

Pengembangan Ape Box Magic Alphabet untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam

Hanis Adira Lubis^{1*}, Sartika Dewi Harahap², Syamsiah Depalina Siregar³

¹⁻³ Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

hanisadira42@gmail.com^{1*}, sartikahrp12@gmail.com², syamsiahdepalina@stain-madina.ac.id³

Alamat: Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nst Komplek Stain, Pidoli Lombang, Kec.Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara 22976

Korespondensi penulis: hanisadira42@gmail.com

Abstract: *The aim of the 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 method used is Research and Development research using the ADDIE development model. 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 Box Magic Alphabet product assessment instrument, it 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 educational game tools 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*

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif Box Magic Alphabet, memahami karakteristik, menguji kepraktisan, memastikan keefektifan dan menggambarkan kesulitan yang dialami peserta didik dan pendidik dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif Box Magic Alphabet. Metode yang digunakan adalah penelitian Research And Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun Hasil penelitian ini adalah: (1) Proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif Box Magic Alphabet dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil instrument penilaian 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 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

1. LATAR BELAKANG

Sistem Pendidikan merupakan serangkaian yang terdiri dari berbagai sub sistem 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). 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.

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 perkembangan 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 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.

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. Menurut 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.

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. 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).

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. *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).

2. KAJIAN TEORITIS

Anak Usia Dini

Anak Usia Dini merupakan masa emas, masa dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak pada usia ini merupakan anak yang paling sensitif dan mempunyai potensi untuk mempelajari sesuatu, serta rasa ingin tahu anak yang sangat besar. Setiap anak memiliki keunikannya masing-masing, yang mungkin disebabkan oleh faktor genetik atau lingkungan. Misalnya faktor genetik dapat mempengaruhi kecerdasan anak, dan faktor lingkungan dapat mempengaruhi gaya belajar anak (Pebriana, 2017).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah anak rentang usia 5-6 tahun, dimana anak telah memasuki jenjang prasekolah, yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan diberikannya stimulus sejak dini.

Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang sengaja dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran, membantu pendidik mengkomunikasikan materi, dan membantu peserta didik mengembangkan aspek perkembangan yang ada (Astini et al., 2019). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sulastri et al. (2017) Alat Permainan Edukatif adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat bermain, mempunyai nilai pendidikan, dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat permainan bermacam-macam jenisnya, namun tidak semua memiliki unsur edukatif. Bahkan tidak sedikit alat permainan yang justru berbahaya dan dapat menjerumuskan anak ke dalam hal-hal yang negatif. Menurut Fadlillah Alat permainan dapat dikatakan edukatif apabila memiliki karakteristik edukatif seperti 1) Sesuai dengan usia anak; 2) Membantu merangsang tumbuh kembang anak; 3) Menarik dan bervariasi; 4) Memiliki banyak kegunaan; 5) Aman digunakan; 6) Bentuk sederhana; 7) Melibatkan aktivitas anak (Fadlillah, 2019).

Alat Permainan Edukatif Box Magic Alphabet

Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet (*Box Alphabet*) adalah alat permainan yang dibuat untuk mengembangkan aspek bahasa anak dengan mengenalkan huruf-huruf (Zaman, 2010). Sejalan dengan hal tersebut Suberti (2023) berpendapat bahwa Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet (*Box Alphabet*) merupakan alat bantu permainan edukatif yang berbentuk wadah kotak yang berisi kepingan-kepingan huruf alfabet. Dan permainan kotak alfabet ini termasuk kedalam media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat. Permainan ini digunakan guru untuk membantu mengenalkan huruf pada anak.

Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini

Kemampuan mengenal huruf adalah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf atau abjad melalui pengenalan konsep bentuk dan bunyi pada lambang huruf (Firdaus, 2019). Kemampuan mengenalkan huruf merupakan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami huruf yang tertulis, atau huruf-huruf alfabet yang melambangkan suara. Terdapat 2 keterampilan dalam mengenalkan huruf kepada Anak Usia Dini, yaitu: yang pertama adalah kemampuan anak dalam memahami

huruf-huruf alfabet. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam melafalkan simbol huruf a-z dengan benar (Trisniwati, 2014).

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk pembelajaran yang inovatif, dalam hal ini adalah Alat Permainan *Box Magic Alphabet* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

Model Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model penelitian ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahap langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi Dan Evaluasi.

- a. Analisis. Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian model ADDIE yaitu analisis, peneliti melakukan observasi yang dilakukan dengan pengambilan data di RA Darussalam untuk menganalisis dalam menemukan permasalahan yang ada pada lokasi penelitian.
- b. Desain. Langkah kedua yang dilakukan peneliti yaitu merancang sebuah produk media pembelajaran Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dan menyusun materi yang akan disampaikan kepada Anak Usia Dini dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Pengembangan. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan produk yang sudah dibuat melalui uji coba pada anak-anak dan uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan baik untuk digunakan apabila sudah melakukan beberapa tahap penelitian. Saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi menjadi bahan pertimbangan untuk perbaikan produk media pembelajaran yang telah dirancang.
- d. Implementasi. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan penerapan produk media pembelajaran Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* yang telah dikembangkan untuk dilakukan uji coba.
- e. Evaluasi. Tahap kelima, Peneliti akan menilai bagaimana Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* yang dibuat dalam mengenalkan huruf sebagai media pembelajaran. Di tahap evaluasi inilah kita bisa melihat apakah produk yang dibuat berhasil atau tidak.

Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini melibatkan 18 Anak Usia Dini di RA Darussalam pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini juga melibatkan guru sebagai responden untuk memberikan umpan balik tentang penggunaan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dalam proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Dalam mengumpulkan data terdapat 4 (empat) Instrument penelitian yang dilakukan, yaitu: Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

- a. Observasi. Peneliti melakukan observasi langsung ke RA Darussalam, dengan mencari tahu kebutuhan permasalahan yang ada pada di RA tersebut. Peneliti menggunakan lembar observasi dalam melakukan observasi ke RA tersebut.
- b. Wawancara. Peneliti melakukan wawancara di RA Darussalam, kepada kepala pendidik dan anak didik secara terstruktur. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui lebih mendalam dari permasalahan yang diteliti dan teknik wawancara dapat dilakukan secara langsung
- c. Angket. Pada tahap pengumpulan data dengan menggunakan angket, peneliti memberikan beberapa pernyataan kepada pendidik mengenai proses pembelajaran ketika menggunakan Alat Permainan Edukasi *Box Magic Alphabet*. Pertanyaan yang dibuat dibuat menggunakan skala likert dan angket yang diberikan kepada anak menggunakan skala label untuk melihat bagaimana respon anak ketika menggunakan *Box Magic Alphabet*.
- d. Dokumentasi. Metode dokumentasi adalah pengumpulan data yang terkait fakta-fakta yang digunakan sebagai bukti fisik pada saat melakukan penelitian dan penulisan penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipercaya. Teknik dokumentasi dilakukan secara langsung melalui suatu dokumen yang berupa foto uji coba media pembelajaran Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* yang dilakukan dengan Anak Usia Dini di RA Darussalam.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil instrument angket yang diberikan kepada guru, peserta didik dan validator.

Prosedur Pengembangan

Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* memiliki prosedur sebagai berikut:

- a. Analisis. Peneliti melakukan observasi langsung ke RA Darussalam untuk mendapatkan data yang akurat terkait dengan media pembelajaran.
- b. Desain. Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* adalah media pembelajaran berupa produk yang diharapkan dapat mengenalkan huruf kepada Anak Usia Dini. *Box Magic Alphabet* dibuat oleh peneliti dengan memperhatikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh RA Darussalam,
- c. Pengembangan. Pengembangan produk yang dibuat oleh peneliti yaitu dengan cara menerapkan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* sebagai media pembelajaran bagi Anak Usia Dini di RA Darussalam. Sebelum menerapkan dan melakukan pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* terlebih dahulu dilakukan uji coba produk dan uji validasi para ahli.
- d. Implemementasi, Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan produk Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan angket setelah proses pembelajaran dilaksanakan.
- e. Evaluasi. Langkah terakhir dari prosedur penelitian ini adalah mengevaluasi kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi dan Analisi Data Hasil Uji Coba

Tahap analisis data merupakan tahap pengumpulan data yang didapatkan peneliti setelah melakukan penelitian. Data yang dianalisis peneliti berasal dari hasil validasi produk dan uji coba produk. Validasi produk dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu validator materi dan validator media. Validasi diawali dengan memberikan permohonan kepada validator, Validator memberikan penilaian terhadap produk dan media yang dibuat. Kemudian validator memberikan arahan sehingga peneliti harus melakukan perbaikan. Setelah produk yang diperbaiki sudah valid dan layak, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan uji coba *Box Magic Alphabet*.

Kegiatan uji coba dilakukan di RA Al-Munawwar dengan jumlah anak 12 orang anak dan melibatkan 1 orang guru kelas. Kegiatan uji coba *Box Magic Alphabet* dilakukan melalui 3 tahap yaitu, SOP Pembuka, kegiatan inti, dan SOP Penutup. Pada SOP pembuka dimulai dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar anak, ice breaking, baca suroh dan

sebagainya. Selanjutnya kegiatan inti terlebih dahulu mengenalkan anak Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* kemudian mengajak anak bermain *Box Magic Alphabet*. Disini peneliti mengenalkan dan menjelaskan terlebih dahulu prosedur dalam memainkan *Box Magic Alphabet* kepada anak. Kemudian anak diajak bermain bersama-sama dan secara bergantian dalam mengenalkan huruf dengan membuka satu persatu dinding-dinding *Box Magic Alphabet*. Setelah kegiatan inti selesai selanjutnya peneliti melakukan SOP Penutup yang dimana kegiatan penutup ini peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak saat bermain dan melihat respon anak saat bermain *Box Magic Alphabet*. Peneliti juga melihat bagaimana respon guru tentang *Box Magic Alphabet*.

Berdasarkan data validasi dan uji coba yang dilakukan peneliti didapatkan hasil data yang dianalisis sesuai dengan validasi dan uji coba. Begitu juga dengan respon anak dan guru, bahwa dalam media pembelajaran produk *Box Magic Alphabet* layak untuk digunakan dan dikembangkan.

Pembahasan

a. Proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*

Box Magic Alphabet yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan *Box Magic Alphabet* dilakukan melalui lima tahapan, dimana pada masing-masing tahapan memiliki fungsi masing-masing. Pada Tahap pertama dalam pengembangan *Box Magic Alphabet* yaitu tahap analyze. Tahap Analyze merupakan proses menganalisa kebutuhan. Tahap analisa ini peneliti menganalisa langsung ke RA Darussalam menggunakan metode observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan dimulai dari mengobservasi bagaimana kondisi dan keadaan sekolah, proses pembelajaran peserta didik serta penggunaan media pembelajaran oleh guru. Observasi yang dilakukan oleh peneliti sembari melakukan wawancara dengan informan yaitu kepala sekola RA Darussalam dan guru kelas Ustman. Berdasarkan wawancara dan observasi didapatkan hasil bahwa RA Darussalam menggunakan kurikulum merdeka belajar. Sementara itu masih ada beberapa peserta didik yang kurang mampu mengenal huruf Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. kurangnya media pembelajaran ini disebabkan karena guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi didapatkan permasalahan bahwa peserta didik kurang mampu dalam mengenal huruf dan untuk mengatasi permasalahan

tersebut membuat sebuah produk itu akan menjadi solusi. Produk yang akan dibuat adalah Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*.

Pada tahap kedua yaitu tahap *Desaign*, tahap *desaign* ini peneliti membuat Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* yang terbuat dari bahan yang mudah ditemukan dan tahan lama. *Box Magic Alphabet* yang dibuat memiliki desain yang menarik, sederhana, penggunaan bahan yang aman dan warna yang ceria serta memiliki fungsi yang dapat mengembangkan aspek perkembangan Anak Usia Dini. *Box Magic Alphabet* sudah selesai dibuat maka selanjutnya masuk ke tahap *Development*. Tahap ini merupakan tahap pengembangan *Box Magic Alphabet*. Pengembangan *Box Magic Alphabet* dilakukan melalui tiga tahapan yaitu validasi media (produk), validasi materi dan uji coba produk. Validasi yang dilakukan oleh peneliti melibatkan dua orang ahli. Berdasarkan proses validasi yang dilakukan ada beberapa perbaikan yang diberikan atau diarahkan oleh validator baik itu dari segi media maupun materi. Setelah perbaikan dilakukan perbaikan yang diarahkan oleh validator sudah diperbaiki, maka selanjutnya melakukan uji coba *Box Magic Alphabet* di RA Al-Munawwar. Uji coba yang dilakukan oleh peneliti guna untuk melihat kelayakan *Box Magic Alphabet* yang dibuat.

Selanjutnya masuk ke tahap implementasi, tahap ini adalah tahap pengembangan *Box Magic Alphabet* dengan menerapkan *Box Magic Alphabet* menjadi media pembelajaran dalam mengenal huruf. Penerapan ini dilakukan dikelas Utsman dengan 18 peserta didik. Penerapan *Box Magic Alphabet* ini tidak terlepas dari RPPH yang dijadikan pedoman pada saat proses belajar mengajar. Pembelajaran menggunakan *Box Magic Alphabet* ini sama dengan pembelajaran pada umumnya hanya berbeda pada penggunaan media pembelajaran.

Tahap implementasi sudah selesai maka selanjutnya tahap *Evaluation*, yaitu tahap pengevaluasian yang didapatkan dari hasil implementasi. Setelah mendapatkan masukan untuk perbaikan baik dari media (produk) dan isi materi, lalu peneliti melakukan perbaikan dan pada tahap evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara melihat bagaimana perkembangan anak dalam mengenal huruf pada saat sebelum dan sesudah menggunakan *Box Magic Alphabet*. Perkembangan anak dapat dilihat dari bagaimana respon anak pada saat belajar menggunakan *Box Magic Alphabet*.

Buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* dibuat guna untuk memudahkan pengguna *Box Magic Alphabet* dalam memahami tata cara penggunaan dan pembuatan *Box Magic Alphabet*. Penyusunan buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* disusun berdasarkan 5 tahapan yaitu tahap menganalisis kebutuhan

terkait apakah pengembangan *Box Magic Alphabet* membutuhkan buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet*. Hal ini didukung oleh pernyataan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan informan bahwa di RA Darussalam belum menggunakan buku panduan penggunaan Alat Permainan Edukatif. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti membuat sebuah buku panduan penggunaan sesuai dengan jenis Alat Permainan Edukatif yang telah dikembangkan yaitu buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet*.

Penyusunan buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* kemudian masuk pada tahap perancangan. Tahap perancangan ini dilakukan untuk merancang buku panduan yang dapat memudahkan guru atau pengguna dalam memahami *Box Magic Alphabet*. Buku panduan *Box Magic Alphabet* dibuat menggunakan Microsoft Word 2010 dengan jenis tulisan *Comic Sans Ms* serta font 12 dan 11. Penyusunan buku panduan *Box Magic Alphabet* dilengkapi dengan Cover, kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran dan materi tentang proses pembuatan dan penggunaan *Box Magic Alphabet*.

Pengembangan buku panduan *Box Magic Alphabet* dilakukan dengan cara melakukan validasi materi kepada validator. Validasi yang dilakukan oleh peneliti sebanyak satu kali validasi. Pada proses validasi perbaikan yang harus diperbaiki peneliti yaitu peneliti harus lebih memperhatikan dalam penulisan serta masih banyak kata yang typo di dalam buku panduan. Perbaikan yang diarahkan oleh validator sudah diperbaiki oleh peneliti sehingga proses validasinya dikatakan valid. Selanjutnya penyusunan buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* masuk pada tahap implementasi.

Tahap implementasi ini adalah tahap dimana peneliti meyerahkan buku panduan kepada guru kelas guna untuk mendapatkan penilaian terkait buku yang disediakan. Penilaian buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* dilakukan menggunakan instrument angket. Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi terhadap buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet*. Pengevaluasian buku panduan *Box Magic Alphabet* diambil dari penilaian angket yang diisi oleh guru kelas dan angket penilaian validator materi. Berdasarkan angket validator materi buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* masuk dalam persentase 94%.

b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*

Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* memiliki karakteristik yang sederhana, menarik, menyenangkan, mudah dibuat dan digunakan, awet dan tahan lama

serta dapat meningkatkan aspek perkembangan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana respon peserta didik pada saat melakukan permainan. Berdasarkan hal tersebut didapatkan hasil bahwa karakteristik Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* layak dan valid dijadikan media pembelajaran.

Buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* memiliki karakteristik yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Sejalan dengan pernyataan angket yang diberikan kepada guru kelas dan validator yang menyatakan bahwa buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* layak dijadikan sebagai buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet*. Berdasarkan angket penilaian yang diberikan kepada validator bahwa buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* masuk dalam persentase 94%.

c. Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* Praktis sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf

Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* memiliki ciri-ciri Kepraktisan yang multifungsi, mudah digunakan, menarik dan unik, daya tahan, aman untuk anak, dan mendorong aktivitas dan kreativitas. Kepraktisan *Box Magic Alphabet* sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana proses penggunaan pada saat pembelajaran. *Box Magic Alphabet* yang dibuat memiliki cara penggunaan yang sederhana sehingga pengguna seperti peserta didik dan guru tidak merasa kesulitan dalam menggunakan *Box Magic Alphabet* sehingga *Box Magic Alphabet* dikatakan praktis sebagai media pembelajaran untuk *Box Magic Alphabet*. Hal ini sesuai dengan pernyataan angket respon guru yang diberikan oleh peneliti kepada guru kelas.

d. *Box Magic Alphabet* Efektif Digunakan Sebagai Media Pembelajaran

Mengenal Huruf Penggunaan *Box Magic Alphabet* dalam pembelajaran mengenal huruf pada peserta didik sangat efektif. Keefektifan *Box Magic Alphabet* dapat dilihat dari perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada saat sebelum dan sesudah menggunakan *Box Magic Alphabet*. Kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf sebelum menggunakan *Box Magic Alphabet* masih kurang. Hal ini dilihat dari cara peserta didik dalam pengucapan huruf yang tidak tepat. Namun setelah menggunakan *Box Magic Alphabet* kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf sudah berkembang. Hal ini dapat dilihat dari cara pengucapan peserta didik dalam mengenal huruf, yang awalnya peserta didik sering salah dalam pengucapan namun setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*, anak mampu mengucapkan huruf tanpa terbalik dan mengenal bentuk huruf. Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* memiliki ciri-ciri

Keefektifan yang ditujukan untuk Anak Usia Dini, mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan tujuan, mendorong aktivitas dan kreativitas, bersikap konstruktif, meningkatkan kemampuan berhitung dan kognitif, dan menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dikembangkan menggunakan model ADDIE telah menghasilkan produk Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk *Box Magic Alphabet* yang dikembangkan juga menghasilkan sebuah buku panduan yang dibuat untuk memudahkan guru selaku pengguna buku panduan dalam memahami bagaimana proses pembuatan dan penggunaan *Box Magic Alphabet*. 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. Selain itu Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dalam mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam Kotasiantar praktis digunakan. Hal ini dilihat dari hasil evaluasi pada penggunaan alat permainan yang bernilai edukatif yang penggunaannya sederhana, tidak membingungkan anak dan mudah pula untuk dipraktekkan oleh guru, dan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dalam mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini efektif digunakan dalam proses pembelajaran karna sesuai dengan kebutuhan anak.

Saran

Disarankan agar lembaga pendidikan, khususnya RA Darussalam sebaiknya menggunakan media pembelajaran dalam memudahkan anak memahami pembelajaran dan anak akan lebih aktif dan berkembang dalam proses pembelajaran, dan guru sebaiknya lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif seperti Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*. Serta memahami berbagai media pembelajaran lainnya karena sangat penting dalam meningkatkan keterampilan mereka saat belajar.

DAFTAR REFERENSI

Ariana, R. (2016). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media Magic Box pada anak kelompok B di RA At-Taqwa Way Kanan (Skripsi). 1–23.

- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru PAUD Koloban Gelmpa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Beltharia, E. L. (2022). Pengembangan alat permainan edukatif dengan media Puzzle Telur Pintar (Putelpin) untuk mengenalkan angka pada anak usia dini di TK Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang.
- Delli Lelstari, R. K., & Z. (n.d.). Pengembangan media koltak huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun. [PDF file].
- Fadlillah, M. (2019). Buku ajar bermain & permainan anak usia dini. Prenada Media.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu huruf. *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Mulyantol, C. B. (2022). Analisis pemahaman guru taman kanak-kanak terhadap alat permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2017), 1349–1358.
- Nurfadilah, P. (2021). Kebijakan dan mekanisme BAN PAUD dan PNF pengembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(1), 1–10.
- Nurhaini. (2016). Kurikulum pendidikan anak usia dini. 1–15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pelbriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Observasi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/olbselsi.v1i1.26>
- Priyanto, A. (2014). Jurnal ilmiah guru “COIPEL”, No. 02/Tahun XVIII/November 2014. 02.
- Subelti, E. L. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun dengan menggunakan permainan koltak alfabet. *Jurnal Pembolyan Edu*, 1(2), 186–197.
- Sujiono, S. (2013). Konseling dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT Indeks. 96–100. <https://news.ddtc.col.id/strategi-pendidikan-pajak-untuk-anak-usia-dini-11555>
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IbM pembuatan alat permainan edukatif (APEL) ramah anak bagi guru PAUD di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>
- Trisniwati, T. (2014). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada kelompok B1 TK Aba Keltanggungan Wirolbrajan Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 117.
- Usman, U., & Yuniar, P. (2019). Pengenalan huruf abjad pada anak usia dini melalui penggunaan media kartu huruf. Retrieved from

https://www.fkipumkeldari.ac.id/assets/upload/plp_magang/cb4988dac2b6e7e2d6af34d401ela5092.pdf

Zaman, B. (2010). Pengembangan alat permainan edukatif di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). *Diktat, Tidak Diterbitkan*.