

**PENGARUH MEDIA KOTAK KATA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
SUNAN GIRI MALANG**

SKRIPSI



Oleh

Riska Wulan Ningsih

NIM. 210105110066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

**PENGARUH MEDIA KOTAK KATA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
SUNAN GIRI MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)



Oleh

Riska wulan ningsih

NIM.210105110066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

LEMBAR PERSEJUTUAN

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
KOTAK KATA UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK SUNAN GIRI MALANG**

SKRIPSI

Oleh

RISKA WULAN NINGSIH

NIM : 210105110066

Telah Disetujui Pada Tanggal 7 Maret 2025

Dosen Pembimbing,



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP. 198908052023212051

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110066
Nama : RISKA WULAN NINGSIH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kotak Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sunan Giri Malang

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	21 Agustus 2024	pengajuan bimbingan pertama	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	23 Agustus 2024	bimbingan kedua	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	23 Agustus 2024	bimbingan kedua	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	9 September 2024	bimbingan ke 3 bab 2 dan 3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	24 September 2024	Revisi bab 123	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	30 September 2024	REVISI BAB 123	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	3 Oktober 2024	REVISI BAB 123	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	10 Desember 2024	Bimbingan setelah sempro	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	22 Desember 25	bimbingan revisi	Ganjil 0025/26	Sudah Dikoreksi
10	20 Februari 2025	bimbingan bab 1-5	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	25 Februari 2025	bimbingan revisi bab 4-5	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	3 Maret 2025	BIMBINGAN REVISI BAB 4-5	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	6 Maret 2025	bimbingan abtrak	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 5 Mei 2025
Dosen Pembimbing



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

20/05/25, 09.53

Print Persetujuan

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA KOTAK KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK SUNAN GIRI MALANG

SKRIPSI

Oleh

RISKA WULAN NINGSIH

NIM : 210105110066

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini
(S.Pd)
Pada 29 April 2025

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Akhmad Mukhlis, MA

NIP : 198502012015031003

2 Ketua Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011

3 Sekretaris Sidang

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

198908052023212051

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

LEMBAR TURNITIN

11/03/25, 05.03

Print Bebas Plagiarisme



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
NIP : 199010192019032012
Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : RISKAWULAN NINGSIH
NIM : 210105110066
Konsentrasi : Perkembangan Kognitif
Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KOTAK KATA
UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK SUNAN GIRI MALANG**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISME** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
11%	8%	2%	2%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 11 Maret 2025
UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Wulan Ningsih
NIM : 210105110066
Fak./ Jur./ Prog.Studi : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (PIAUD)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul:
Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kotak Kata Untuk
Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sunan Giri
Malang, merupakan hasil karya saya sendiri. Skripsi ini tidak adanya karya yang
pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada perguruan
tinggi, dan atas pengetahuan saya, tidak adanya terbitan karya atau produk
kepenulisan yang sama dan di terbitkan oleh orang lain, kecuali ada secara
pengacuan dalam naskah ini dan di tuangkan dalam daftar nama rujukan.

Malang, 13 Maret 2025



Penulis

Riska Wulan Ningsih

NIM. 210105110066

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Media Kotak Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sunan Giri Malang*". Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Media *Kotak Kata* dirancang sebagai permainan edukatif yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak-anak usia 4-5 tahun. Dengan lokasi penelitian di TK Sunan Giri Malang, diharapkan media ini menjadi kontribusi nyata bagi dunia pendidikan anak usia dini. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis menerima banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga memudahkan penulis dalam mengerjakan hingga selesai.
2. Prof. Dr H. M. Zainuddin, M.A, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
4. Bapak Akhmad Mukhlis, S.Psi, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini,
5. Ibu Sandy Tegariani Putri, M. Pd, selaku dosen wali yang dengan penuh perhatian selalu memberikan arahan, motivasi, serta dukungan akademik kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Rikza Azharona Susanti ,M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing, yang dengan sabar dan penuh dedikasi membimbing saya melewati setiap proses dalam penyusunan skripsi ini. Bimbingan, masukan, dan saran yang diberikan menjadi bekal berharga dalam langkah saya ke depan.

7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberi ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi penulis selama 8 semester perkuliahan.
8. Kedua orangtua tercinta yaitu Bapak Abdullah dan Ibu Sulasih, yang meskipun tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku kuliah, tetapi selalu memberikan semangat, dukungan, serta doa yang tidak pernah putus untuk penulis. Semangat yang mereka berikan setiap hari telah menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan studi hingga jenjang sarjana ini. Tanpa kasih sayang serta pengorbanan mereka, perjalanan ini tidak akan mungkin tercapai.
9. Kepala sekolah beserta jajaran guru di TK Sunan Giri Malang atas motivasi, dan do'anya dan juga sudah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan di jurusan Pendidikan islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir.
11. Untuk diri saya sendiri, yang telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah terus berjuang meskipun dalam kelelahan, kebimbangan, dan kesulitan. Terima kasih telah tetap bangkit setelah setiap kegagalan, tetap percaya diri meskipun ragu, dan terus melangkah meskipun jalannya terasa berat. Semua kerja keras, air mata, dan pengorbanan akhirnya membuahkan hasil. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, tetapi saya berhasil melewatinya.

Malang, 13 Maret 2025

Penulis

Riska Wulan Ningsih

NIM. 210105110066

MOTTO

“ALLAH SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah dilewatkanmu.

-Umar bin Khattab-

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penelitian transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

او =aw

أي =ay

او = û

إي = i

ABSTRAK

Ningsih, Riska, Wulan, 2025. "Pengaruh Media Kotak Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sunan Giri Malang". Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing: Rikza Azharona Susanti, M. Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Sunan Giri Malang. Anak cenderung kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk serta bunyi huruf karena metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik usia dini. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media Kotak Kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok A1. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, serta tes pre-test dan post-test.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan mengenal huruf anak setelah menggunakan media Kotak Kata, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 9,21 menjadi 13,07. Hasil uji-t juga menunjukkan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak setelah menggunakan media Kotak Kata. Dengan demikian, media Kotak Kata terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam aspek kemampuan mengenal huruf.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kotak Kata, dan Kemampuan Mengenal Huruf.

ABSTRACT

Ningsih, Riska, Wulan, 2025. "The Effect of Word Box Media on Improving Letter Recognition Ability in Children Aged 4–5 Years at TK Sunan Giri Malang". Thesis. Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.
Supervisor: Rikza Azharona Susanti, M. Pd.

This study was motivated by the limited ability of children aged 4–5 years at TK Sunan Giri Malang to recognize letters. Children tend to show low interest and experience difficulties in identifying letter shapes and sounds due to learning methods that are less engaging and not aligned with the developmental characteristics of early childhood. Based on this issue, the purpose of this study is to determine the effect of the Word Box media on improving letter recognition skills in children aged 4–5 years.

This research used a quantitative approach with a *One Group Pretest-Posttest* experimental design. The subjects of the study were 15 children from group A1. Data collection techniques included observation, documentation, and pre-test and post-test assessments.

The results showed a significant improvement in children's ability to recognize letters after using the Word Box media, with an increase in the average score from 9.21 to 13.07. The t-test results also showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant effect of the Word Box media on letter recognition skills. Therefore, the Word Box media is proven to be an effective, enjoyable, and educational learning tool that supports early childhood cognitive development, especially in recognizing letters.

Keywords: Learning Media, Word Boxes, and Letter Recognition Skills.

خلاصة

نينغسيه، ريسكا، وولان، 2025. أثر وسيلة "صندوق الكلمات" في تحسين مهارة التعرف على الحروف لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و5 سنوات في روضة سنن جيري مالانج أطرُوحة. برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية الإسلامية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف: ريكزا أزهرونا سوسانتي، م. ب.

دوافع هذا البحث هي ضعف قدرة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة صنن جيري بمدينة مالانج على التعرف على الحروف. حيث يُظهر الأطفال قلة الاهتمام ويواجهون صعوبات في التعرف على أشكال الحروف وأصواتها، نتيجةً لاستخدام طرق تعليمية غير جذابة ولا تتناسب مع خصائص نمو الطفولة المبكرة. وبناءً على هذه المشكلة، يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير استخدام وسيلة "صندوق الكلمات" في تحسين مهارة التعرف على الحروف لدى الأطفال. استخدم البحث منهجًا كميًا بتصميم تجريبي من نوع "مجموعة واحدة قبل وبعد الاختبار". وكان عدد العينة 15 طفلًا من المجموعة A1. وتم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والتوثيق، واختبارات قبلية وبعديّة. الوسائط على التطور المعرفي للأطفال.

أظهرت النتائج وجود تحسن ملحوظ في قدرة الأطفال على التعرف على الحروف بعد استخدام وسيلة "صندوق الكلمات"، حيث ارتفع متوسط الدرجات من 9.21 إلى 13.07. كما أظهرت نتائج اختبار (t) أن القيمة الدلالية $0.000 < 0.05$ ، مما يشير إلى وجود تأثير معنوي لاستخدام وسيلة "صندوق الكلمات" في تحسين مهارة التعرف على الحروف. وبالتالي، فإن وسيلة "صندوق الكلمات" تُعد أداة تعليمية فعّالة وممتعة وتربوية تدعم النمو المعرفي للأطفال، خصوصًا في جانب التعرف على الحروف. تفاعلية وممتعة للأطفال.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، صندوق الكلمات، مهارة التعرف على الحروف.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEJUTUAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR TURNITIN	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
خلاصة.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	5
E. Batasan penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Penelitian Yang Relevan	7
B. Kajian Teori	9
a. Kemampuan mengenal huruf.....	9
1. Pengertian kemampuan mengenal huruf.....	9
2. Pentingnya mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.....	10
3. Model pembelajaran mengenal huruf.....	10
b. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian media pembelajaran	11

2.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
3.	Perencanaan Media Pembelajaran	13
4.	Prinsip Media Pembelajaran	14
5.	Manfaat Media Pembelajaran	15
c.	Media Kotak kata	16
1.	Pengertian media kotak kata	16
2.	Manfaat Kotak Kata	17
C.	Kerangka Konseptual	18
D.	Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN		21
A.	Jenis Penelitian.....	21
B.	Tempat dan waktu penelitian	21
C.	Desain Penelitian	21
D.	Populasi dan Sampel	22
E.	Variabel penelitian	23
F.	Instrumen Penelitian	23
G.	Validitas dan Reliabilitas Penelitian	24
H.	Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
A.	Hasil penelitian	27
a.	Hasil Pre-Test Dan Post-Test.....	30
b.	Data Hasil Pengukuran Uji Validitas dan Reabilitas	31
1)	Uji validitas.....	31
2)	Uji Reliabilitas	32
c.	Data Analisis Uji Normalitas dan Uji Hipotesis	32
1)	Uji Normalitas.....	33
2)	UJI Hipotesis (t).....	34
B.	Pembahasan.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		40
A.	Kesimpulan	40
B.	Saran	41
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN 1.....		47

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Kerangka Konseptual.....	21
--	-----------

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Indikator mengenal huruf pada anak usia dini 4-5	
Tahun	11
TABEL 3.1 <i>One Group Preetest-Posttest Design</i>	24
TABEL 3.2 Kisi-Kisi nstrumen	26
TABEL 4.1 Daftar Nilai Pada Anak Kelas A1	33
TABEL 4.2 Uji Validitas Indikator Pertanyaan	34
TABEL 4.3 Hasil Uji Reabilitas	35
TABEL 4.4 Hasil Uji Normalitas mengenal huruf <i>Pre-test & Post-</i> <i>test One-Sample Shapiro Wilk-test</i>	36
TABEL 4.6 Hasil Uji t	37

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi setiap manusia dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, moral, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam perspektif Islam, urgensi pendidikan tercermin dalam wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagaimana tercantum dalam (QS. Al-‘Alaq ayat 1–5):

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ ﴿٣﴾
أَلَمْ يَعْلَم بِآلِقَامِهِ الرَّعْلَمِ ﴿٤﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٥﴾ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ ﴿٦﴾

Artinya :”Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui”.

Ayat tersebut menegaskan bahwa pendidikan dan ilmu pengetahuan adalah pintu utama dalam meningkatkan derajat manusia di hadapan Allah dan dalam kehidupan sosialnya. Dalam realitas pelaksanaan pendidikan, tujuan utama dari pendidikan sering kali kurang diperhatikan, termasuk pilar-pilar pendidikan yang seharusnya menjadi landasan dalam merancang kebijakan dan proses pembelajaran. Dalam konteks ini, kita perlu memahami empat Pilar Pendidikan: *learning to know* (Belajar untuk mengetahui), *learning to be* (belajar untuk mencari jati diri), *learning to do* (belajar untuk mengajarkan sesuatu), *learning to live together* (belajar untu bekerja sama). Dalam proses pencapaian pilar-pilar pendidikan tersebut, lahir banyak teori-teori belajar yang dipandang dapat mencapai tujuan dari sebuah pendidikan tersebut (Sofan, 2010).

Seiring perkembangan zaman, pendidikan dituntut untuk lebih adaptif terhadap perubahan, termasuk perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Tantangan ini juga dialami dalam dunia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang merupakan tahap awal dan fundamental dalam membentuk karakter serta kemampuan dasar anak. Undang-Undang Republik Indonesia & Nasional (2003), menyatakan bahwa: “pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, sehingga anak siap memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut”. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai pondasi pertama dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, yang akan memengaruhi perkembangan mereka di masa depan.

Pada usia 1–5 tahun, yang dikenal sebagai masa prasekolah, anak berada dalam fase krusial pertumbuhan dan perkembangan. Menurut teori perkembangan anak dari Maria Montessori, masa ini disebut sebagai *periode sensitif*, yaitu tahap ketika anak sangat peka terhadap rangsangan dari lingkungan dan mampu menyerap informasi dengan sangat cepat (Montessori, 2009). Pada periode ini, anak menunjukkan minat besar terhadap berbagai keterampilan, seperti bahasa, gerak motorik, dan interaksi sosial.

Pada rentang usia 4-5 tahun, anak berada dalam periode emas (*golden age*) dalam perkembangan anak. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika anak mulai menggunakan simbol, gambar, dan bahasa untuk memahami dunia sekitarnya (Ibda 2015). Dalam konteks pengenalan huruf, kemampuan berpikir simbolik yang berkembang pada tahap praoperasional menjadi landasan penting. Anak mulai dapat mengaitkan huruf dengan bunyi atau bentuk tertentu, meskipun pemahamannya masih bersifat konkret dan belum abstrak (Ibda 2015).

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu indikator awal dalam penguasaan literasi anak usia dini. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam mengenali bentuk huruf, membedakan huruf besar dan kecil,

menyebutkan nama huruf, serta mengaitkan huruf dengan bunyi awal kata (Yuliani, 2020). Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007), pengenalan huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa yang esensial dalam kurikulum PAUD dan menjadi landasan penting untuk membentuk kebiasaan literasi sejak dini. Namun dalam praktiknya, proses mengenalkan huruf sering kali tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena metode pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang melibatkan aspek bermain. Oleh karena itu, pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan, seperti melalui media permainan edukatif, sangat diperlukan agar anak dapat belajar secara aktif dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang efektif. Arsyad (dalam Dwistia, 2022) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media yang digunakan tidaklah harus mahal dan mewah. Batubara (dalam Husain, 2022) dengan media yang sederhana dan menarik bagi anak usia dini sudah dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak guna meningkatkan kemampuan tidak terkecuali kemampuan dalam mengenal huruf dan kata. Salah satu cara efektif untuk memenuhi tuntutan belajar anak pada usia tersebut adalah melalui materi pembelajaran berbasis permainan. Menyadari bahwa kebutuhan perkembangan anak usia dini, guru dapat menciptakan lingkungan dan memilih media yang tepat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Susanti, 2023). Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat mendukung untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah Kotak Kata.

Kotak Kata merupakan media yang dirancang untuk dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian dan minat anak dalam proses pembelajaran. Kotak Kata yang menampilkan huruf-huruf yang dilengkapi gambar sebagai representasi visual, sehingga anak lebih mudah mengaitkan simbol dengan makna (Husain, 2022). Media ini dirancang secara sederhana namun menarik, guna menciptakan suasana belajar yang memotivasi anak melalui eksplorasi. Selain menyenangkan, media seperti Kotak Kata dapat mengintegrasikan unsur visual, gerak motorik, dan emosi anak, yang penting dalam perkembangan usia

dini (Arsyad, 2011). Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan anak dalam belajar secara konkret, melalui aktivitas langsung, bukan sekadar instruksi verbal atau penugasan tertulis.

Seiring dengan perkembangan pendidikan yang berfokus pada pendekatan berbasis teknologi dan inovasi, penting untuk mengeksplorasi bagaimana media seperti Kotak Kata dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran sehari-hari. Media ini tidak hanya diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, tetapi juga memperkaya strategi pembelajaran guru di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meneliti terkait penggunaan Kotak Kata dalam mendukung meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Sunan Giri Malang, serta memberikan panduan praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti penggunaan media Kotak Kata sebagai salah satu media pembelajaran yang potensial dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Sunan Giri Malang. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul **“Pengaruh Media Kotak Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4–5 Tahun di TK Sunan Giri Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah:

1. Bagaimana Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Tanpa Media Kotak Kata Di TK Sunan Giri Malang?
2. Bagaimana Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kotak Kata Di TK Sunan Giri Malang?
3. Apakah Ada Perbedaan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Kotak Kata Di TK Sunan Giri Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai anatara lain

1. Untuk Mengetahui kemampuan mengenal huruf Anak Usia 4-5 Tahun tanpa melalui media kotak kata di TK Sunan Giri Malang.
2. Untuk Mengetahui kemampuan mengenal huruf Anak Usia 4-5 Tahun melalui media kotak kata di TK Sunan Giri Malang.
3. Untuk mengetahui ada Perbedaan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Kotak Kata Di TK Sunan Giri Malang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah untuk memberikan hasil yang menguntungkan bagi semua pihak yang terlibat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang ingin dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini, khususnya yang berfokus kemampuan mengenal huruf. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi studi-studi selanjutnya yang ingin mengkaji media pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi dalam PAUD.

2. Secara praktis

a. Bagi guru:

Menyediakan materi pendidikan yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

b. Bagi peserta didik:

1. Merangsang kemampuan mengenal huruf dengan berpikir simbol-simbol melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.
2. Meningkatkan minat belajar anak melalui metode yang sesuai dengan dunia mereka, yaitu bermain.

c. Bagi intansi/sekolah:

1. Menjadi model pembelajaran interaktif yang dapat mengetahui kemampuan mengenal huruf di kelas lain, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inovatif di seluruh TK Sunan Giri Malang.
2. Mendukung visi sekolah sebagai institusi yang mengedepankan pendidikan inovatif.

E. Batasan penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan untuk menjaga fokus dan kejelasan dalam analisis, yaitu:

1. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun yang bersekolah di TK Sunan Giri Malang.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah kotak kata.
3. Aspek perkembangan yang dianalisis berfokus pada kemampuan mengenal huruf .

Dengan batasan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan hasil yang relevan dan spesifik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi para guru dan orang tua untuk mengintegrasikan media kotak kata dalam aktivitas sehari-hari anak usia dini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian Husain (2022) yang Pengembangan Media Kotak Kata Dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakranegara, yang menggunakan metode R&D (*Research and Development*) model ADDIE. Penelitian tersebut bertujuan mengembangkan media kotak kata yang efektif dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak kata dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan siswa dalam menulis puisi melalui pendekatan yang interaktif dan kreatif.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sari (2016) dengan judul “Pengaruh Media Kotak Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak” yang menggunakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif. Tujuan untuk mengkaji efektivitas media kotak kata dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui pendekatan interaktif. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media ini memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Anak-anak yang menggunakan media ini cenderung lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan dalam pengenalan huruf, kata, dan pemahaman awal dalam membaca.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Aisyah, 2023) dengan judul “Pengaruh Media Kotak Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di Tk Hilmawan Kab. Takalar” yang menggunakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif memakai *one group pretest-posttest design*. Tujuan untuk mengetahui pengaruh media kotak alfabet dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui pendekatan belajar yang menyenangkan dan aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kotak alfabet memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf. Anak-anak menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, yang

berdampak pada meningkatnya pemahaman mereka terhadap bentuk dan bunyi huruf.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Khuluk, 2023) dalam judul “Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Keret Sidoarjo” yang metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media *Magic Box* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui pendekatan yang bersifat aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Magic Box* secara bertahap mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Anak-anak lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta mengalami peningkatan signifikan dalam mengenali bentuk dan bunyi huruf dari siklus ke siklus.

Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran konkret dan interaktif seperti kotak alfabet, kotak kata, dan magic box, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf. Penelitian Sari (2016) dan Aisyah (2023) menunjukkan bahwa media kotak kata dan kotak alfabet efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan pengenalan huruf, sedangkan Khuluk (2023) menegaskan pentingnya penggunaan media kreatif seperti magic box dalam pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dalam fokus kemampuan yang dikembangkan, pendekatan pembelajaran, serta metode penelitian yang digunakan. Keunikan dari penelitian ini terletak pada penerapan media kotak kata secara khusus untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun, yang belum banyak dikaji secara mendalam dalam konteks usia dan kemampuan spesifik ini. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen, yang memberikan hasil terukur secara sistematis terhadap pengaruh media kotak kata. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan literasi awal pada anak usia dini.

B. Kajian Teori

a. Kemampuan mengenal huruf

1. Pengertian kemampuan mengenal huruf

kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf (Soenjono Dardjowidjojo 2003). Dari definisi ini, dapat dipahami bahwa pengenalan huruf melibatkan aspek visual (penglihatan terhadap bentuk huruf) dan aspek fonologis (bunyi huruf). Anak tidak hanya dituntut untuk mengingat bentuk huruf, tetapi juga memahami bunyinya dan penggunaannya dalam kata-kata.

Selanjutnya, Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2006:7) menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad dan melambangkan bunyi bahasa. Dengan kata lain, anak mampu membedakan antara simbol-simbol dalam abjad dan menyadari bahwa simbol tersebut mewakili suara tertentu dalam komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan huruf adalah langkah awal anak untuk memahami sistem bahasa tulis secara menyeluruh.

Selain itu, menurut Sulistyorini (2009: 45), kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan anak dalam membedakan, menyebutkan, dan menirukan bentuk huruf secara tepat sebagai langkah awal dalam penguasaan keterampilan membaca dan menulis. Ini berarti bahwa proses mengenal huruf bukanlah aktivitas pasif, melainkan melibatkan berbagai kemampuan kognitif dan motorik, seperti mengenali bentuk, menyuarakan huruf, hingga menirukan penulisannya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan ini harus menyenangkan, konkret, dan interaktif agar anak dapat belajar dengan efektif.

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang melibatkan kemampuan mengenali, membedakan,

menyebutkan, dan menirukan bentuk serta bunyi huruf. Kemampuan ini mencakup keterkaitan antara simbol visual (huruf) dengan bunyi bahasa yang diwakilinya, sehingga anak dapat memahami bahwa setiap huruf memiliki fungsi dalam sistem bahasa tulis. Proses ini tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga melibatkan kemampuan motorik dan fonologis. Oleh karena itu, pengenalan huruf harus dilakukan melalui metode yang menyenangkan, konkret, dan interaktif agar dapat merangsang minat belajar anak serta membangun dasar yang kuat untuk keterampilan membaca dan menulis di tahap selanjutnya.

2. Pentingnya mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun

Pengenalan huruf sejak usia dini merupakan hal yang sangat penting dalam tahap perkembangan kognitif anak. Pengajaran mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, agar anak tidak merasa terbebani. Menurut Maimunah Hasan (dalam jasmine, 2014) pengajaran mengenal huruf harus dilakukan melalui proses sosialisasi dan metode yang mengutamakan kegiatan yang menyenangkan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar tanpa adanya tekanan atau rasa takut terhadap proses belajar itu sendiri.

Pengenalan huruf di usia dini juga menjadi salah satu indikator dalam pencapaian aspek kognitif anak. Hal ini sesuai dengan standar yang tercantum dalam *Permendikbud No. 137 Tahun 2014* tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, yang menyebutkan bahwa anak usia 4-5 tahun harus mampu mengenal dan menyebutkan huruf abjad dengan lengkap. Pencapaian ini mencerminkan kemampuan dasar anak dalam mengenali simbol-simbol huruf sebagai langkah pertama dalam memahami bahasa tulis dan komunikasi verbal. Standar ini penting untuk memastikan bahwa anak memiliki fondasi yang kuat dalam perkembangan literasi mereka, yang akan mendukung kemampuan membaca dan menulis di masa mendatang.

3. Model pembelajaran mengenal huruf

Model pembelajaran yang akan diterapkan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini adalah model pembelajaran berbasis metode fonetik. Metode fonetik ini bertujuan untuk mengajarkan anak mengenali

huruf dengan mengaitkan huruf dengan bunyi dan kata-kata yang mudah dikenali oleh anak, serta dapat diucapkan dengan jelas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Khuluk, 2023), metode fonetik dilakukan dengan langkah-langkah yang melibatkan visualisasi huruf yang dikaitkan dengan objek atau kata-kata yang familiar bagi anak.

Contohnya, guru memperlihatkan huruf "k" dan mengaitkannya dengan kata-kata yang dimulai dengan bunyi /k/, seperti "kucing" atau "kelinci." Hal ini membantu anak mengenali bentuk huruf dan bunyinya melalui asosiasi kata yang mudah diingat. Begitu pula dengan huruf "m," yang dihubungkan dengan kata-kata seperti "makan" dan "minum." Pendekatan ini memperkaya kosakata anak dan memperkuat kemampuan mereka dalam mengenal huruf secara menyenangkan dan interaktif.

Melalui penggunaan metode fonetik, anak-anak akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat huruf, karena pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan bahasa mereka, serta lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Media adalah alat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dianggap sebagai media. Di sisi lain, belajar adalah proses, strategi, atau kegiatan ini akan menghasikan manusia atau makhluk lainnya dapat belajar (Asrorul, 2016). Jadi, media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan memfasilitasi proses belajar mengajar, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai pemahaman dan keterampilan yang diinginkan. Media ini bisa berupa benda fisik, fenomena alam, atau peristiwa yang digunakan untuk menjelaskan konsep dan memperkaya pengalaman belajar.

Adapun menurut Hamdan (2021) media pembelajaran adalah suatu benda atau alat yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Misalnya, benda-benda dan peralatan yang ada di sekitar kelas dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan begitu media pembelajaran sangat relevan, terutama dalam konteks pendidikan anak usia

dini. Media pembelajaran yang dimaksud bukan hanya berupa benda-benda fisik, tetapi juga peristiwa atau fenomena alam yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana belajar. Ini menekankan pentingnya menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang menarik dan kontekstual. Dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar kelas atau fenomena alam seperti siang dan malam, anak-anak dapat memahami konsep secara konkret, sekaligus melatih daya ingat dan keterampilan berpikir kritis.

Selanjutnya menurut Kristanto (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan melalui bahan pembelajaran maupun alat bantu ajar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pendidikan anak usia dini, media yang interaktif dan menarik sangat penting karena dapat meningkatkan keterlibatan anak, membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Dari beberapa teori ini dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Media ini berperan penting dalam membantu murid memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan media yang interaktif dan menarik sangat efektif, terutama bagi anak-anak usia dini, karena dapat meningkatkan keterlibatan, merangsang perhatian, serta membantu mereka memahami konsep secara konkret. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi sarana penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir logis.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hadary (2019) Anak-anak dapat menggunakan jenis-jenis media berikut dalam kegiatan bermain dan belajarnya:

- a) Media audio, disebut sebagai media mendengarkan, dapat menyampaikan pesan melalui suara dan efek suara, musik, dan bunyi

linguistik. Elemen-elemen ini dapat digabungkan untuk meningkatkan substansi pesan.

- b) Media visual, seperti simbol, gambar, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya, digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan secara visual.
- c) Audio visual, media yang dapat menyampaikan pesan melalui gambar, tulisan maupun suara.
- d) Media lingkungan, media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dimana anak-anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Secara keseluruhan, pemanfaatan beragam jenis media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif. Demikian pada anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap informasi yang diberikan, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

3. Perencanaan Media Pembelajaran

Proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan alat maupun metode yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar. Perencanaan ini mencakup analisis kebutuhan pembelajaran, pemilihan media yang tepat, serta perancangan konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak. Dalam perencanaan pengadaan media pembelajaran di sekolah penyelenggara pendidikan inklusif agar sesuai dengan materi pelajaran, kondisi dan potensi siswa, perlu memperhatikan kriteria dalam pengembangan media antara lain (Mais, 2016).

- a. Edukatif berarti media pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yaitu harus mengacu pada kompetensi, materi, metode pembelajaran yang diharapkan dan sesuai dengan jenis, jenjang dan satuan pendidikan serta tingkat perkembangan

anak.

- b. Teknis meliputi kebenaran media (validasi), keakuratan ukuran media, keakuratan media, keamanan dan kemudahan penggunaan, keawetan dan daya tahan serta kejelasan pedoman.
- c. Estetika, mengenai bentuk dan warna. Bentuk dan warna yang menarik dan estetis (indah) akan menarik minat siswa.
- d. Efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran dikatakan efektif dan efisien jika penggunaan media mampu menghemat waktu, tenaga dan tepat mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat.

Proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran menunjukkan bahwa perencanaan yang matang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan memperhatikan analisis kebutuhan, pemilihan media yang tepat, dan perancangan konten yang sesuai, kita dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Bahwa kriteria edukatif, teknis, estetika, serta efektivitas dan efisiensi harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran. Media yang edukatif dan sesuai kurikulum memfasilitasi pembelajaran yang terarah, sedangkan desain yang menarik meningkatkan motivasi murid. Dengan demikian, kolaborasi antara berbagai aspek ini akan menghasilkan media berkualitas yang dapat dimanfaatkan oleh semua peserta didik sehingga kompetensi yang diharapkan dapat dicapai dengan lebih efektif.

4. Prinsip Media Pembelajaran

Menurut Asnawir (dalam Dewi, 2021) media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan disekolah. Oleh karena itu harus diperhatikan pada prinsip-prinsip antara lain:

1. Penggunaan media pengajaran seharusnya dipandang sebagai bagian penting yang harus ada dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan saja dan di manfaatkan sewaktu-waktu.

2. Media pengajaran harus dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah- masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar karena dalam proses belajar mengajar guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
3. Penting untuk memastikan bahwa bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak-anak. Aspek keselamatan anak adalah perhatian utama bagi guru dalam merancang media pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang baik dapat merangsang kreativitas dan memberikan kesenangan bagi anak-anak. Dengan demikian, media tersebut dapat menumbuhkan daya imajinasi dan khayalan, serta mendukung anak untuk bereksperimen dan mengeksplorasi.
5. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Setiap jenis media memiliki fungsi yang berbeda, sehingga penting untuk memilih yang tepat agar dapat mendukung proses belajar dengan efektif.

Maka dari itu penggunaan media pengajaran media ini harus berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat membantu mengatasi berbagai masalah dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, aspek keselamatan anak harus diutamakan dengan tidak menggunakan bahan yang berbahaya. Media pengajaran juga harus mampu memicu kreativitas dan imajinasi anak, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Terakhir, media tersebut harus sesuai dengan tujuan dan fungsinya agar dapat memberikan manfaat yang optimal dalam proses pembelajaran.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Mais (2016) Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, inteligensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, anak dapat lebih

fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan daya ingat dan pemahaman yang lebih baik.

Selanjutnya menurut Mais (2016) menjelaskan beberapa manfaat dari segi umum media pembelajaran hal tersebut dalam peningkatan daya ingat anak usia dini sangat penting untuk mendukung proses kognitif mereka yang masih berkembang. Uraian keunggulan media pembelajaran disajikan di bawah ini, yang meliputi: 1. Pembelajaran lebih jelas dan menarik, 2. Adanya interaksi yang lebih besar dalam proses pembelajaran, 3. Meningkatkan kualitas hasil belajar, 4. Menumbuhkan sifat yang baik mengenai prosedur pembelajaran, 5. memberikan peran yang lebih besar kepada guru dalam pendidikan yang lebih positif dan optimis.

Demikian pula pada manfaat khusus pada media pembelajaran ini sangat signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif. Pada usia dini, anak-anak berada pada tahap perkembangan otak yang sangat pesat, dan kemampuan mengingat adalah salah satu aspek yang paling penting untuk distimulasi. Daya ingat memainkan peran kunci dalam pembelajaran karena memungkinkan anak untuk menyimpan dan mengambil informasi yang diperlukan saat dibutuhkan, ada beberapa manfaatnya antara lain: 1. Memperjelas penyajian pesan, 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. 3. Konsep luas maupun sempit, 4. mengatasi sikap pasif para murid, 5. Menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta yang heterogen.

c. Media Kotak kata

1. Pengertian media kotak kata

Menurut Jonef (2022) kotak kata adalah media yang dibuat dalam bentuk kotak yang didesain semenarik mungkin agar lebih menarik perhatian anak dan agar anak lebih mudah mengingat huruf dan dapat menyusun kata melalui permainan kotak kata. Didalam media kotak kata terdapat kumpulan kata-kata yang berkaitan dengan tema yang akan dibuat dengan tujuan untuk menstimulus anak agar mampu mengingat bentuk huruf dan menyusun kata yang terdapat dalam media kotak kata tersebut.

Adapun menurut Hanim (2024) media kotak kata merupakan suatu

alat pembelajaran yang dirancang dalam bentuk kotak yang menarik perhatian para peserta didik. Di dalam kotak tersebut terdapat kumpulan huruf alfabet serta gambar-gambar yang berfungsi sebagai panduan dalam menyusun kata. Dengan menggunakan media kotak kata, anak-anak dapat terstimulasi untuk mengembangkan kemampuan membaca mereka yang masih dalam tahap awal. Tujuan dari penggunaan media ini adalah agar para guru memperoleh wawasan baru dalam menerapkan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dasar pada anak-anak.

Selanjutnya media kotak kata adalah media untuk mempermudah anak mengingat huruf dan belajar membaca. Kotak kata berisi kumpulan huruf A sampai Z yang digunakan untuk mengenalkan huruf, merangkai huruf menjadi kata, dan merangkai kata menjadi kalimat (Nisa 2023). Proses ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca anak, tetapi juga melatih keterampilan kognitif mereka, seperti pemecahan masalah, berpikir logis, dan meningkatkan daya ingat melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran.

Dari beberapa teori ini dapat disimpulkan bahwa media kotak kata adalah alat pembelajaran yang dirancang dalam bentuk kotak menarik untuk meningkatkan minat dan perhatian anak. Media ini berisi huruf, kata, atau gambar yang digunakan sebagai panduan dalam belajar mengenal huruf, menyusun kata, hingga menyusun kalimat. Media kotak kata tidak hanya membantu anak dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan, tetapi juga berperan dalam melatih keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir logis, dan meningkatkan daya ingat. Selain itu, media ini memberikan alternatif inovatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi anak secara menyeluruh.

2. Manfaat Kotak Kata

Menurut Hasanah (2018) manfaat yang dapat dirasakan dalam pembelajaran menggunakan media kotak kata untuk anak usia dini antara lain:

1. **Memperjelas Penyajian Pesan:** Media kotak kata membantu

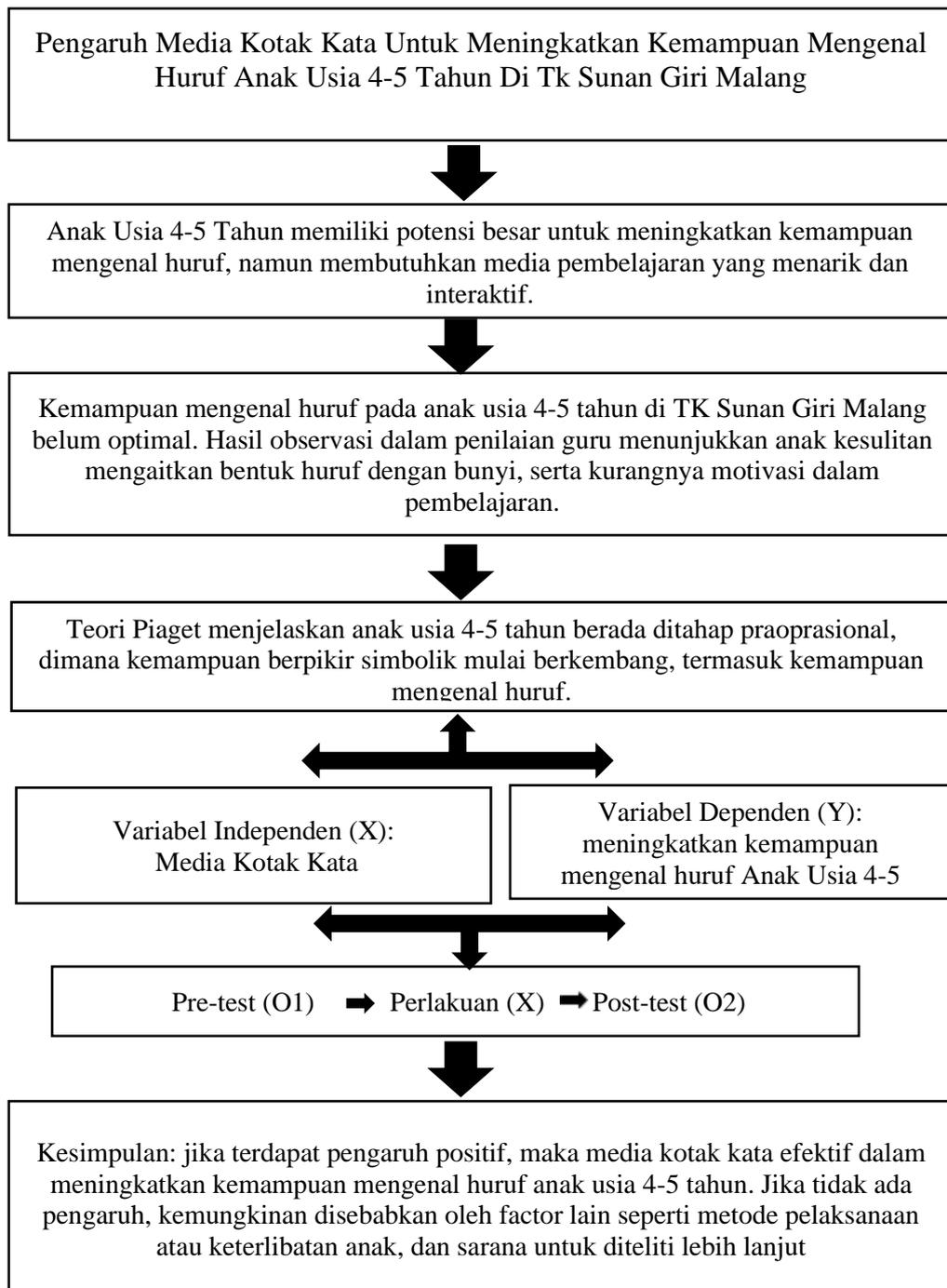
peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih konkret dan menarik, sehingga tidak hanya bersifat verbalistik. Anak-anak dapat secara langsung menghubungkan kata dengan objek atau makna yang dimaksud.

2. Semangat Belajar: Menggunakan kotak kata membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Anak lebih cenderung aktif terlibat dalam sesi pembelajaran bila ada komponen permainan.
3. Mendorong Interaksi Langsung dengan Lingkungan dan Kehidupan Sehari-hari: Kotak kata memungkinkan anak-anak menghubungkan pembelajaran dengan situasi nyata di kehidupan mereka, membuat pelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

penggunaan media kotak kata dalam pembelajaran anak usia dini memberikan manfaat yang signifikan dalam memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan semangat belajar, mengoptimalkan perkembangan kognitif, dan menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini bertujuan untuk menggambarkan hubungan antara konsep-konsep utama dalam penelitian ini, yang melibatkan media kotak kata, meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Setiap komponen dalam kerangka ini saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media kotak kata.



Gambar 2.1
Kerangka konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, dapat dirumuskan suatu hipotesis yang menyatakan bahwa suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban masih berdasarkan teori dan belum didasarkan pada fakta-fakta atau pembuktian secara empiris yang diperoleh dari pengumpulan data (Sugiyono, 2018).

Jadi hipotesis adalah jawaban teoritis dari rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik yang dibuktikan melalui pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan pengertian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Ada pengaruh pengaruh media kotak kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di tk sunan giri malang

Ho: Tidak ada pengaruh pengaruh media kotak kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di tk sunan giri malang

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang mementingkan kedalaman data dan dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas (Sugiyono, 2018). Kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian. Jenis Penelitian yang digunakan eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Penelitian ini disebut penelitian eksperimen lapangan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan *eksperimen One Group Pretest-Posttest*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan yang terjadi secara objektif setelah pemberian perlakuan.

Metode eksperimen ini digunakan dalam penelitian ini karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Kotak Kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Dengan metode ini, peneliti dapat mengontrol variabel lain yang dapat memengaruhi hasil penelitian serta memastikan bahwa perubahan yang terjadi benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* memungkinkan pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga media kotak kata dapat dianalisis secara lebih akurat dengan satu kelompok.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sunan Giri, JL. Tlogosari No. 641-A, Kelurahan Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, dengan waktu pelaksanaan yang disesuaikan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun melalui media kotak kata.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*

Design, yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan yang terjadi akibat intervensi yang diberikan. Skema desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
One Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	Pre-test (O1)	Perlakuan (X)	Post-test (O2)
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

- **O1** = Pengukuran awal (pre-test)
- **X** = Perlakuan (penggunaan media Kotak Kata)
- **O2** = Pengukuran setelah perlakuan (post-test)

Dengan desain ini, peneliti dapat melihat apakah terjadi peningkatan dalam perkembangan kognitif anak setelah menggunakan media pembelajaran Kotak Kata.

D. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini terdiri dari anak-anak usia 4-5 tahun yang terdaftar di TK Sunan Giri Malang. Sesuai dengan tujuan penelitian, populasi ini dipilih karena usia tersebut merupakan periode meningkatkan kemampuan menganl huruf yang pesat dan dapat dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media kotak kata.

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2018). Dalam hal ini, anak-anak yang memiliki kemampuan dasar dalam pemampuan mengenal huruf, tetapi belum mencapai tingkat optimal dalam hal mengenal huruf akan menjadi fokus penelitian.

Berikut adalah tahapan penelitian yang akan dilakukan:

1. Sampel Penelitian: Anak-anak usia 4-5 tahun yang terdaftar di TK Sunan Giri Malang dan memenuhi kriteria tertentu berdasarkan pengamatan awal berjumlah 15 anak.
2. Desain Penelitian: Menggunakan eksperimen satu kelompok dengan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan mengenal huruf

anak sebelum dan setelah perlakuan.

E. Variabel penelitian

Menurut Sugiyono (2018) variabel ini pada dasarnya adalah segalanya dalam bentuk apa yang dipertimbangkan oleh para peneliti untuk dipelajari dan kemudian informasi tentang hal itu menarik kesimpulan. Variabel juga bisa merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Penelitian ini memiliki dua variabel utama yang akan dianalisis:

1. Variabel Independen (X)

Media Kotak Kata: Media Kotak Kata adalah sebuah permainan interaktif yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar mengenal huruf, bentuk yang melibatkan koordinasi mata dan tangan.

2. Variabel Dependen (Y)

Kemampuan mengenal huruf Anak Usia 4-5 Tahun: Variabel terikat yang diukur sebagai hasil dari intervensi media Kotak Kata.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa titik pengumpulan data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun selama proses bermain Kotak Kata. Observasi dilakukan pada dua titik waktu, yaitu sebelum intervensi (*pre-test*) dan setelah intervensi (*post-test*).

2. Tes *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test dilakukan sebelum anak-anak menggunakan media kotak kata untuk mengukur kemampuan mengenal huruf. *Post-test* dilakukan setelah anak-anak bermain kotak kata dalam beberapa sesi untuk mengukur kemampuan mengenal huruf.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal huruf.

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrumen

No	Variabel	Indikator	Sub indikator
1.	Kemampuan mengenal huruf	Berfikir simbolik	1. Mengenal konsep bilangan
			2. Mengenal lambing huruf

Sekala nilai yang digunakan penelitian ini sebagai berikut:

- a. 1 = Belum Berkembang (BB)
- b. 2 = Mulai Berkembang (MB)
- c. 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- d. 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto dan video akan diambil selama kegiatan bermain kotak kata. Dokumentasi ini berfungsi untuk mendukung hasil observasi dan tes, serta untuk memberikan bukti visual dari perkembangan anak dalam proses pembelajaran. Hasil karya anak yang terkait dengan tugas-tugas yang diberikan juga akan didokumentasikan.

G. Validitas dan Reliabilitas Penelitian

1. Uji Validasi

Ghozali (2016) uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu instrument pernyataan. Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan R_{hitung} dengan R_{tabel} . Jika R_{hitung} lebih besar dari R_{tabel} , maka butir pernyataan atau indikator tersebut dikatakan valid ($R_{hitung} > R_{tabel}$).

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas yaitu Instrumen penelitian yang akan diujikan setelah diketahui validitasnya, untuk mengacu pada sejauh mana instrumen penelitian memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang serupa. Instrumen yang reliabel harus

menunjukkan konsistensi dalam pengukuran, artinya hasil pengukuran yang didapat pada waktu yang berbeda atau dengan cara yang berbeda harus tetap stabil (Sugiyono, 2018).

Uji Reliabilitas dengan Rumus *Alpha Cronbach*: Pada penelitian ini, reliabilitas instrumen akan diuji dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang menghitung konsistensi internal instrumen. Uji ini sangat penting untuk memastikan bahwa seluruh item dalam instrumen memiliki tingkat konsistensi yang cukup tinggi. Ini biasanya digunakan untuk menguji reliabilitas. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$.

Dengan metode *Cronbach Alpha*, koefisien yang diukur akan beragam antara 0 hingga 1. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memiliki nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ untuk pengukuran dalam penelitian ini.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari nilai residual kedua variabel berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji metode *One-Sample Shapiro-Wilk* dipilih dalam penelitian ini karena lebih sensitif dalam mendeteksi normalitas data, terutama untuk ukuran sampel yang kecil hingga menengah. Uji ini memiliki daya uji yang lebih tinggi dibandingkan metode lainnya, sehingga lebih akurat dalam menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Selain itu, Shapiro-Wilk digunakan secara luas dalam penelitian karena keandalannya dalam menganalisis normalitas data residual. Program *IBM SPSS Statistik 25* menyediakan metode ini sebagai salah satu uji normalitas utama, dengan kriteria keputusan berdasarkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang dibandingkan dengan taraf signifikansi yang ditetapkan lebih besar dari 0.05 yaitu $p > 0.05$ maka data tersebut dinyatakan terdistribusi normal (Sugiyono, 2018).

2. Uji Hipotesis (*Sample t-Test*)

Setelah melakukan uji normalitas dinyatakan bahwa data sudah dikatakan terdistribusi normal maka Langkah adalah dilakukan uji *Paired Sample T-test* pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan terhadap meningkatkan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media kotak kata (Sugiyono, 2018). Keputusan terakhir diambil berdasarkan analisis data, dengan ketentuan sebagai berikut;

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Sunan Giri Malang tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah subjek sebanyak 15 anak usia 4–5 tahun. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kotak kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Proses penelitian dilakukan melalui serangkaian kegiatan, termasuk *pre-test*, penerapan media pembelajaran, dan *post-test*.

1. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sebelum Menggunakan Media Kotak Kata

Sebelum penerapan media kotak kata, terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal huruf. Tes dilakukan secara individual di dalam kelas, di mana guru menunjukkan beberapa huruf dan anak diminta menyebutkannya satu per satu. Pada tahap ini, terlihat bahwa sebagian besar anak belum mengenal huruf dengan baik.

Beberapa anak masih menunjukkan perilaku tidak percaya diri dan merasakan malu. Misalnya, saat ditunjukkan huruf "B", beberapa anak menjawab dengan ragu atau diam saja. Anak seperti Isa dan Kenzo menunjukkan kesulitan mengenali bentuk huruf dan tampak bingung saat harus menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan. Kenzo hanya bisa menjawab dua dari lima huruf yang ditampilkan, sementara Isa hanya mengenali satu huruf dan menyebutkannya dengan kata yang belum jelas.

Anak-anak yang tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB) juga menunjukkan kemampuan yang masih terbatas. Syifa, misalnya, hanya mengenali huruf "A" dan "O", sedangkan huruf lain seperti "K", "S", dan "T" belum bisa dia sebutkan. Saat ditanya huruf apa yang ada di namanya, ia tampak kesulitan mengingat.

Kondisi ini bisa dilihat bahwa media dan metode pembelajaran sebelumnya belum cukup memberikan rangsangan yang kuat untuk perkembangan kemampuan mengenal huruf anak. Guru sebelumnya

menggunakan media tempelan huruf di papan tulis yang dicetak pada kertas putih biasa. Anak-anak kurang tertarik untuk memperhatikan dan banyak dari mereka yang tidak aktif bertanya.

Dari hasil pre-test yang dilakukan, terlihat bahwa anak-anak berada pada tahap perkembangan awal dalam hal pengenalan huruf. Sebagian besar anak masih mengalami kebingungan dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf. Nilai rata-rata yang diperoleh juga cukup rendah, menunjukkan perlunya adanya strategi pembelajaran yang efektif dan menarik.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Setelah Menggunakan Media Kotak Kata

Setelah media kotak kata diterapkan dalam proses pembelajaran, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam suasana belajar di kelas maupun dalam kemampuan anak mengenal huruf. Media ini dikemas dalam bentuk permainan, di mana anak-anak mengambil satu kartu dari dalam kotak yang berisi huruf-huruf dan kata, lalu menyebutkan huruf tersebut secara lisan.

Kegiatan dilakukan secara bergiliran dan disertai dengan tepuk tangan serta semangat dari teman-teman yang lain. Anak-anak menunjukkan rasa senang, antusias, dan lebih percaya diri. Mereka berlomba untuk mendapatkan giliran, bahkan ada yang ingin mencoba lebih dari satu kali. Seperti, Najwa yang sebelumnya hanya mengenali beberapa huruf, kini mampu menyebutkan beberapa huruf dan kata dengan benar. Ia juga mulai menghubungkan huruf dengan kata sederhana, seperti “N untuk Nasi” dan “A untuk Ayam”. Aisyah yang pada pre-test hanya mengenali 9 huruf, kini bisa menyebutkan 15 huruf. Ia menyebut huruf dengan lantang dan ekspresi wajah yang penuh semangat.

Begitu juga dengan anak-anak yang awalnya masih bingung dengan mengenal huruf, seperti Sakha dan Isa. Setelah beberapa kali bermain kotak kata, mereka mulai terbiasa dengan bentuk huruf dan mulai bisa menyebutkan huruf-huruf yang sering mereka lihat. Sakha yang sebelumnya hanya menjawab dua huruf dengan benar, kini mampu menyebutkan lebih banyak huruf.

Peningkatan ini juga terlihat dari sikap mereka yang lebih aktif dan senang saat belajar. Mereka tampak fokus, tidak mudah bosan, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Aktivitas menggunakan kotak kata tidak hanya

membuat mereka mengenal huruf, tetapi juga melatih keterampilan sosial seperti menunggu giliran, mendengarkan teman, dan memberikan dukungan.

Guru juga merasakan perubahan positif. Anak-anak menjadi lebih mudah diarahkan, dan proses belajar berlangsung lebih menyenangkan. Suasana kelas lebih dinamis dan interaktif. Anak-anak tidak hanya belajar mengenal huruf, tetapi juga belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan mengembangkan rasa percaya diri.

3. Perbedaan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Kotak Kata

Perbedaan kemampuan anak dalam mengenal huruf sebelum dan sesudah penerapan media kotak kata terlihat sangat mencolok, baik dari sisi hasil data maupun dari pengamatan perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh melalui pre-test dan post-test, terjadi peningkatan yang nyata pada anak.

Pada saat pre-test, sebagian besar anak berada pada kategori perkembangan awal, di mana mereka hanya mampu menyebutkan beberapa huruf dasar dan masih banyak yang menunjukkan kesulitan dalam membedakan bentuk huruf satu dengan yang lain. Sebagian anak bahkan tampak kurang tertarik dan tidak fokus saat diminta menyebutkan huruf.

Misalnya, dari total 15 anak yang diteliti:

- a. Nilai rata-rata pre-test adalah 9,21
- b. Anak seperti Isa, Sakha, dan Kenzo hanya mendapatkan skor antara 5–8 poin, menunjukkan bahwa mereka masih sangat terbatas dalam mengenal huruf.
- c. Anak-anak seperti Najwa dan Aisyah yang tergolong lebih mampu pun hanya memperoleh nilai 10–11 karena mereka belum mendapatkan rangsangan yang kuat atau pembelajaran yang menyenangkan.

Namun, setelah proses pembelajaran menggunakan media kotak kata, terjadi lonjakan skor pada saat post-test:

- a. Nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 13,07
- b. Anak seperti Najwa, Aisyah, dan Izzi menunjukkan lonjakan skor yang signifikan (dari skor 10–11 menjadi 15–16)

- c. Bahkan anak yang awalnya tergolong belum berkembang seperti Sakha dan Kenzo juga mengalami peningkatan, dari skor awal 7–8 menjadi 11–12 poin

Peningkatan ini bukan hanya dilihat dari sisi data yang didapat, melainkan juga dari observasi pada anak selama kegiatan, yaitu perubahan sikap dan ketertarikan anak terhadap huruf dan kegiatan belajar:

- a. Sebelum media digunakan, anak-anak cenderung pasif, mudah bosan, dan tidak terlalu antusias saat belajar huruf.
- b. Setelah penggunaan media kotak kata, anak menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri. Mereka mulai menunjukkan ketertarikan untuk menyebutkan huruf yang mereka ambil dari kotak serta menyambungkannya dengan kata-kata yang mereka kenal.

Selain itu, media ini mendorong anak untuk belajar secara bermakna, karena mereka melibatkan berbagai indera seperti penglihatan (melihat huruf), pendengaran (menyebutkan dan mendengar huruf), dan sentuhan (memegang kartu huruf). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media kotak kata. Perbedaan tersebut meliputi:

- a. Data yang didapat dalam pengenalan huruf yang meningkat.
- b. Respons dan sikap anak terhadap belajar yang berubah dari pasif menjadi aktif.
- c. Keterlibatan anak dalam proses belajar yang semakin tinggi.

Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media Kotak Kata, yaitu dengan menerapkan berbagai aktivitas interaktif seperti menyusun kata, mengelompokkan kata berdasarkan kategori, dan membaca kata dengan bimbingan guru. Media yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kartu kata, papan permainan, gambar ilustratif yang mendukung aktivitas pembelajaran anak. Penulis mendapatkan data hasil penelitian yang meliputi: hasil *pre-test* dan *post-test*, hasil analisis uji validitas, Reliabilitas, hasil analisis uji normalitas, dan hasil analisis uji T.

a. Hasil Pre-Test Dan Post-Test

Pelaksanaan penelitian TK Sunan Giri Malang, yaitu kelas A1 berjumlah 15 anak sebagai kelas eksperimen yang diambil sampel dengan cara teknik *purposive sampling* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Daftar nilai pada anak kelas eksperimen A1

No	Nama anak	Pre-test	Post-test	Jumlah per-anak
		Skor	Skor	
1.	Kenzo	7	11	18
2.	Syifa	8	12	20
3.	Isa	5	8	13
4.	Alyn	7	11	18
5.	Najwa	10	16	26
6.	Aisyah	9	15	24
7.	Izzi	9	13	22
8.	Atha	12	16	28
9.	Nafisah	12	16	28
10.	Aqilah	8	14	22
11.	Alishba	11	16	27
12.	Nola	10	13	23
13.	Reva	9	8	17
14.	Arkana	11	16	27
15.	Sakha	8	9	17
Jumlah		136	194	330
Jumlah Rata-rata		9,21%	13,07%	

Sumber data dokumentasi TK Sunan Giri Malang

Berdasarkan hasil dari table diatas adalah jumlah rata-rata nilai anak dari 15 orang pada kelas eskperimen ialah nilai rata-rata pre-test adalah 9,21% dan nilai post-test 13,07%.

b. Data Hasil Pengukuran Uji Validitas dan Reabilitas

Peneliti melakukan uji coba instrument kepada anak kelompok A1 di TK Sunan Giri pada 30 february 2025. Berikut ini adalah hasil perhitungan yang telah peneliti lakukan.

1) Uji validitas

Untuk menguji validitas pada penelitian menggunakan analisis dengan SPSS. Berikut hasil pengujian validitas. Untuk tingkat validitas dilakukan uji signifikansi dengan membandingkan nilai R_{hitung} dengan nilai R_{tabel} . Untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$ dalam hal ini n adalah jumlah sampel dan 2 adalah

jumlah konstruk. Pada kasus ini besarnya df dapat dihitung $15-2$ atau $df = 13$ dengan alpha 0,05 didapat r tabel 0,514 jika R_{hitung} (untuk tiap-tiap butir pernyataan dapat dilihat pada kolom *corrected* item pernyataan total *correlation*) lebih besar dari R_{tabel} dan nilai r positif, maka butir pertanyaan tersebut dikatakan valid.

Tabel 4.2
Uji validitas indikator pernyataan

Pernyataan ke-	R_{hitung}	R_{Tabel}	Kesimpulan
1	0,788	0,514	Valid
2	0,889	0,514	Valid
3	0,823	0,514	Valid
4	0,770	0,514	Valid

Sumber: data output SPSS yang diolah (lampiran 5.)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa masing-masing item pernyataan memiliki $R_{hitung} >$ dari R_{tabel} (0,514) dan bernilai positif. Dengan demikian butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Reabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu pernyataan yang merupakan indikator dari variabel. Pernyataan bisa dikatakan valid jika jawaban responden terhadap pernyataan adalah sejalan dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas hanya dilakukan pada item-item pernyataan yang telah valid. Hasil perhitungan uji reliabilitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil uji reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	N of Items
Alpha	N of Items
.822	4

Sumber: data diolah pada SPSS (lampiran 6)

Dari keterangan tabel di atas dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki Cronbach Alpha $>$ 0,60.

c. Data Analisis Uji Normalitas dan Uji Hipotesis

Sebelum menganalisis hasil penelitian, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah itu, uji hipotesis t-paired dilakukan untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kemampuan mengenal huruf dengan media kotak kata.

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk menyatakan apakah data skor kemampuan mengenal huruf dari *pretest* dan *posttest* dari hasil pernyataan kelas A1 dari populasi berdistribusi normal. Hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

Hipotesis Nihil (H_0) = populasi berdistribusi normal, jika $sig_{hitung} > sig_{tabel}$

Hipotesis Alternatif (H_i) = populasi tak berdistribusi normal, jika $sig_{hitung} < sig_{tabel}$

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas mengenal huruf *Pre-test* dan *Post-test*
One-Sample Shapiro-Wilk Test

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test mengenal huruf	.213	15	.064	.917	15	.176
post test mengenal huruf	.113	15	.200*	.961	15	.712

*. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: data diolah pada SPSS (lampiran 7)

Berdasarkan hasil analisis *One-Sample Shapiro-Wilk pretest* data untuk kelas A1 yang belum menggunakan media kotak kata maka diperoleh nilai $p = 0,176$ untuk $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan $p > \alpha$ (Karena *p-value* (0,176) lebih besar dari taraf signifikansi α (0,05), maka hipotesis nol (H_0) gagal ditolak). Dengan demikian, data dianggap berdistribusi normal. Ini berarti data skor hasil pernyataan kelas A1 yang belum menggunakan media kotak kata berdistribusi

normal. Sedangkan hasil analisis data untuk *post-test* kelas A1 yang sudah menggunakan media kotak kata, diperoleh nilai $p = 0,712$ untuk $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan $p > \alpha$ (Karena p -value (0,712) lebih besar dari taraf signifikansi α (0,05), maka hipotesis nol (H_0) gagal ditolak). Dengan demikian, data dianggap berdistribusi normal. Ini berarti data skor hasil pernyataan kelas A1 yang sudah menggunakan media kotak kata berdistribusi normal, sehingga data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

2) UJI Hipotesis (t)

Pengujian hipotesis dilakukan pada *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen. Pengujian hipotesis dengan (SPSS) versi 25 yaitu teknik: *Paired Sample t-Test*. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variable bebas secara individual terhadap variable terikat. Berikut hipotesis yang disajikan pada tabel dibawah:

Tabel 4.6

Hasil Uji t

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pre-test - post-test	-3.867	1.885	.487	-4.910	-2.823	-7.946	14	.000

Sumber: data diolah pada SPSS (lampiran 8)

Berdasarkan tabel diperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* dengan nilai probabilitas (sig.) $< \alpha$ (taraf signifikan), yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan *pre-test* dan *post-test* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

B. Pembahasan

1. Gambaran Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Tanpa Media Kotak Kata Di TK Sunan Giri Malang

Kemampuan anak-anak TK Sunan Giri Malang dalam mengenal huruf sebelum diterapkannya media kotak kata masih ada beberapa yang masih bingung dan masih susah untuk mengenalnya. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional (Suyanto, 2017), seperti huruf-huruf abjad yang dicetak di atas kertas HVS dan ditempel di papan tulis. Beberapa anak belum mampu mengenali dan menyebutkan huruf dengan tepat, serta menunjukkan kurangnya minat dalam berinteraksi atau bertanya tentang huruf tersebut. Bahkan, sebagian besar anak mengalami kesulitan ketika diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan huruf abjad. Kurangnya ketertarikan ini kemungkinan besar disebabkan oleh penggunaan media yang kurang menarik, sehingga anak-anak menjadi pasif dalam proses pembelajaran.

Hasil pre-test yang dilakukan sebelum penggunaan media kotak kata menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang secara optimal (Hadary, 2019). Faktor penyebabnya antara lain adalah minimnya dukungan dan stimulasi dari guru maupun orang tua, serta keterbatasan dalam inovasi pembelajaran yang membuat anak kurang tertarik untuk terlibat aktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini, salah satunya melalui kegiatan bermain. Bermain bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga merupakan metode efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, termasuk dalam kemampuan mengenal huruf. Aktivitas bermain yang dirancang secara edukatif mampu membangkitkan minat belajar anak dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Bruner, 1966; Suyanto, 2017; Hanim, 2024; Slavin, 2018).

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, seperti media kotak kata. Media ini dirancang untuk membantu anak belajar huruf melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),

media merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam pembelajaran, media dipahami sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi agar lebih mudah diterima peserta didik (Arsyad, 2017).

Kemampuan mengenal huruf sendiri merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini, yang mencakup kemampuan membedakan bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan menghubungkan keduanya dalam konteks sederhana. Pengenalan huruf sejak dini sangat penting untuk membentuk dasar keterampilan membaca dan menulis. Menurut Permendiknas RI No. 58 Tahun 2009, mengenal huruf merupakan salah satu indikator perkembangan anak yang harus distimulasi secara optimal melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan sesuai dengan usia (Slamet, 2020).

2. Gambaran Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kotak Kata Di TK Sunan Giri Malang

Setelah dilakukan menunjukkan bahwa melalui media kotak kata terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. telah mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil data tersebut menghasilkan nilai tertinggi yaitu sebesar 16, nilai terendah yaitu sebesar 8 dan nilai rata-rata yaitu sebesar 13,07%. Setelah melakukan penilaian post-test dengan perlakuan berupa media kotak kata dianggap sudah cukup untuk dilakukan sampai pada penilaian akhir.

Pemberian perlakuan dengan menggunakan media kotak kata, anak-anak begitu antusias untuk mengetahui apa yang ingin dimainkan, dan anak semangat untuk belajar. Sebagian dari anak yang dijadikan sampel sudah mengetahui apa nama permainan ini dan cara memainkannya, akan tetapi ada juga anak yang masih bertanya nama permainan, dan bagaimana cara memainkannya. Anak-anak begitu aktif memainkannya kotak kata pada kartu huruf lalu menyebutkan huruf apa yang mereka ambil. Selain itu, anak-anak juga sangat tertarik untuk mengenal huruf menggunakan media kotak kata karena memiliki variasi warna dan tulisan yang mudah dipahami sehingga anak mampu mengetahui dan mengenal huruf abjad. Melalui media ini anak lebih tertarik untuk mengetahui huruf-huruf apa saja yang terdapat dalam kotak kata.

3. Perbedaan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Kotak Kata Di TK Sunan Giri.

Perbedaan pada kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun melalui kotak kata dilakukan post-test setelah serangkaian sesi pembelajaran. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pre-test. Rata-rata nilai pre-test adalah 9,21% sedangkan posttest meningkat menjadi 13,07%. Ini menunjukkan bahwa media kotak kata ini berkontribusi positif terhadap kemampuan mengenal huruf (Dewi, 2021; Smith & Jones, 2020).

Media Kotak Kata diukur melalui beberapa metode analisis, termasuk uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan teknik Paired Sample t-Test. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0.176 dan 0.712 (lebih besar dari 0.05). Ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat digunakan untuk uji statistik parametrik lebih lanjut (Sugiyono, 2018; Priyatno, 2010).

Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal huruf pada anak setelah menggunakan media Kotak Kata. Dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 (kurang dari 0.05), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil nilai pre-test dan post-test. Hal ini membuktikan bahwa media Kotak Kata efektif dalam kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Sunan Giri Malang (Fatima, 2023).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, beberapa anak menunjukkan perbedaan dalam respons terhadap metode yang diterapkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa setiap anak mengalami perkembangan yang bervariasi berdasarkan kategori penilaian. Anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) masih mengalami kesulitan dalam mengenali kata-kata dasar, memahami huruf dan menebak huruf secara mandiri (Ibda, 2015; Woolfolk, 2019).

Pada awalnya, beberapa anak seperti Kenzo, Alyn, dan Sakha hanya memperoleh skor pre-test sebesar 7–8, menunjukkan bahwa mereka berada pada tahap awal perkembangan dalam mengenal huruf. Namun, setelah mendapatkan pendampingan intensif dan stimulasi melalui media permainan kotak kata, mereka menunjukkan peningkatan yang cukup baik dengan skor post-test

menjadi 11–12, sebagaimana ditunjukkan pada tabel (Bruner, 1966; Suyanto, 2017; Hadary, 2019). Misalnya, Kenzo meningkat dari skor 7 menjadi 11, Alyn dari 7 menjadi 11, dan Sakha dari 8 menjadi 9. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Sementara itu, anak-anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) seperti Syifa dan Isa menunjukkan pemahaman awal terhadap konsep kosakata namun masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan huruf dengan tepat. Meski demikian, setelah diberikan bimbingan langsung serta contoh konkret dari guru, mereka menunjukkan perkembangan yang signifikan. Syifa meningkat dari skor pre-test 8 menjadi 12, sedangkan Isa dari 5 menjadi 8. Peningkatan ini mendukung pandangan bahwa stimulasi langsung dan interaktif dari pendidik sangat berperan dalam perkembangan kognitif anak (Bruner, 1966; Suyanto, 2017; Hadary, 2019).

Berbeda dengan dua kelompok sebelumnya, anak-anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) seperti Najwa, Aisyah, dan Izzi menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap huruf serta maknanya. Mereka mampu mengikuti instruksi dengan lebih cepat dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. seperti, Najwa mengalami peningkatan dari 10 menjadi 16, Aisyah dari 9 menjadi 15, dan Izzi dari 9 menjadi 13. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa anak-anak dalam kategori BSH memiliki kesiapan yang lebih matang untuk menerima stimulasi berbasis permainan, sebagaimana ditegaskan oleh teori pembelajaran sosial dan kognitif (Slavin, 2018; Tohari & Rahman, 2024; Hanim, 2024).

Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa anak-anak yang lebih sering terlibat dalam permainan ini memiliki daya ingat yang lebih baik dalam mengenali dan memahami kosakata dibandingkan dengan anak-anak yang kurang aktif (Slavin, 2018; Tohari & Rahman, 2024; Susanti, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa media kotak kata tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga membantu meningkatkan daya ingat anak dalam jangka panjang.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media Kotak Kata, peran guru sangat penting dalam memberikan bimbingan yang tepat. Guru perlu memastikan anak-anak memahami aturan permainan, memberikan dukungan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mengingat kata, serta menggunakan variasi strategi agar permainan tetap menarik dan menantang (Mais, 2016).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Sunan Giri Malang, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media kotak kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf usia 4-5 tahun. Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama.

Pertama kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun tanpa media kotak kata, sebelum diterapkannya media Kotak Kata, kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum terlalu paham. Anak-anak menunjukkan kesulitan dalam mengenali, menyebutkan, serta membedakan huruf. Metode pembelajaran konvensional yang digunakan sebelumnya kurang menarik bagi anak-anak, menyebabkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar menjadi pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi serta kurang optimalnya perkembangan aspek bahasa, khususnya pengenalan huruf. Media yang bersifat monoton dan tidak interaktif menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan anak kurang antusias dalam proses belajar.

Kedua kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun melalui media kotak kata, setelah diterapkannya media Kotak Kata dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf. Anak-anak terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 13,07 dari sebelumnya 9,21. Media Kotak Kata, yang dilengkapi dengan warna, gambar, dan huruf yang menarik secara visual, mampu membangkitkan minat anak serta memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Anak menjadi lebih cepat mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta mengaitkannya dengan bunyi, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memberikan dampak positif pada kemampuan literasi awal anak.

Ketiga pada perbedaan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah menggunakan media kotak kata, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal huruf anak sebelum dan sesudah diterapkannya media

Kotak Kata. Hasil analisis statistik menggunakan uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini tampak pada hampir seluruh kategori perkembangan anak, baik anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), maupun Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak-anak yang pada awalnya kesulitan mengenali huruf mengalami peningkatan skor yang konsisten setelah mengikuti pembelajaran dengan media Kotak Kata. Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf, media ini juga memperkuat daya ingat anak, meningkatkan keaktifan, dan mempererat interaksi anak dengan guru maupun teman sebayanya.

B. Saran

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media kotak kata, dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Hasil dari penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan media dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mengoptimalkan metode pembelajaran untuk anak usia dini.

1. Untuk para guru

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan para guru dapat lebih sering memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* seperti Kotak Kata dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar. Selain itu, guru dapat mengembangkan variasi permainan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing anak.

2. Untuk pihak sekolah

Merujuk hasil penelitian ini, diharapkan bagi pihak sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi media pembelajaran berbasis *game* dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mengadakan pelatihan kepada guru mengenai metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

3. Untuk peneliti

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan peneliti ini masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti dengan meneliti media *game* Kotak Kata pada kelompok usia yang berbeda atau mengombinasikannya dengan media pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan metode yang lebih luas untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan *game* edukatif terhadap perkembangan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- AISYAH, N. (2023). *Pengaruh Media Kotak Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia* (Vol. 04, Issue 02).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Sederhana untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99.
- Dwistia, A. (2022). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dewi, K. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Umum Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Pedoman Pengembangan Pembelajaran Bahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Dardjowidjojo, Soenjono. (2003). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Hadary, F., Yuniarni, D., & Wulandari, R. S. (2019). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Pontianak Kalimantan Barat. *Al-Khidmah*, 2(2), 42.
- Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Kotak Kata dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I SD*. 4, 14384–14390.
- Hasanah, U. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Kotak Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Di Sdn Gentungan Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa*. 3(2), 91–102.
- Husain, J., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). *Pengembangan Media Kotak Kata*

- dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 750–756.
- Hanim, S. (2024). *Efektivitas Media Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal Anak*. Malang: UIN Maliki Press.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Jasmine, K. (2014). kemampuan mengenal huruf. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu, 2003*.
- Jonef, F., & Rakimahwati, R. (2022). Efektivitas Permainan Kotak Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Di taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 3(2), 39–48.
- Khuluk, F. (2023). *Implementasi Media Magic Box Dalam*.
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran anak kebutuhan khusus*.
- Montessori, M. (2009). *The Absorbent Mind*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Nisa, S. A., Khoirunisya, V., Putri, S. F., Saputri, N. A., Prakoeswa, F. R. S., Betanursanti, I., & Zamawi, Z. (2023). Penanaman Literasi Dasar melalui Media Kotak Kata pada Anak Didik di Sanggar Bimbingan Hulu Langat Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 111–118.
- Pembelajaran, M., Sd, M. I., Cv, P., Edu, G., Hamdan, P., Batubara, H., & Pd, M. I. (2021). *Media Pembelajaran MI / SD CV Graha Edu*.
- Rohani, S.Ag, M. P. (2016). *MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN. IV(2)*.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Salsabila, N., Fitri, C. A., Elycia, A. D., Pulungan, W. A., Rizkina, R., & Wahyuni, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Kewirausahaan dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 231–238.
- Sari, L. M. (2016). *PENGARUH MEDIA KOTAK KATA TERHADAP*

KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK.

- Susanti, R. A. (2023). *Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. 8(1), 131–138.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suyanto, S. (2017). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slamet, S. Y. (2020). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Permendiknas RI No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sofan, A. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A. (2006). *Early Literacy in Preschool and Kindergarten: A Multicultural Perspective* (3rd Ed.). Upper Saddle River: Pearson Education.
- Sulistiyorini. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliani, N. (2020). *Strategi Literasi Dini Anak Usia 4–6 Tahun*. Bandung: Alfabeta.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1
Surat Penelitian fakultas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 284/Un.03.1/TL.00.1/01/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

23 Januari 2025

Kepada

Yth. Kepala TK Sunan Giri
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Riska Wulan Ningsih
NIM	: 210105110066
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Kotak Kata untuk Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Sunan Giri Malang
Lama Penelitian	: Januari 2025 sampai dengan Maret 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ani Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Drs. Muhammad Walid, MA
9730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

Surat penelitian prodi

19/02/25, 21.04

Surat Izin Penelitian Skripsi a.n. RISKA WULAN NINGSIH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fik.uin-malang.ac.id> Email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/02/2025
Perihal : **Izin Penelitian Skripsi**

5 Februari 2025

Yth. **Kepala sekolah Tk Sunan Giri**

Jl. Joyosari, Merjosari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65144
di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : RISKA WULAN NINGSIH

NIM : 210105110066

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Semester : VIII (Delapan)

Contact Person : 082168079827

Judul Penelitian : Implementasi media pembelajaran berbasis game kotak kata untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun

Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.

LAMPIRAN 2

Surat Validasi

Komentar dan Saran

1. Pernyataan disesuaikan dengan sub indikator
2. Tambahkan sub indikator yang sesuai dengan penelitian

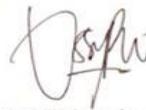
Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan Kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi
2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak/Belum valid untuk diujicobakan

Malang, 24 Januari 2025

Validator



Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

NIP. 199012152019032023

LAMPIRAN 4

Instrumen Observasi *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kemampuan Mengenal Huruf

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan	Penilaian			
					bb	mb	bsh	bsb
1.	Mengenal huruf	berpikir simbolik	1. Mengenal konsep bilangan	1. Anak dapat menghitung jumlah kaki hewan yang ada di dalam sebuah gambar (ex: ayam dan kucing)				
			2. Mengenal lambang huruf	1. Anak dapat menyebutkan huruf pertama dari nama hewan yang diambil (ex: "A" untuk ayam)				
				2. Anak dapat menyebutkan huruf awal dari suara hewan yang mereka				

				dengar tanpa melihat gambar.				
				3. Anak dapat mengenali huruf yang hilang dalam nama hewan pada kartu (contoh: "_yam" untuk Ayam dibantu oleh guru).				

LAMPIRAN 5

Uji validitas

Correlations

		A	B	C	D	TOTAL
A	Pearson Correlation	1	.694**	.522*	.460	.788**
	Sig. (2-tailed)		.004	.046	.085	.000
	N	15	15	15	15	15
B	Pearson Correlation	.694**	1	.766**	.486	.889**
	Sig. (2-tailed)	.004		.001	.066	.000
	N	15	15	15	15	15
C	Pearson Correlation	.522*	.766**	1	.446	.823**
	Sig. (2-tailed)	.046	.001		.096	.000
	N	15	15	15	15	15
D	Pearson Correlation	.460	.486	.446	1	.770**
	Sig. (2-tailed)	.085	.066	.096		.001
	N	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.788**	.889**	.823**	.770**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	
	N	15	15	15	15	15

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN 6

**Tabel r Product Moment
Pada Sig.0,05 (Two Tail)**

N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

**D
O
K
U
M
E
N
T
A
S
I**

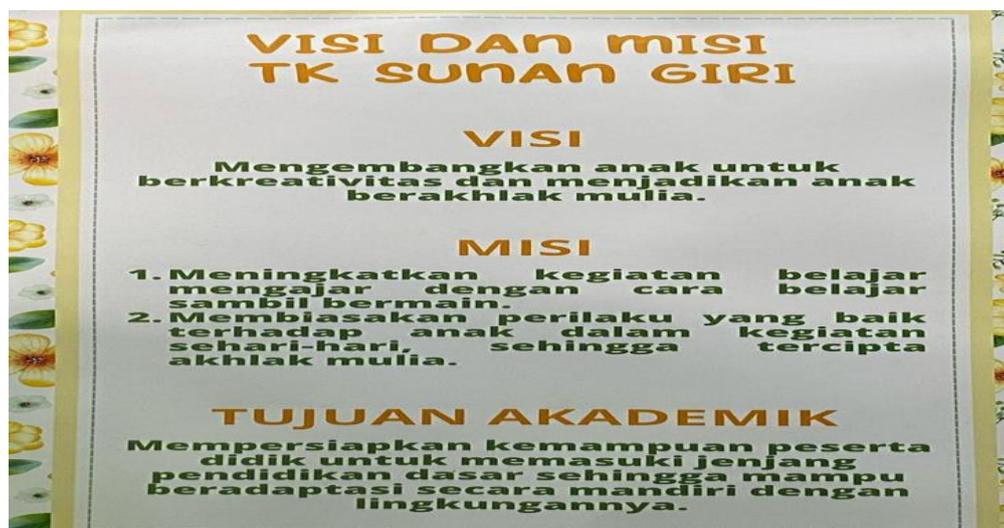
Izin Penelitian Ke Sekolah



Struktur kepengurusan TK Sunan Giri



Visi misi



media game kotak kata



pre-test (perkenalan sebelum mulai)



PRE-TEST



Perlakuan







Post-test



PROFIL MAHASISWA



Nama : Riska Wulan Ningsih
NIM : 210105110066
Tempat, Tanggal, Lahir : Waysido, 07/Maret/2002
Fak./ Jur./ Prog.Studi : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (PIAUD)
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : Jl. Waysido RK01, RW 01 Kec. Tulang Bawang
Barat, Kab. Tulang Bawang Udik
No. Tlp/HP : 082168079827
Alamat Email : riskawulanningsih2007@gmail.com

Malang, 13 Maret 2025

Mahasiswa

Riska Wulan Ningsih

210105110066