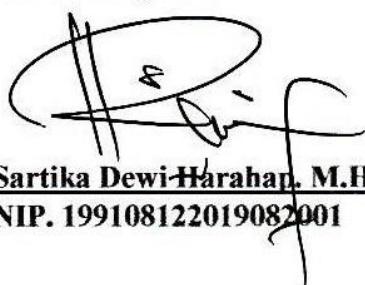
Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi atas nama Hanis Adira Lubis, NIM: 20030011, yang berjudul: "**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Box Magic Alphabet Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini Di RA Darussalam**" Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di STAIN MADINA.

Untuk itu dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang *munaqosyah*, demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama dari bapak kami ucapan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Pembimbing I



Sartika Dewi Harahap, M.Hum
NIP. 199108122019082001

Pembimbing II



Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd
NIP. 198609192019082001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hanis Adira lubis
Nim : 20030011
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tempat/Tgl Lahir : Panyabungan II, 29 Desember 2001
Alamat : Jl. Pemuda Kel. Panyabungan II, Kec. Panyabungan.
Kab.Mandailing Natal

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Box Magic Alphabet Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Darussalam”** adalah benar hasil karya sendiri kecuali kutipan-kutipan yang diambil dari sumbernya dan saya bertanggung jawab penuh atas semua data yang termuat di dalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, 20 Agustus 2024



Hanis Adira Lubis
NIM. 20030011

ABSTRAK

Hanis Adira Lubis, NIM. 20030011. Judul Skripsi “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Darussalam.”

Permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran di RA Darussalam. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*, memahami karakteristik, menguji kepraktisan, memastikan keefektifan dan menggambarkan apa saja kesulitan yang dialami peserta didik dan pendidik dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Research And Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Data yang terkumpul pada penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil instrument angket validator, dan pendidik. Adapun Hasil penelitian ini adalah : (1) Proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil instrument penilaian dalam bentuk angket penilaian, observasi, dan wawancara produk *Box Magic Alphabet* dikatakan sangat baik dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenal huruf pada peserta didik. Produk *Box Magic Alphabet* yang dikembangkan juga menghasilkan sebuah buku panduan yang dibuat untuk memudahkan guru dalam proses pembuatan dan penggunaan *Box Magic Alphabet*. (2) Karakteristik Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* memiliki karakteristik yang sederhana, menarik, menyenangkan, awet dan tahan lama, mudah digunakan dan dapat meningkatkan aspek perkembangan peserta didik. (3) Keefektifan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dalam mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini sebagai media pembelajaran efektif digunakan. Hal ini dikarenakan dengan adanya Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*, dapat memudahkan guru menyampaikan informasi melalui media yang disediakan, dengan nilai presentase mencapai 92% dan dianggap sangat valid. (4) Kepraktisan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dalam mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini dapat dilihat dari penggunaannya yang sederhana, tidak membingungkan anak dan mudah pula untuk dipraktekkan oleh guru, dengan nilai presentase 96% dan dianggap sangat valid.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Box Magic Alphabet, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Hanis Adira Lubis, NIM. 20030011. Thesis title "Development of Box Magic Alphabet Educational Game Tool to Introduce Letters to Early Childhood in RA Darussalam."

The problem in this research is the lack of students' ability to recognize letters caused by the lack of use of learning media at RA Darussalam. The aim of this research is to develop the Box Magic Alphabet Educational Game Tool, understand the characteristics, test practicality, ensure effectiveness and describe the difficulties experienced by students and educators in using the Box Magic Alphabet Educational Game Tool. The research method used in this research is Research and Development research using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate) development model. The data collected in this research uses qualitative data obtained from observations and interviews and quantitative data obtained from validator and educator questionnaire instruments. The results of this research are: (1) The Box Magic Alphabet Educational Game Tool Development Process was developed using the ADDIE model. Based on the results of the assessment instrument in the form of assessment questionnaires, observations and interviews, the Box Magic Alphabet product is said to be very good as a learning medium for students to recognize letters. The Box Magic Alphabet product that was developed also produced a guidebook created to make it easier for teachers in the process of making and using the Box Magic Alphabet. (2) Characteristics of the Magic Alphabet Box Educational Game Tool which has the characteristics of being simple, interesting, fun, durable and long-lasting, easy to use and can improve aspects of student development. (3) The effectiveness of the Box Magic Alphabet educational game tool in introducing letters to early childhood as an effective learning medium. This is because the existence of the Magic Alphabet Box Educational Game Tool can make it easier for teachers to convey information through the media provided, with a percentage value reaching 92% and is considered very valid. (4) The practicality of the Magic Alphabet Box Educational Game Tool in introducing letters to young children can be seen from its simple use, it does not confuse children and is also easy for teachers to practice, with a percentage score of 96% and is considered very valid.

Keywords: Educational Game Tools, Magic Alphabet Box, Early Childhood

MOTTO

"Yesterday is just today's memory, tomorrow is today's dream."

"Kemarin hanyalah kenangan hari ini,
besok adalah impian hari ini."

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah.. Alhamdullillahirabbil'alamin.....

Sujud syukur kupersembahkan kepada Allah yang Maha Agung atas takdir-Mu telah Engkau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani hidup. Semoga pencapaian ku saat ini merupakan salah satu bentuk keberhasilan yang akan menjadi langkah awal untuk meraih cita-cita besarku. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda tercinta, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai dengan jenjang perkuliahan, namun beliau mampu mendidik peneliti, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga peneliti dapat menyelesaikan studi hingga menyandang gelar sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda tercinta, terimakasih peneliti ucapan atas segala bentuk kasih sayang yang telah diberikan dan menemani proses pendewasaan serta pendidikan peneliti sampai mendapat gelar sarjana tetapi tanpa beliau mungkin peneliti tidak akan sampai pada titik ini.
3. Saudara kandung peneliti Khottob Aris Munandar Lubis, Kahiril Arisandi Lubis, Wan Azizi Lubis, yang telah menjadi orang yang memberi support kepada peneliti.
4. Kepada Udaq Abdul Muluk dan Naguda Sofia selaku Bos ditempat kerja yang selalu membantu peneliti dalam meminjamkan laptop dalam pembuatan tugas sampai peneliti memiliki laptop sendiri dan selalu memberikan dukungan takterkira bagaikan orang tua, dan selalu memotivasi dan mengingatkan untuk selalu sabar dalam menghadapi masalah baik di dunia Pendidikan maupun non Pendidikan.
5. Teman-teman seperjuangan, Sarah Citrasari, Silva Hidayah, Heidi Sahertiah, yang telah selalu ada, bagiku kebersamaan dengan kalian selama 4 (empat) tahun sangatlah singkat, cadatawa, sukaduka, dalam meradu nasi selama 4 (empat) tahun ini akan menjadi kenangan yang takkan terlupakan, dan semoga kedepannya kita tetap selalu bersama.

6. Hanis Adira Lubis (diri saya sendiri). Terimakasih sudah menepikan ego, terimakasih sudah bertahan sampai pada titik ini, terimakasih atas kesabaran yang tiada tara. Rasa sedih dan senang bercampur aduk karena telah berhasil mencapai salah satu keinginan seisi rumah. Pada proses pencapaian gelar sarjana mu akan menjadi sebuah pelajaran berarti dan sangat berharga bahwa segala sesuatu yang diawali dengan niat, restu orangtua, rasa sabar, ikhlas dan doa pasti akan membawa hasil yang memuaskan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmat-nya sehingga terselesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini di Ra Darussalam. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, semoga kiranya dapat dimaklumi karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak memperoleh bimbingan, pengarahan, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Terutama dan paling utama kepada kedua orang tua peneliti Ayahanda Mhd. Riswan Lubis dan Ibu Nur Mala Siregar yang senantiasa mengasuh dan mendidik dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan yang terbaik demi keberhasilan anaknya, memperjuangkan peneliti baik dari materi maupun arahan serta motivasi yang sangat berkesan demi keberhasilan peneliti hingga ketahap sekarang ini. Dalam kesempatan ini, peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
2. Ibu Kholidah Nur, M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Sartika Dewi Harahap, M.Hum, selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti
4. Ibu Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti

5. Seluruh Bapak/ Ibu Dosen pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mengajar/ mendidik peneliti mulai dari semester awal sampai akhir.
6. Terimakasih juga saya ucapkan kepada seluruh pihak yang bersangkutan di RA Darussalam yang telah memberikan saya kesempatan dan membantu saya untuk melakukan penelitian di sekolah RA Darussalam.
7. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan semangat terhadap peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan, dan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak.

Panyabungan, Agustus 2024

Peneliti



Hanis Adira Lubis

NIM. 20030011

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

LEMBAR NOTA DINAS

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN	1
--------------------------------	----------

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identitas Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9

BAB II LANDASAN TEORI.....	10
-----------------------------------	-----------

A. Deskripsi Teoretik	10
1. Anak Usia Dini	10
2. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	14
3. Alat Permainan Eduktif.....	16
4. Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini	24
5. Model Pengembangan.....	26
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
--	-----------

A. Model Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan.....	34
C. Subjek Uji Coba	36
D. Jenis Data.....	37

E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	53
C. Kajian Produk Akhir.....	54
D. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	72
A. Simpulan	72
B. Saran Pemanfaatan dan Desiminasi.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Produk <i>Box Magic Alphabet</i> sebelum Revisi	48
Gambar 4.2 Produk <i>Box Magic Alphabet</i> bagian dalam sebelum Revisi.....	49
Gambar 4.3 Produk <i>Box Magic Alphabet</i> setelah Revisi	49
Gambar 4.4 Produk <i>Box Magic Alphabet</i> bagian dalam setelah Revisi.....	49
Gambar 4.5 Buku Panduan Sebelum Revisi.....	51
Gambar 4.6 Buku Panduan Setelah Revisi.....	51
Gambar 4.7 Box Magic Alphabet	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Klasifikasi Kelayakan Produk.....	39
Tabel 3.2 Skala Likert Penilaian <i>Box Magic Alphabet</i>	39
Tabel 4.1 Sarana RA Darussalam	41
Tabel 4.2 Prasarana RA Darussalam.....	41
Tabel 4.3 Data Guru RA Darussalam.....	43
Tabel 4.3 Jumlah Peseta Didik di RA Darussalam tahun ajaran 2023/2024....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	78
Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian	80
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian.....	81
Lampiran 4 Lembar Observasi	82
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	86
Lampiran 6 Angket Validasi.....	94
Lampiran 7 RPPH	110
Lampiran 8 Angket Respon Guru	112
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan merupakan serangkaian yang terdiri dari berbagai subsystem atau unsur pendidikan yang saling berhubungan untuk mencapai keberhasilan. Hal tersebut meliputi: tujuan, kurikulum, materi, metode, pendidik, peserta didik, fasilitas, alat, dan pendekatan (Ika Purwaningsih, dkk, 2022). Menurut Maya & Lesmana (2018) Dalam suatu organisasi, peran sistem dan fungsi sistem merupakan faktor penting dalam mencapai pendidikan jika sistem tidak bejalan dengan baik maka akan menghambat tujuan yang akan dicapai. Keberadaan suatu unsur memerlukan adanya unsur yang lain dan ketiadaan salah satu unsur tersebut akan menghambat proses pendidikan dan berujung pada kegagalan, kegagalan ini akan mengakibatkan gagalnya tujuan Pendidikan Nasional. Berdasarkan hal tersebut Sistem Pendidikan adalah serangkaian komponen pendidikan yang setiap unsurnya saling berkaitan sehingga menciptakan suatu kesatuan yang terpadu dan berjenjang untuk mencapai keberhasilan atau tujuan pendidikan.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisitem Pendidikan Nasional Pasal (1) ayat 1 menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Selanjutnya Ariana (2016) mengatakan bahwa Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode - metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan dalam pengertian sederhana merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi - potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai - nilai yang ada didalam

masyarakat dan kebudayaan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar oleh pelaku pendidikan dengan menerapkan metode - metode untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Anak Usia Dini merupakan pribadi yang berbeda dan unik, yang memiliki karakteristik tersendiri pada tahap perkembangan usianya, tahap Anak Usia Dini juga sering disebut sebagai masa *golden age* yang artinya masa emas untuk anak diawal kehidupannya, dan pada fase ini pertumbuhan dan pekembangan anak berkembang sangat pesat. Sehingga sangat penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan memperhatikan kesehatan gizi anak, dan memberikan pelayanan pendidikan kepada anak (Priyanto, 2014). Menurut pendapat Hajar & Sri (2022) Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 5 - 6 tahun, pada usia ini merupakan usia anak dalam rentang masa prasekolah. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah individu unik yang pertumbuhan dan perkembangannya sangat pesat, sehingga penting diberikan kesehatan dan pelayanan pendidikan kepada anak.

Perkembangan adalah peningkatan kemampuan (keterampilan) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diprediksi sebagai hasil proses pematangan. Perkembangan meliputi proses diferensiasi sel-sel tubuh, organ, dan sistem organ agar masing-masing berkembang sehingga dapat menjalankan fungsinya, termasuk perkembangan emosi, intelektual, dan perilaku yang terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungan. Perkembangan Anak Usia Dini merupakan suatu pengetahuan yang penting terutama bagi para pendidik Anak Usia Dini yang dapat memahami perkembangan anak dan mempersiapkan berbagai strategi stimulasi agar tumbuh kembang anak dapat optimal (Nurasyiah et al., 2023).

Sedangkan menurut (Khaironi, 2018) Perkembangan adalah proses peningkatan kematangan dan fungsi psikologis seseorang. Kematangan perkembangan yang dialami manusia meningkatkan kemampuannya sebagai bagian dari perkembangan tersebut. Untuk memahami perkembangan Anak

Usia Dini penting dilakukan karena perkembangan anak saat ini mempengaruhi perkembangan seumur hidupnya. Pengetahuan tentang perkembangan Anak Usia Dini dapat membantu orang tua dan guru mempersiapkan upaya optimalisasi perkembangan anak usia dini. Setiap orang mengalami perkembangan yang terjadi sejak bayi hingga dewasa. Perkembangan tidak dapat diukur, tetapi dapat dirasakan. Pembangunan bersifat maju (*progresif*), sistematis, dan berkesinambungan yang berkembang pada setiap individu adalah sama, hanya kecepatan perkembangannya yang berbeda - beda, kadang berkembang lebih dulu dari yang sebelumnya, namun pada kenyataannya perkembangan terjadi antara aspek yang satu dengan aspek yang lain dan terjadi secara beriringan. Berdasarkan hal tersebut perkembangan adalah proses meningkatnya kemampuan (keterampilan) individu dalam perkembangan fungsi tubuh yang prosesnya berbeda - beda setiap individu.

Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Berdasarkan hal tersebut salah satu aspek perkembangan Anak Usia Dini adalah aspek perkembangan bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfadilah (2021) perkembangan bahasa adalah kemampuan anak dalam berbicara, seorang anak mampu menunjukkan bahasa yang diawali dengan gambar coretan hingga mampu merangkai kalimat secara tertulis sesuai dengan usia anak.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 pasal (2) ayat 1 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa Layanan Pendidikan Anak Usia Dini untuk usia 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK)/ Raudhatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), dan yang sederajat (Kemendiknas, 2014). Menurut Sari (2020) Pendidikan Anak Usia Dini yang berlangsung pada usia 0-6 tahun merupakan tahun - tahun yang menentukan

dan mengemban misi yang paling mulia. Pada masa ini terjadi pembentukan konsep dalam diri anak-anak yang meliputi konsep diri, konsep hidup, dan konsep belajar yang dipengaruhi oleh bagaimana lingkungan memperlakukan dirinya.

Menurut Jamiah (2020) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasaan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini. Saat ini kesadaran masyarakat terhadap pendidikan Anak Usia Dini sudah sangat meningkat sehingga sebagian besar masyarakat dan orang tua beranggapan bahwa sebaiknya menyekolahkan anaknya di berbagai lembaga pendidikan PAUD, dengan peningkatan tersebut, banyak didirikan lembaga PAUD yang memberikan layanan anak usia dini. Lembaga – lembaga PAUD yang didirikan harus sesuai dengan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini, salah satu tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini yaitu mempersiapkan anak untuk menghadapi pendidikan yang selanjutnya yaitu sekolah dasar. Fasilitas PAUD yang didirikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini, yaitu mempersiapkan anak mempelajari dasar-dasar pengetahuan, nilai-nilai karakter, keterampilan dan kemampuan (Arifani, 2021). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah bentuk layanan yang diberikan kepada anak dari rentang usia sejak lahir hingga usia 6 tahun dengan memberikan rangsangan kepada anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Menurut Sujiono (2013) untuk memberikan pelayanan terbaik bagi Anak Usia Dini salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada Anak Usia Dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus

dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Kurikulum PAUD adalah seperangkat rencana tentang tujuan pembelajaran Anak Usia Dini yang bekisar antara umur 0 sampai 6 tahun yang bermaksud untuk menumbuhkembangkan potensi - potensi anak secara optimal. Pada kurikulum PAUD juga terdapat manajemen yang bertujuan untuk mengelolah secara efektif dan efisien tentang seperangkat pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik (Fauzi Fahmi & Rahmi Wardah Ningsih 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhaini (2016) Kurikulum PAUD adalah seperangkat rencana dan pengaturan, mengenai bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran PAUD. Pengembangan kurikulum pada pendidikan Anak Usia Dini tidak terlepas dari media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Kurikulum PAUD merupakan serangkaian sencana atau pengaturan mengenai bahan ajar serta pedoman yang digunakan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Nurrita (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan belajar dan mengajar, media pembelajaran di PAUD juga harus menarik dan dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak (Hayati et al., 2022). Media bagi Anak Usia Dini sebagai perantara menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan sehingga merangsang imajinasi anak pada proses pembelajaran (Efda, 2013).

Hal ini juga sependapat dengan Usman & Yuniar, (2019) yang mengatakan bahwa Media pembelajaran Anak Usia Dini adalah media yang dibuat langsung oleh guru atau pendidik untuk memudahkan menyampaikan materi kepada anak didik, dan media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan materi dan kebutuhan anak usia dini. Ada banyak berbagai jenis media

pembelajaran salah satunya adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Oleh karena itu media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar anak, dengan menggunakan media pembelajaran proses belajar akan lebih menarik dan anak lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan kepada anak.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang sengaja dibuat yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan aspek perkembangan yang ada (Mulyanto, 2022). Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif yang cocok untuk anak yang dikemukakan oleh Agustina (2023) yaitu: (1) Ramah anak, (2) harus mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, (3) aman digunakan anak, (4) mendorong anak dalam meningkatkan kreativitas, dan (5) mengandung nilai pendidikan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat sengaja dibuat sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Alat Permainan Edukatif dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta dapat mengembangkan aspek-aspek anak usia dini.

Pengenalan huruf adalah bagian dari aspek perkembangan bahasa (Indah Permata, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Deli Lestari, dkk (2022) setiap aspek perkembangan yang harus dioptimalkan oleh anak usia dini, salah satunya adalah aspek bahasa. Aspek bahasa perlu dipersiapkan dan dikembangkan salah satunya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kompetensi kemampuan bahasa dalam ruang lingkup keaksaraan. Menurut Permendikbud (137:14) pengembangan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun, tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai meliputi mengenal simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf

awal yang sama, menyebutkan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri dan juga menuliskan nama sendiri.

Menurut Rasyid & Mansyur (2009) mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini sangat penting, baik huruf latin, huruf arab dan lainnya, sehingga menumbuhkan kemampuan anak dalam memilih dan membedakan jenis-jenis huruf. Melatih anak dalam mengenal huruf dan mengucapkannya harus berulang-ulang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arifani (2021) yang hasilnya adalah dalam mengenalkan huruf Alfabet pada anak menggunakan Alat Permainan Edukatif Bingo Huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal Huruf Alfabet.

Box Alphabet adalah suatu wadah yang didalamnya terdapat lambang atau gambaran bunyi yang menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk lambang-lambang tulisan yang disebut huruf (Ariana, 2016). Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti *Box Magic Alphabet* dikarenakan untuk menjadi pembeda dalam penelitian sebelumnya, dan kata *magic* dari nama Alat Permainan Edukatif artinya peneliti bermaksud untuk menarik perhatian dan menambah rasa penasaran bagi anak dalam memainkan *box* tersebut.

Dalam hal ini peneliti memilih untuk melakukan penelitian di RA Darussalam Kotasiantar, dengan alasan letak yang dekat dengan rumah dan Kampus dan berada di pinggi Jalan Kota. Berdasarkan wawancara dan observasi langsung yang dilakukan peneliti terhadap salah satu Guru yang ada di RA Darussalam Kotasiantar, Permasalahan dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak RA Darussalam masih mengikuti cara-cara lama yang kurang efektif, dan sangat monoton dan dengan media yang masih kurang. Pembelajaran mengenal huruf di RA Darussalam seringkali hanya menggunakan kartu huruf, karton yang di tuliskan huruf-huruf dan diberi warna dan penjelasan guru saja menggunakan papan tulis. Proses pembelajaran mengenalkan huruf belum menggunakan media yang lebih efektif untuk mengenalkan huruf, sehingga tidak menarik perhatian anak dalam mengenalkan huruf pada proses pembelajaran,

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dengan judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Darussalam yang bisa digunakan dalam mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini dengan mempertimbangkan berdasarkan kebutuhan anak dan sesuai dengan usia anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi pada anak di RA Darussalam

1. Sebagian anak belum mengenal huruf alfabet
2. Kurangnya keefektifan media pembelajaran dalam proses pembelajaran anak
3. Kurangnya pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam proses pembelajaran mengenal huruf pada anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka pada penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang digunakan yaitu pembuatan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk mengenalkan huruf alfabet A-Z pada Anak Usia Dini usia 5-6 tahun di RA Darussalam.

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam?
2. Bagaimana karakteristik Alat Permainan Eduktif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam?

3. Bagaimana kepraktisan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam?
4. Bagaimana efektivitas Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam?

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang penulis ingin kembangkan dalam Penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*. *Box Magic Alphabet* adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam Mengenalkan Huruf pada anak di RA Darussalam. Alat Permainan *Box Magic Alphabet* ini terbuat dari bahan karton bekas, selain ramah anak, bahan tersebut juga ramah lingkungan, dibuat dengan berbagai macam warna dan menggunakan alat perekat sehingga saat penggunaanya memudahkan anak dalam menempelkan huruf-huruf alfabet tersebut. Cara memainkan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* adalah pertama peneliti mengenalkan huruf-huruf alfabet kepada anak didik, kemudian meminta anak untuk menempelkan huruf yang disebutkan guru ke dalam *Box Magic Alphabet*.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Untuk menjelaskan Proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini Di Ra Darussalam
2. Untuk mengetahui Karakteristik Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di Ra Darussalam
3. Untuk mengetahui Kepraktisan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini.
4. Untuk menjelaskan Efektivitas Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di Ra Darussalam