

Pengaruh Media Permainan Kotak Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun

Karin Pramuwitya Gutni ^{✉1}, Fatrica Syafri², Deni Febrini³
¹gutnikarin@gmail.com, ²fatricasyafri@mail.uinfabengkulu.ac.id
³denifebrini@mail.uinfabengkulu.ac.id

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UINFAS Bengkulu

Email: gutnikarin@gmail.com

Received: 2024-01-22; Accepted: 2024-02-29; Published: 2024-03-25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan kotak ajaib terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Kemala Bayangkari 26. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu yang berjumlah 24 siswa. Sampel dalam penelitian ini *total sampling* yakni seluruh siswa kelompok kelas B sebanyak 24 orang. Teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t 2 sampel *independent*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media permainan kotak ajaib terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu, hal ini terlihat dari hasil analisis uji tes 2 sampel *independent* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dan $t_{hitung} (4,633) > t_{tabel} (0,05;28)$ adalah 2,048, maka hipotesis H_0 ditolak dan kerja H_a diterima.

Kata Kunci: *Media Permainan, Kotak Ajaib, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini*

Abstract

This research aims to determine the effect of the magic box game media on the ability to recognize letters in children at Kemala Bayangkari 26 Kindergarten. The type of research used is quantitative research with an experimental approach. The population in this study were all students at Kemala Bayangkari Kindergarten 26, Bengkulu City, totaling 24 students. The sample in this study was a total sampling of all 24 class B students. The data collection techniques are observation, documentation and tests. Hypothesis testing in this research uses the 2 independent sample t test. The results of this research show that there is an influence of the magic box game media on the development of the ability to recognize letters in children aged 5-6 years at Kemala Bayangkari 26 Kindergarten, Bengkulu City. This can be seen from the results of the test analysis of 2 independent samples which obtained a Sig value. (2-tailed) = 0.000 < 0.05 and $t_{count} (4.633) > t_{table} (0.05;28)$ is 2.048, then the hypothesis H_0 is rejected and work H_a is accepted.

Keywords: *Game Media; Magic Box, Letter Recognition Ability; Early Childhood.*

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan pada anak usia dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidikan dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara anak mengamati, meniru serta bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan potensi dan kecerdasan anak (Sujiono 2013). Perkembangan bahasa anak dapat ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan pertumbuhan anak usia dini. Pada perkembangan bahasa anak dapat diberikan stimulasi oleh orang terdekatnya; seperti orangtua, guru, dan pengasuh. Berhubung anak belajar bahasa melalui meniru, maka orang disekitarnya perlu mengajarkan anak berbicara dan dengan bahasa yang benar. Menurut Pangastuti dan Hanum (Pangastuti and Hanum 2017), metode pengembangan bahasa yang dapat diterapkan pada anak usia dini antara lain bercerita, permainan membaca dan lain-lainnya. Perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dengan mulai mengenalkan nama dirinya atau nama benda yang ada disekitarnya.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini perlu diberikan kemampuan dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari beberapa aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi secara optimal sejak dini. Menurut Melinda, dkk (Melinda, Wilson, and Risma 2016), mengatakan bahwa stimulasi pengenalan huruf merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Belajar mengenal huruf merupakan suatu yang dikembangkan dalam baca tulis. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengenal bentuk huruf dan memakainya. Menurut Tarigan (Tarigan 2009), mengenal huruf merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Tarigan menyatakan bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan, disamping itu pula setiap keterampilan berbahasa erat kaitannya dengan proses berpikir seseorang. Keterampilan berbahasa salah satunya adalah membaca yang merupakan suatu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini.

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tingkat kemampuan anak dalam mengenal huruf dilihat dalam indikator tingkat pencapaian lingkup perkembangan bahasa. Lingkup perkembangan bahasa ini terdapat pada poin C yaitu keaksaraan (Mengenal huruf) pada usia 5-6 tahun yaitu: menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal sama huruf awal dari nama benda yang ada disekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, memahami antara bentuk, bunyi dan huruf, membaca nama sendiri, menulis nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita (Kementerian Pendidikan Nasional 2014). Anak usia 5-6 tahun sudah dapat menguasai indikator mengenal keaksaraan awal, yaitu: 1) Menunjukkan bentuk bentuk simbol (pra menulis), 2) Membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata, 3) Mampu menulis huruf-huruf dari namanya sendiri, 4) Mencocokkan huruf dengan gambar (Kemendikbud 2014).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Anshori 2018). Beberapa media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini diantaranya adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan yang dapat digunakan untuk menstimulasi, mengembangkan, dan mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada anak (Nityanasari 2020). Salah satu alat permainan Edukatif (APE) yang bisa digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf adalah kotak ajaib. Magic box (kotak misteri) adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan magic box (kotak ajaib) karena permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak dan tidak tau apa saja yang ada di dalam kotak tersebut (Simamora, Hasibuan, and Lubis 2019).

Menurut Veryawan, dkk (Veryawan, Tan, and Syarfina 2021), kotak ajaib (*magic box*) adalah kotak segi empat atau kubus yang tidak tembus pandang dan ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dinamakan kotak ajaib (*magic box*) karena permainan terbuat dari kotak kardus, sedangkan dalam penggunaannya anak tidak mengetahui benda apa yang ada didalam kotak tersebut sehingga menimbulkan kesan misteri karena pada saat kotaknya ditutup. Anak akan mengetahui benda yang ada didalam kotak tersebut apabila tutupnya di buka, makanya dinamakan kotak ajaib atau misteri. Permainan kotak ajaib (*magic box*) adalah permainan menebak benda yang berada di dalam kotak. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di TK/ PAUD. Kemala Bayangkari 26 terlihat proses pembelajaran dalam kemampuan mengenal huruf tidak bervariasi membuat anak menjadi bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf abjad, anak yang belum percaya diri untuk membedakan beberapa bentuk huruf abjad namun terdapat 1 subjek yang sudah dapat mengenal beberapa bentuk huruf abjad meskipun dengan menebaknya melalui tulisan yang sudah guru contohkan dan anak belum mampu menulis kata sesuai ucapannya dengan benar dan masih sulit membedakan bentuk huruf. Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan anak dalam mengenal berbagai simbol dari huruf abjad dan mengenal bentuk dari huruf tersebut. Peneliti juga berharap media tersebut dapat mengurangi kebosanan anak dalam belajar mengenal huruf abjad dan membuatnya lebih mudah dalam mencerna informasi yang didapatkan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran bisa berupa gambar, modul, buku teks, alat-alat teknologi dan sejenisnya (Anshori 2018). Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2013). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran (Haryadi and Kansaa 2021). Berdasarkan pendapat dari para pakar, dapat penulis simpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

Mengenal Huruf

Mengenal huruf merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Tarigan menyatakan bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan, disamping itu pula setiap keterampilan berbahasa erat kaitannya dengan proses berpikir seseorang. Keterampilan berbahasa salah satunya adalah membaca yang merupakan suatu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini (Tarigan 2009). Menurut Aziz, huruf merupakan sebuah rangkaian unsur abjad yang berbunyi (Aziz 2012). Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak-anak untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Siskandar mengatakan bahwa kemampuan adalah pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap yang perlu dimiliki dan dilatihkan kepada peserta didik untuk membiasakan mereka berfikir dan bertindak. Kemampuan ini perlu dimahirkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan merupakan suatu kesanggupan atau kapasitas yang dimiliki seseorang dalam melakukan tindakan yang dihasilkan dari pembawaan sejak lahir namun kemampuan ini akan berkembang jika diberikan latihan-latihan sehingga mampu melakukan sesuatu dengan baik (Aulina 2012).

Kemampuan mengenal huruf juga diartikan selain bisa menyebut dan memahami huruf, bisa mengenali huruf juga berarti bisa membedakan bunyi dan bentuk setiap hurufnya. Penghubungan huruf diperlukan sebab suku kata dari satu huruf ke huruf lain digabungkan dari konsonan-konsonan yang membentuk jadi satu kata, fungsi ini sangat penting untuk proses pengenalan huruf pada anak. Maka dari itu mengenalkan huruf pada anak harus dilakukan agar anak dapat membaca suatu kata dengan baik. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu pondasi utama yang harus dimiliki oleh setiap anak sebagai kemampuan dasar mereka sebelum mempelajari ke tahap selanjutnya yaitu belajar membaca. Anak juga dapat belajar mengenal huruf di lingkungan sekitarnya. Menurut Menteri Pendidikan Republik Indonesia yang diatur dalam peraturan kemendikbud nomer 146 tahun 2014 (Kemendikbud, 2014) beberapa tolok ukur pengenalan berbagai aksara dalam penguasaannya antara lain: 1) Dapat mengidentifikasi huruf dengan baik, 2) Anak dapat membuat sebuah coretan gambaran yang berbentuk huruf abjad, 3) Anak dapat menulis namanya sendiri menggunakan huruf abjad, 4) Memberi nama-nama benda dengan huruf.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun sudah dapat menguasai indikator mengenal keaksaraan awal, yaitu: 1) Menunjukkan bentuk bentuk simbol (pra menulis), 2) Membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata, 3) Mampu menulis huruf-huruf dari namanya sendiri, 4) Mencocokkan huruf dengan gambar (Kemendikbud 2014).

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (Sugiyono 2017), metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan adalah *Post-Test Kontrol Grup Desain (Non Equivalent Control Group Design)* (Emzir 2015), yang diteliti adalah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan di TK/ PAUD. Kemala Bayangkari 26 Waktu pelaksanaan penelitian di laksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu yang berjumlah 24 siswa. Dikarenakan objek penelitian berjumlah di bawah 100, maka sampel yang dipakai adalah seluruhnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti mengambil seluruh populasi untuk dijadikan sampel yakni sebanyak 24 orang siswa. Adapun teknik penentuan pengambilan kelas sampel yang digunakan yaitu teknik *simpel random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus uji T. Uji T yang dimaksudkan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel – variabel independen X secara keseluruhan terhadap variabel Y. Uji T ini dilakukan dengan cara membandingkan antar nilai T yang dihasilkan dari perhitungan T_{hitung} dengan nilai T_{tabel} .

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kategori tingkat perkembangan mengenal huruf anak di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu, kelas eksperimen pada tahap *pretest* terletak pada kategori Mulai Berkembang (MB) dikarenakan jumlah anak dan persentase pada kategori tersebut dengan jumlah anak paling banyak yakni 7 orang anak dengan persentase sebesar 58% dari keseluruhan sampel penelitian seperti terlihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat Perkembangan Mengenal Huruf Pada Anak di di Kelas Eksperimen Pada Tahap *Pretest*

Rentang	Kategori Perkembangan Mengenal Huruf	Frekuensi	Persentase
39 – 48	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
30 – 38	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
21 – 29	Mulai Berkembang (MB)	7	58%
12 – 20	Belum Berkembang (BB)	5	42%
	Jumlah	12	100%

Kategori tingkat perkembangan mengenal huruf anak di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu di Kelas Eksperimen Pada Tahap *Post-test* termasuk kategori Mulai Berkembang (MB) karena pada tahap ini siswa paling banyak berada pada kelas interval mulai berkembang yakni pada kelas interval 21-29 sebanyak 7 orang (58%), seperti terlihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Tingkat Perkembangan Mengenal Huruf Pada Anak di Kelas Eksperimen Pada Tahap *Post test*

Rentang	Kategori Perkembangan Mengenal Huruf	Frekuensi	Persentase
39 – 48	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	39 – 48
30 – 38	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	30 – 38
21 – 29	Mulai Berkembang (MB)	7	21 – 29
12 – 20	Belum Berkembang (BB)	5	12 – 20
	Jumlah	12	100%

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dengan bantuan program analisis data SPSS versi 22 yaitu dengan menggunakan *Kolmogorov smirnov* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Penilaian Tes	Pre Test Eksperimen	.184	12	.183	.957	12	.639
	Post Test Eksperimen	.179	12	.200*	.918	12	.178
	Pre Test Kontrol	.213	12	.066	.902	12	.103
	Post Test Kontrol	.159	12	.200*	.940	12	.380

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai signifikan (Asymp.Sig 2-tailed) dengan uji *kolmogorov smirnov*, dengan kriteria normal dipenuhi jika hasil uji signifikan untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ (0,05), jika signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0.05 (sig > 0,05), maka responden berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikan yang diperoleh lebih kecil 0,05 (sig < 0,05) maka responden bukan dari populasi yang berdistribusi normal, pada:

- 1) Pre-Test kelas Eksperimen yaitu 0,183 menunjukkan lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05), maka dengan demikian populasi berasal dari data distribusi normal,
- 2) Post-Test kelas Eksperimen yaitu 0,200 menunjukkan lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05), maka dengan demikian populasi berasal dari data distribusi normal,
- 3) Pre-Test kelas Kontrol yaitu 0,066 menunjukkan lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05), maka dengan demikian populasi berasal dari data distribusi normal,
- 4) Post-Test kelas Kontrol yaitu 0,200 menunjukkan lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05), maka dengan demikian populasi berasal dari data distribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil olah data, maka diketahui bahwa nilai sig. pada tahap *Pre-Test* sebesar 0,933 > 0,05, dan pada tahap *post-test* sebesar 0,061 > 0,05. dengan signifikansi 5% dengan hipotesis, jika nilai sig. > 0,05 maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test*

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Penilaian Tes	Based on Mean	.007	1	28	.933
	Based on Median	.000	1	28	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	27.849	1.000
	Based on trimmed mean	.003	1	28	.954

Jika nilai sig. < 0,05 maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen), artinya kedua kelompok data memiliki varians yang sama (homogen), seperti terlihat pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Post-Test*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Penilaian	Based on Mean	3.800	1	28	.061
Tes	Based on Median	2.548	1	28	.122
	Based on Median and with adjusted df	2.548	1	20.661	.126
	Based on trimmed mean	3.647	1	28	.066

Hasil Uji Hipotesis dengan uji t 2 Sampel Independent

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji T, diketahui tabel independent samples test di atas, nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dan $t_{hitung} (4,633) > t_{tabel} (0,05;28)$ adalah 2,048, maka hipotesis H_0 ditolak dan kerja H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan kotak ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu, seperti terlihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji t 2 Sampel Independent

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Penilaian	Equal variances assumed	3.800	.061	4.633	22	.000	6.933	1.496	3.868	9.999
Tes	Equal variances not assumed			4.633	23.286	.000	6.933	1.496	3.840	10.027

D. PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan diuraikan tentang hasil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh media permainan kotak ajaib terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu. Penelitian dilakukan pada 2 lokal yaitu lokal eksperimen dan lokal kontrol. Pada lokal eksperimen diberikan perlakuan media permainan kotak ajaib sedangkan pada lokal kontrol tidak diberi perlakuan media permainan kotak ajaib. Jumlah anak pada masing-masing lokal yaitu 12 anak. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media permainan kotak ajaib. Menurut Veryawan, kotak ajaib (*magic box*) adalah kotak segi empat atau kubus yang tidak tembus pandang dan ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dinamakan kotak ajaib (*magic box*) karena permainan terbuat dari kotak kardus, sedangkan dalam penggunaannya anak tidak mengetahui benda apa yang ada didalam kotak tersebut sehingga menimbulkan kesan

misteri karena pada saat kotaknya ditutup. Anak akan mengetahui benda yang ada didalam kotak tersebut apabila tutupnya di buka, makanya dinamakan kotak ajaib atau misteri. Permainan kotak ajaib (*magic box*) adalah permainan menebak benda yang berada di dalam kotak (Veryawan, Tan, and Syarfina 2021). Langkah pembelajaran dengan media kotak ajaib yang dilakukan di kelas eksperimen yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Masukkan beberapa bola yang ditemplei huruf-huruf dalam kotak yang telah dilubangi atasnya.
2. Kemudian anak memasukkan salah satu tangannya ke dalam kotak dan mencoba merasakan atau meraba benda yang ada didalam kotak tersebut kemudian mengambil salah satu bola yang ditemplei salah satu huruf abjad, seperti terlihat pada gambar di bawah ini:
3. Setelah semua anak mengambil masing-masing satu bola yang ditemplei huruf abjad, kemudian diperlihatkan dan menyebutkan setiap huruf-huruf yang didapatkannya masing-masing.

Penggunaan media permainan kotak ajaib terhadap anak bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu. Indikator dalam penelitian yaitu anak mampu mengenal, menyebutkan, dan membaca 5 sampai 6 simbol huruf pada kartu dengan tepat serta Anak mampu menyebutkan 5 sampai 6 huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat. Pembelajaran menggunakan kotak ajaib berlangsung menyenangkan bagi anak, dan meningkatkan potensi yang ada dalam diri anak. Hasil hasil analisis uji tes 2 sampel independent diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dan $t_{hitung} (4,633) > t_{tabel} (0,05;28)$ adalah 2,048. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai $p (0,000) < 0,05$ maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. artinya ada pengaruh media permainan kotak ajaib terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu. Menurut Harun Rasyid tujuan mengenal huruf yaitu bagi anak-anak mengetahui alphabet dapat memudahkan mereka dalam berbicara lebih lancar dan mendukung kemampuan anak dalam berbahasa serta dapat mengembangkan konsep dan cara berfikir mereka (Niara, Ulfiah, and Widadiyah 2023; Rasyid, Mansyur, and Suratno 2009). Proses pemahaman tersebut haru berulang kali dimaksudkan bisa menjadi pengalaman-pengalaman belajar mengajar agar anak selalu ingat dan paham selanjutnya pengenalan huruf tersebut diaplikasikan dengan kemampuan membaca dan menulis pada diri anak (Amirudin and Sumiati 2022).

Burhan Nurgiyantoro, mengatakan bahwa pengenalan huruf biasanya tidak dilakukan secara langsung dengan menunjukkan huruf, melainkan melalui gambar-gambar tertentu, misalnya gambar jenis binatang atau gambar objek tertentu yang sudah dikenal anak (Nurgiyantoro 2005). Sedangkan menurut Slamet Suyanto (Suyanto 2005), mengatakan bahwa dalam upaya mengenalkan huruf kepada anak sebaiknya kenalkan dahulu huruf-huruf yang mudah bagi anak dan hindari huruf-huruf yang sulit. Untuk huruf-huruf yang sulit dapat diajarkan setelah anak mampu merangkai huruf. Mengenal huruf merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan aktivitas auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) untuk memperoleh makna dari symbol berupa huruf atau kata. Aktivitas membaca dini menurut Mediani ini meliputi 2 proses yaitu: (1) Proses membaca teknis, yaitu suatu proses pemahaman hubungan antara huruf dengan bunyi atau suara

dengan mengubah simbol-simbol tertulis berupa huruf atau kata menjadi sistem bunyi. (2) Proses ini disebut sebagai pengenalan kata. Misalnya anak mengucapkan baik dalam hati maupun bersuara seperti kata “adik minum” yang tercetak merupakan proses membaca teknis. Proses memahami bacaan, yaitu kemampuan anak untuk menangkap makna kata yang tercetak. Pada waktu melihat tulisan “adik minum” anak tahu bahwa yang minum bukan ayah atau adik dalam tulisan itu tidak sedang makan. Penguasaan kosakata sangat penting dalam memahami kata-kata dalam bacaan (Komalasari and Yunengsih 2021; Mediani 2008).

Darjowidjojo memberikan pengetahuan bunyi huruf selalu berkaitan dengan carai memaknai dan penyebutannya (Dardjojo 2003). Sedangkan menurut Carol Seefeldt pengenalan alphabet adalah komponen yang tak bisa dirubah dari pelajaran membaca dan menulis (Seefeldt and Nasar 2018). Menurut Nurbina Dhieni agar pengembangan mengenal huruf dapat dilakukan secara konseptual, perlu diperhatikan butir teori yang berkaitan dengan perolehan kemampuan mengenal huruf (Nurbiana 2018). Adapun teori tersebut senada dengan apa yang dikemukakan oleh Morrow sebagai berikut: (1) mengenal huruf dipelajari melalui interaksi dan kolaborasi sosial artinya dalam proses pembelajaran membaca dan menulis situasi kelompok kecil memegang peranan penting, Anak belajar mengenal huruf sebagai hasil pengalaman kehidupan, Anak mempelajari keterampilan mengenal huruf bila mereka melihat tujuan dan kebutuhan proses membaca, dan mengenal huruf dipelajari melalui keterampilan langsung (Morrow 1993). Menurut James W. Brown dkk kelebihan dari media kotak ajaib yaitu: Ilustrasi gambar merupakan perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat belajar pembelajar secara efektif, Ilustrasi gambar membantu pembelajar membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat isi materi teks yang menyertainya, dan ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat pembelajar menjadi efektif (Munir 2017).

Hasil penelitian Sheila et al (2019), dengan judul penelitian Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar yang menjelaskan terdapatnya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun menggunakan media kotak pintar. Hasil penelitian yang relevan dari Waraningsih (Waraningsih 2014), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman”, mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan di TK tersebut dengan menggunakan media kartu kata dapat meningkatkan pengenalan huruf anak. Trisniwati (Trisniwati 2014), yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta”, mengatakan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan pengenalan huruf di TK tersebut. Kenthi Puspitasari (Puspitasari 2013), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang”, menemukan bahwa dengan kotak pintar kemampuan mengenal lambang 1-10 di sekolah tersebut mengalami peningkatan. Sugeng Harnanto (Harnanto 2016), yang berjudul “Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar”, mengatakan bahwa alat peraga kotak ajaib dapat meningkatkan atau mengoptimalkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta merujuk dari rumusan masalah yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan kotak ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu, hal ini terlihat dari hasil analisis uji tes 2 sampel independent diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dan $t_{hitung} (4,633) > t_{tabel} (0,05;28)$ adalah 2,048. Karena nilai $t_{hitung} = 4,633 > t_{tabel} = 2,048$ atau nilai $p (0,000) < 0,05$ maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Artinya ada pengaruh media permainan kotak ajaib terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu, maka hipotesis H_0 ditolak dan kerja H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, Amirudin, and Sumiati Sumiati. 2022. "Peran Pendidikan Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak* 3(2): 111–26. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/774> (March 13, 2024).
- Anshori, Sodik. 2018. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* 2(1): 88–100.
- Arsyad, Azhar. 2013. "Manfaat Media Pembelajaran. Media Pembelajaran." *Raja Grafindo Persada* 1: 25.
- Aulina, Choirun Nisak. 2012. "Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1(2): 131–44. doi:10.21070/pedagogia.v1i2.36.
- Aziz, Abdul. 2012. *Pedoman Tata Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Dardjojo, Soenjono. 2003. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emzir. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Harnanto, Sugeng. 2016. "Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3(1): 33. doi:10.30659/pendas.3.1.33-42.
- Haryadi, Rudi, and Hanifa Nuraini All Kansaa. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *AtTālim : Jurnal Pendidikan* 7(1): 2548–4419.
- Kemendikbud, RI. 2014. *Permendikbud RI No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2014. *Permendikbud No. 137 Tahun 2014, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.
- Komalasari, Dedeh, and Yuyun Yunengsih. 2021. "Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Penerapan Pada Area Sensorial Anak Di Kelompok Bermain Rumah Bintang Jalaksana." *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak* 2(1): 33–42. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/321> (March 13, 2024).
- Mediani, Maya Kania. 2008. "Mengajarkan Membaca Pada Anak Usia Prasekolah." <http://mail.yahoo.com>.
- Melinda, Mery, Wilson, and Devi Risma. 2016. "Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Huruf Pada Usia 5-6 Tahun Ditaman Kanak-Kanak Masmur Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 3(1): 1–12.
- Morrow, L. M. 1993. *Literacy Development In The Early Years, Helping Children Read And Write*. Boston: Allyn and Bacon.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Niara, Sitti, Ulfah Ulfiah, and Qorina Widadiyah. 2023. "Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Metode Permainan Balok Huruf." *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan*

- Pengasuhan Anak* 4(2): 32–41. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/1332> (March 13, 2024).
- Nityanasari, Denadia. 2020. “Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini.” *Ya Bunayya: Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1): 10.
- Nurbiana, Dhieni. 2018. *Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pangastuti, Ratna, and Siti Farida Hanum. 2017. “Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf.” *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 1(1): 51–66. doi:10.35896/ijecie.v1i1.4.
- Puspitasari, Kenti. 2013. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang.” *Jurnal PAUD Teratai* 2(3).
- Rahayuningsih, Sheila Septiana, Tritjahjo Danny Soesilo, and Mozes Kurniawan. 2019. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9(1): 11–18. doi:10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18.
- Rasyid, Harun, Mansyur, and Suratno. 2009. *Assesmen Perkembangan Peserta Dididk*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Seefeldt, Carol, and Pius Nasar. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Simamora, Laili Hajriah, Humaidah Br. Hasibuan, and Zulfahmi Lubis. 2019. “Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai.” *Jurnal Raudhah* 7(2). doi:10.30829/raudhah.v7i2.506.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suyanto, Selamat. 2005. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Angkasa.
- Trisniwati. 2014. Universitas Negeri Yogyakarta “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta.” Universitas Negeri Yogyakarta.
- Veryawan, Veryawan, Mery Tan, and Syarfina Syarfina. 2021. “KEGIATAN BERMAIN KOTAK AJAIB (MAGIC BOX) DALAM UPAYA.” 5(1): 44–52.
- Waraningsih, Tri Lestari. 2014. “Upaya Meningkatkan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Ngaglik Sleman.” Universitas Negeri Yogyakarta.