

Pengembangan Media Kotak Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Nova Jessica Vanessa Priska^{1*}, Indah kharismawati², Nury Kurnia³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember, Jember, Indonesia

Article Info

Article history:

Received May 06, 2025

Accepted Mar 12, 2026

Published Online Apr 29, 2026

Keywords:

Anak Usia 5–6 Tahun

Media Pembelajaran

Kotak Alfabet

ABSTRACT

Rendahnya kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal huruf menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, seperti Kotak Alfabet, guna mendukung peningkatan kemampuan literasi awal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran Kotak Alfabet guna meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal huruf. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Hasil data yang diperoleh dalam bentuk kuantitatif dan dianalisis menggunakan persentase dan diinterpretasikan berdasarkan skala Likert sebagai alat ukur. Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Efektivitas media diuji melalui pendekatan pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kotak Alfabet memiliki tingkat validitas yang tinggi, yaitu 90% dari ahli media dan 80% dari ahli bahasa. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf. Berdasarkan hasil tes terhadap 10 siswa, skor total meningkat dari 510 (pretest) menjadi 810 (posttest), dengan rata-rata skor meningkat dari 51 menjadi 81. Nilai gain yang diperoleh sebesar 0,73, tergolong dalam kategori tinggi. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Kotak Alfabet terbukti efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun, serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dan institusi pendidikan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran literasi awal yang lebih inovatif.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Nova Jessica Vanessa Priska,

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Argopuro Jember, Jember, Indonesia

Email: novajess76@gmail.com

How to cite: Priska, N. J. V. P., Kharismawati, I., & Kurnia, N. (2026). Pengembangan Media Kotak Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 474–487. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.3060>

Pengembangan Media Kotak Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu dan kualitas suatu bangsa. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh efektivitas proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Pemerintah menunjukkan perhatiannya melalui berbagai peraturan yang mendukung peningkatan sistem pendidikan, termasuk Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013. Peraturan tersebut menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, kreatif, menantang, serta mampu mengembangkan daya pikir kritis, kemandirian, dan kreativitas peserta didik (Santika & Nasution, 2021).

Anak usia dini adalah anak-anak yang berusia 0-6 tahun. Pada usia ini, pertumbuhan sangat cepat. Oleh karena itu, usia dini juga disebut sebagai “usia emas”, yang dianggap sangat penting (Kirana et al., 2022). Usia dini merupakan waktu terbaik untuk mendorong perkembangan individu. Untuk dapat melaksanakan berbagai upaya perkembangan perlu untuk memahami proses perkembangan yang terjadi pada masa kanak-kanak (Azka & Zulfahmi, 2024). Pemahaman tentang perkembangan anak usia dini mencakup berbagai rangsangan, pendekatan, rencana, metode, strategi, platform, dan alat pedagogi yang dibutuhkan untuk mendukung perkembangan di seluruh bidang perkembangan anak, tergantung pada kebutuhan anak berdasarkan tahap usia (Pertiwi et al., 2022).

Menurut Prof. Marjorry Ebbeck seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun (Munawaroh et al., 2026). PAUD dipahami sebagai suatu bentuk intervensi pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak masa kelahiran hingga usia enam tahun. Tujuannya adalah untuk memberikan rangsangan pendidikan yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara fisik maupun psikologis. Melalui pendekatan ini, anak diharapkan memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Rufikyanti et al., 2026).

Materi pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan kepada anak usia dini mencakup pengenalan huruf dan angka. Kemampuan mengenal huruf menjadi dasar penting bagi anak dalam proses belajar membaca. Kurniawati berpendapat bahwa membaca merupakan inti dari pendidikan, karena kemampuan ini merupakan salah satu keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik, di samping keterampilan menulis dan berhitung. Untuk dapat membaca dengan baik, siswa perlu mengenali dan menghafal seluruh bentuk huruf, baik huruf kecil maupun huruf kapital, serta memahami perbedaannya (Adelzha & Wulandari, 2022).

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap penting dalam perkembangan bahasa anak karena melibatkan pemahaman hubungan antara bentuk visual dan bunyi huruf. Banyak anak usia dini masih kesulitan membedakan huruf yang mirip, seperti “b” dan “d” atau “p” dan “q”, sehingga menghambat kemampuan mereka dalam pra-membaca dan pra-menulis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk membantu anak memahami konsep huruf secara menyeluruh (Sari, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran telah terbukti sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar, menjadikannya lebih efisien dan optimal. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik dalam menyampaikan sub pokok materi (Friwahyuni et al., 2022) (Jumareng et al., 2022). Menurut Pujilestari & Susila Media pembelajaran juga merupakan alat yang bisa memberikan pengaruh pikiran dan minat peserta didik (Aprilia & Puspaneli, 2025).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar, terutama dalam membantu penyampaian materi secara sistematis dan mudah dipahami (Wandari et al., 2026). Media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat belajar, memperjelas konsep abstrak, serta memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Media juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang menjembatani penyampaian informasi dari guru kepada siswa sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan bermakna. Namun, di banyak sekolah, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada metode konvensional seperti buku teks dan ceramah, yang cenderung kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Zusfindhana et al., 2026).

Media pembelajaran merupakan alat dan fasilitas yang mendukung kegiatan pendidikan, berperan sebagai jembatan dalam proses belajar mengajar, dengan maksud untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, keberadaan media pembelajaran adalah sesuatu yang tak bisa diabaikan karena perannya amatlah penting (Sukmawati et al., 2026).

Kotak alfabet adalah sebuah media berbentuk kotak kecil yang di dalamnya berisi alat bantu pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dikemas dalam bentuk persegi dan memuat huruf-huruf serta gambar-gambar pendukung. Kotak alfabet dirancang khusus untuk memuat huruf-huruf alfabet, sehingga anak dapat menggunakannya untuk mengenali, mencocokkan, dan menyusun huruf-huruf tersebut (Noorbaiti et al., 2025). Tujuan utama dari permainan kotak alfabet ini adalah membantu anak dalam mengenal huruf, menumbuhkan minat belajar, serta mendukung proses pembentukan kata dan kemampuan membaca awal. Dalam pelaksanaannya, anak diberikan kesempatan untuk mengambil kartu huruf, mencoba mengucapkannya, dan memasukkan kartu tersebut ke dalam lubang yang sesuai pada kotak alfabet. Permainan edukatif ini ditujukan bagi anak-anak yang sedang berada dalam tahap awal pembelajaran huruf A sampai (Nuraida et al., 2026).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Januari 2025 di TK Kusuma Bangsa, kegiatan ini melibatkan sepuluh anak berusia 5–6 tahun sebagai partisipan, dan mempertimbangkan kemajuan perkembangan anak dalam mengenal huruf melalui observasi di dalam kelas. Sekitar 60% anak-anak masih kurang mampu dalam menyebutkan simbol huruf dengan benar. Hal ini dikarenakan pemanfaatan media pembelajaran selama proses pembelajaran di TK Kusuma Bangsa masih dikatakan minim. Guru menggunakan media yang kurang menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran, misalnya menggunakan Puzzle kubus, karpet huruf, dan papan tulis. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru masih cenderung menggunakan media konvensional seperti lembaran tugas hasil cetakan, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), majalah, serta instruksi untuk menyalin tulisan dari papan tulis. Pendekatan tersebut kurang mampu menarik minat anak, sehingga sering kali menimbulkan kebosanan dan menurunkan motivasi mereka dalam belajar. Selain itu, partisipasi dan keaktifan anak dikelas sangat rendah karena kemampuan mereka yang rendah dalam mengenal huruf.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar anak-anak di TK Kusuma Bangsa. Media tersebut dirancang secara menarik dengan menggunakan bahan triplek yang dilapisi kain flanel berwarna-warni, guna meningkatkan daya tarik visual dan memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran kotak alfabet sebagai alat manipulatif tiga dimensi yang memberikan pengalaman belajar multisensori dan interaktif bagi anak usia dini. Berbeda dari

Pada tahap pengembangan, produk dibuat dengan mengembangkan mulai dari membuat kerangka kotak alfabet sampai dengan cara menggunakan media kotak alfabet. Pada tahap ini produk akan di validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli bahasa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat adalah implementasi, di mana dilakukan uji coba produk secara fisik dan fungsional. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan langsung di TK Kusuma Bangsa, Desa Curahtakir, Kecamatan Tempurejo, dengan metode uji lapangan secara langsung.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, dikumpulkan masukan, kritik, dan saran dari guru, siswa, serta para ahli media. Hasil evaluasi tersebut didokumentasikan dan digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan desain produk yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan berupa media kotak alfabet yang bertujuan untuk membantu anak usia 5–6 tahun dalam mengenal huruf. Data dikumpulkan melalui instrumen tes dan non-tes. Data tes meliputi pretest dan posttest, sedangkan data non-tes diperoleh dari wawancara serta hasil validasi media kotak alfabet yang dilakukan oleh ahli media dan ahli bahasa. Penelitian ini dibatasi hingga tahap uji validitas oleh para ahli tersebut. Data yang diperoleh kemudian diolah dalam bentuk skor numerik yang dikumpulkan melalui angket untuk mengukur tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran kotak alfabet.

Pengukuran validasi ahli dilakukan menggunakan skala Likert. skala Likert menguraikan variabel yang diukur ke dalam indikator-indikator variabel, dengan setiap item instrumen memiliki rentang jawaban dari sangat positif hingga sangat negatif.

Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli Berdasarkan Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Untuk menghitung data validasi ahli media, digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata

$\sum x_i$: jumlah total nilai dari setiap data

n : jumlah data (Riduwan, 2011)

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari perhitungan data validator dapat diketahui kualitas media dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Validasi Ahli

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
60,1%-80%	Valid
40,1%-60%	Cukup Valid
20,1%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Penggunaan N-Gain bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas media kotak alfabet dalam proses pembelajaran. Adapun perhitungan N-Gain mengacu pada rumus yang dikemukakan oleh Meltzer, yang digunakan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar

sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran tersebut.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai pretest dan posttest, tingkat efektivitas dapat dianalisis melalui nilai normalisasi gain (N-Gain). Penilaian efektivitas tersebut mengacu pada kriteria klasifikasi yang telah ditetapkan, sehingga memungkinkan untuk menginterpretasikan sejauh mana peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3. Kriteria keefektifan normalitas gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian terkait pengembangan media pembelajaran kotak alfabet dilakukan melalui tahapan model ADDIE, yang mencakup lima langkah utama.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan terhadap siswa di TK Kusuma Bangsa. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di lembaga tersebut masih tergolong terbatas. Guru menggunakan media yang kurang menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran, misalnya menggunakan Puzzle kubus, karpet huruf, dan papan tulis. Dalam pemberian tugas guru masih sering menggunakan kertas yang diprint, LKPD, majalah, dan menyuruh anak menulis dipapan tulis, hal itu sangat membuat anak menjadi bosan dan tidak tertarik untuk anak belajar. Selain itu, partisipasi dan keaktifan anak dikelas sangat rendah karena kemampuan mereka yang rendah dalam mengenal huruf. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang percaya diri dalam memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Menanggapi permasalahan yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak di TK Kusuma Bangsa. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan desain yang atraktif, menggunakan bahan dasar triplek yang dilapisi kain flanel berwarna-warni guna menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Media kotak alfabet ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas. Melalui penggunaan media ini, diharapkan minat belajar siswa meningkat dan kemampuan mereka dalam mengenal huruf dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan suatu produk pembelajaran dengan judul penelitian: "Pengembangan Media Kotak Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Kusuma Bangsa."

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain dalam penelitian ini, peneliti telah menyusun instrumen penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan, berupa angket checklist yang ditujukan kepada ahli media dan ahli bahasa. Tahap ini diawali dengan perumusan kisi-kisi angket, dilanjutkan dengan penyusunan instrumen angket itu sendiri. Hasil dari proses ini adalah diperolehnya angket validasi yang digunakan oleh para ahli untuk menilai kelayakan media kotak alfabet. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan uji coba awal terhadap siswa di TK Kusuma Bangsa guna memperoleh data pendukung terkait efektivitas media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin, yang awalnya mengenal huruf hanya menggunakan karpet huruf dan puzzle kubus yang hanya ditata sesuai urutan huruf alfabet, dimana game itu siswa hanya duduk menyusun potongan puzzle. Dengan demikian, pada tahap desain ini peneliti merancang media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin guna meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan bahan dasar triplek yang dilapisi kain flanel berwarna-warni, dengan tujuan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dalam pembuatan media kotak alfabet, diperlukan sejumlah alat dan bahan, antara lain: triplek berukuran 50 x 50 cm, paku, kain flanel aneka warna, gunting, lem UHU, renda, serta kartu huruf yang terbuat dari kertas karton dengan simbol huruf dan gambar. Seluruh bahan tersebut tergolong mudah diperoleh, sehingga mendukung kemudahan dalam proses pembuatan media. Selain menarik secara visual, bahan-bahan tersebut juga aman digunakan oleh anak-anak, sehingga tidak menimbulkan risiko saat digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Adapun gambar dari media kotak alfabet dapat dilihat pada ilustrasi berikut ini:



Gambar 2. Media kotak alfabet.

Berikut merupakan langkah-langkah atau teknik dalam pembuatan media kotak alfabet, yaitu: 1) Memotong papan triplek dengan ukuran 50 x 50 cm sesuai dengan kebutuhan desain media. 2) Triplek di rangkai menggunakan paku dibentuk menjadi kotak persegi. 3) Triplek di beri lubang-lubang panjang (ukuran sesuai kartu huruf) seperti celengan sejumlah huruf A-Z. 4) Kemudian kotak di tutup atau disampul dengan kain flanel yang sudah diolesi dengan lem. 5) Setiap lubang di beri tanda huruf A-Z. 6) Agar lebih menarik kotak alfabet di beri hiasan renda bagian tepi-tepinya.

Setelah media kotak alfabet selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi guna menilai kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa media kotak alfabet dinyatakan layak untuk diimplementasikan dan diuji coba kepada anak-anak usia 5–6 tahun di TK Kusuma Bangsa.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah produk dikembangkan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun, tahap berikutnya adalah melakukan penilaian validasi oleh ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi dari para ahli tersebut disajikan dalam tabel berikut, dengan menggunakan skala penilaian berkisar antara angka 1 hingga 5.

Tabel 4. Lembar instrumen validasi ahli media.

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Desain media dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun					
2	Warna dan penampilan huruf dirancang agar mudah dikenali oleh anak-anak.					
3	Ukuran huruf cukup besar dan jelas					
4	Media tersebut dibuat menggunakan bahan yang aman diguna-					

No	Indikator	1	2	3	4	5
	kan serta memiliki daya tahan yang tinggi					
5	Media tidak memiliki bagian yang tajam atau kecil yang berbahaya bagi anak					
6	Media membantu anak mengenal huruf dengan lebih mudah					
7	Media meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam belajar					
8	Media sesuai dengan perkembangan kognitif anak					
9	media mudah digunakan oleh anak usia 5-6 tahun					
10	Media meningkatkan minat belajar anak terhadap huruf					
Skor Total						
Persentase						
Kriteria						

Petunjuk penilaian validasi ahli media.

Berikan penilaian terhadap masing-masing indikator menggunakan skala berikut ini:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, dari 10 butir pertanyaan terdapat 9 kategori dengan penilaian 5 (sangat baik) dan 1 kategori dengan penilaian 4 (baik). Persentase yang diperoleh mencapai 90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ahli media menilai media kotak alfabet ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenal huruf alfabet bagi anak usia 5-6 tahun di TK Kusuma Bangsa.

Berikut adalah hasil penilaian validasi yang diberikan oleh ahli bahasa terhadap produk yang telah dikembangkan:

Tabel 5. Lembar instrumen validasi ahli bahasa

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Penggunaan huruf dalam media sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia					
2	Jenis huruf yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun					
3	Tidak ada kesalahan ejaan dalam kata-kata yang digunakan					
4	Instruksi dalam media mudah dipahami oleh siswa					
5	Kalimat dalam intruksi tidak membingungkan atau ambigu					
6	Penggunaan bahasa dalam petunjuk tidak terlalu panjang dan sesuai untuk anak					
7	Petunjuk dapat membantu anak memahami cara bermain dengan media kotak alfabet					
8	Media membantu anak mengenal dan membedakan huruf dengan baik					
9	Kata-kata yang digunakan permainan alfabet sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak					
10	Media membantu anak memahami hubungan antara huruf dan bunyi yang dihasilkan					
Skor Total						
Persentase						

Kriteria	Valid
----------	-------

Petunjuk penilaian validasi ahli bahasa.

Berikan penilaian terhadap masing-masing indikator menggunakan skala berikut ini:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa, diketahui bahwa dari 10 butir pertanyaan, terdapat 8 kategori dengan penilaian “5 (sangat baik)” dan 2 kategori dengan penilaian “4 (baik)”. Persentase yang diperoleh mencapai 80%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa ahli bahasa menyatakan media kotak alfabet memenuhi kriteria “valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran mengenal huruf alfabet bagi anak usia 5-6 tahun di TK Kusuma Bangsa.

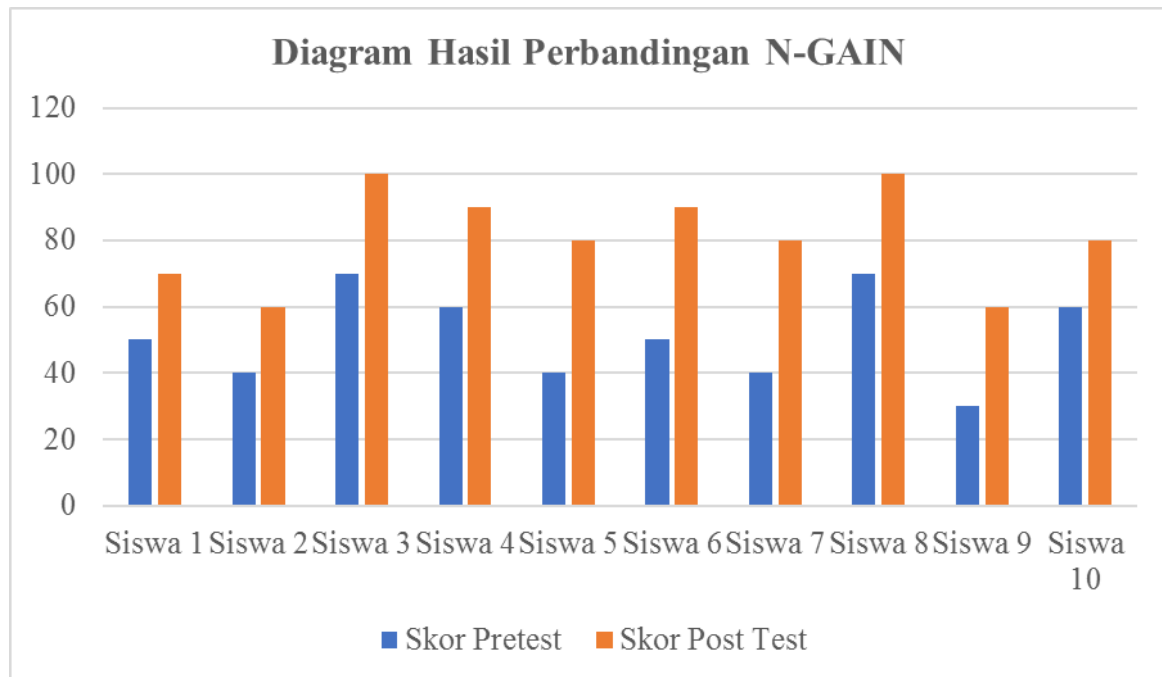
Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, telah dilakukan evaluasi terhadap tingkat keefektifan media pembelajaran kotak alfabet yang telah dikembangkan. Uji keefektifan tersebut dilaksanakan melalui uji lapangan yang melibatkan 10 siswa di TK Kusuma Bangsa. Tujuan dari uji efektivitas ini adalah untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) siswa. Data efektivitas media pembelajaran kotak alfabet dapat dianalisis melalui persentase peningkatan nilai siswa.

Uji efektivitas dilakukan dengan metode pengujian ganda, yaitu tes awal (pretest) sebelum penggunaan media kotak alfabet dan tes akhir (posttest) setelah penggunaan media tersebut. Hasil dari tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest pada Uji Keefektifan Media Pembelajaran Kotak Alfabet.

Nama	Skor Pretest	Skor Posttest
Siswa 1	50	70
Siswa 2	40	60
Siswa 3	70	100
Siswa 4	60	90
Siswa 5	40	80
Siswa 6	50	90
Siswa 7	40	80
Siswa 8	70	100
Siswa 9	30	60
Siswa 10	60	80
Total Nilai	510	810
Nilai Normalitas Gain Kriteria		0,73 Tinggi



Gambar 3. Diagram Hasil Perbandingan N-GAIN

Setelah dilakukan uji coba terhadap media pembelajaran kotak alfabet pada siswa TK Kusuma Bangsa, teridentifikasi adanya peningkatan nilai belajar, meskipun sebagian siswa masih berada di bawah ambang batas Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM). Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 10 siswa, terjadi peningkatan skor total dari 510 menjadi 810 setelah penggunaan media kotak alfabet. Rata-rata skor siswa meningkat dari 51 menjadi 81. Nilai normalitas gain yang diperoleh sebesar 0,73 termasuk dalam kategori “tinggi”, yang mengindikasikan bahwa media kotak alfabet efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf alfabet. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kotak alfabet memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa TK Kusuma Bangsa dalam materi pengenalan huruf alfabet bagi anak usia 5–6 tahun.





Gambar 4. Foto kegiatan pengembangan media kotak alfabet

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi data tahap kedua yang mencakup masukan dari ahli media dan ahli bahasa, serta analisis lembar observasi pretest dan posttest peserta didik yang dikumpulkan selama tahap implementasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kotak alfabet dinyatakan layak, efektif, dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak usia 5–6 tahun di TK Kusuma Bangsa. Penggunaan media ini mempermudah anak dalam mengenali huruf dari A hingga Z, karena media dirancang secara menarik dan mudah digunakan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kotak alfabet melalui model ADDIE berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun.

Pada tahap analisis, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang menarik dan tidak memberikan interaksi yang cukup, sehingga mengakibatkan rendahnya minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Temuan ini sejalan dengan pandangan Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini, khususnya pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan penggunaan media visual serta manipulatif (Saputra et al., 2023).

Pada tahap desain, media pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia dini, seperti penggunaan huruf berukuran besar, warna yang mencolok, serta material yang aman dan mudah digunakan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Montessori, yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aman, dan mendukung kebutuhan perkembangan anak secara optimal.

Hasil validasi dari ahli media dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media kotak alfabet tergolong dalam kategori “sangat valid” dan “valid”, dengan perolehan skor masing-masing 90% dan 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media tersebut tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga telah sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis dan kebahasaan. Hal ini mendukung pandangan Bruner yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk memperkuat kemampuan representasi simbolik dan bahasa pada anak (Handayani et al., 2020).

Pada tahap implementasi, terjadi peningkatan skor rata-rata dari 51 pada pretest menjadi 81 pada posttest, dengan nilai gain sebesar 0,73 yang tergolong dalam kategori “tinggi”. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media kotak alfabet efektif dalam membantu anak meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal, yang menyatakan bahwa anak dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan dukungan media atau alat bantu yang tepat (Insani, 2024).

Hasil pada tahap evaluasi menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak untuk digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan

menyenangkan. Anak-anak terlibat secara langsung dalam aktivitas mengenal huruf melalui berbagai pengalaman multisensori, seperti menyentuh, menyusun, dan menghubungkan huruf dengan gambar. Kegiatan ini membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep huruf. Temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), yang menekankan bahwa partisipasi langsung dalam proses belajar dapat meningkatkan pencapaian belajar anak.

Secara umum, hasil penelitian ini mendukung teori dan studi sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, konkret, dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan literasi awal pada anak usia dini. Media yang dikembangkan juga terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam kemampuan mengenal huruf.

4. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media pembelajaran kotak alfabet dalam penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi model Dick & Carey melalui serangkaian tahapan sistematis, yaitu analisis masalah, perancangan, validasi, pengembangan, hingga evaluasi, sehingga menghasilkan media yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan, dengan persentase penilaian dari ahli media mencapai 90% dan dari ahli bahasa sebesar 80%, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi tampilan, isi, maupun kebahasaan. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui kegiatan pretest dan posttest terhadap 10 siswa TK Kusuma Bangsa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata, yaitu dari 51 sebelum penggunaan media menjadi 81 setelah penggunaan media, dengan nilai gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan kotak alfabet tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal huruf secara lebih optimal dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat memanfaatkan kotak alfabet sebagai media interaktif yang inovatif dalam pembelajaran huruf di kelas, siswa diharapkan lebih aktif dan terlibat dalam penggunaannya agar proses belajar menjadi lebih efektif, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini ke aspek literasi lain seperti menyusun kata, membaca, atau bahkan menulis sederhana, serta orang tua dapat memanfaatkannya di lingkungan rumah sebagai sarana pendukung pembelajaran sekaligus untuk mempererat interaksi dan komunikasi dengan anak dalam suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

5. Konflik Kepentingan

Seluruh penulis menegaskan bahwa tidak terdapat benturan kepentingan dalam penelitian ini.

6. Kontribusi Penulis

Semua penulis menyatakan bahwa naskah akhir dari artikel ini telah melalui proses pembacaan dan perolehan persetujuan bersama. Adapun rincian persentase kontribusi masing-masing penulis dalam hal konseptualisasi, penyusunan, serta perbaikan naskah adalah sebagai berikut: N.J.V.P 40%, I.K 30%, N.K 30%

7. Pernyataan Ketersediaan Data

Dinyatakan oleh para penulis bahwa data yang memperkuat hasil penelitian ini akan diberikan oleh penulis pertama, N.J.V.P, selama permintaan yang wajar.

DAFTAR PUSTAKA

Adelzha, N. S., & Wulandari, M. D. (2022). Pengembangan Media Boxsmart Mengenal

- Huruf dan Angka bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5700–5707. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3115>
- Aprilia, N., & Puspaneli, P. (2025). Pengembangan Video Pembuatan Teknik Hias SMOCK Pada Mata Kuliah Cipta Busana. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3608>
- Azka, M. A., & Zulfahmi, M. N. (2024). Strategi Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Progam Pembinaan Lingkungan Sehat. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1861–1871. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2024>
- Friwahyuni, D., Hasanah, H., & Kharismawati, I. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Edukatif dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(1), 53–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v6i1.716>
- Handayani, N. W. P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner, Budaya Lokal, dan Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 221. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3235>
- Insani, H. (2024). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1272>
- Jumareng, H., Setiawan, E., Asmuddin, Rahadian, A., Gazali, N., & Badaruddin. (2022). Online Learning for Children with Disabilities During the COVID-19: Investigating Parents' Perceptions. *Qualitative Report*, 21(3), 591–604. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.4926>
- Kirana, S. N., Kharismawati, I., Hariyanto, H., & Gerhani, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book pada Materi Pokok Mengenal Tanaman Buah untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v6i1.713>
- Noorbaiti, R., Hidayanto, T., & Antika, R. (2025). Meta Analisis: Pengaruh Model Pembelajaran Improve Terhadap Kemampuan Matematis. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 758–775. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3618>
- Nuraida, I., Maharani, S., Supriatno, B., & Hamdiyati, Y. (2026). Inovasi Pembelajaran Problem-Based Liveworksheets untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4410>
- Pertiwi, P. I., Hasanah, H., & Kharismawati, I. (2022). Pengembangan Media Permainan Kotak Ajaib dalam Mengenal Bacaan Huruf Satu Suku Kata pada Aspek Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5(2), 50–54. <https://doi.org/10.31537/jecie.v5i2.701>
- Rufikyanti, R., Kharismawati, I., & Suwargono, T. (2026). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warnamelalui Kegiatan Mencocokkan Warna Dengan Balok Warna Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kb Qurrotu Aini Kotaanyar Probolinggo. 11(1), 30–40.
- Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Kelas II SD. 3(2), 8397.
- Saputra, A. D., Novita, W., Safitri, A., Ananda, M. L., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD/MI. In *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01).
- Sari, D. R. (2020). Evaluasi Program Pendidikan Dan Pelatihan Manajemen Evaluation of Education and Training Programs Human Resource. *E-Jurnal Skripsi Program Studi*

Teknologi Pendidikan, 458–472.

Sukmawati, S., Sukirman, S., & Munir, N. P. (2026). Pembelajaran Operasi Hitung Berbasis Hands-on Learning: Integrasi Metode Jarimatika untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 124–135. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4309>

Wandari, S. R., Ermiana, I., Hakim, M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2026). Pengembangan Media Pop Up Book Nusantara (PORA) Berbasis Kearifan Lokal. *JRIP*, 6(1), 406. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4761>

Zusfindhana, I. H., Kismawiyati, R., Andiwijaya, S., Arumristanti, E. T., & Silanto, W. (2026). Inclusive Learning Innovation for Deaf Students Using Sign Language Through Augmented Reality Technology. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 601–609. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4372>

Biografi Penulis

	<p>Nova Jessica Vannessa Priska adalah seorang mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember, Jember, Indonesia. Email: novajess76@gmail.com</p>
	<p>Indah Kharismawati, S.Pd., M.Sc. adalah akademisi dan peneliti di bidang pendidikan yang fokus pada pendidikan anak usia dini, teknologi pendidikan, dan inovasi pembelajaran digital. Ia aktif dalam pengembangan media pembelajaran, penelitian pendidikan, serta penulisan karya ilmiah dan buku ajar berbasis teknologi. Email: iendah.kharismawati@gmail.com</p>
	<p>Nury Kurnia, Dosen tetap Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang aktif dalam kegiatan edukasi dan pengembangan pendidikan inklusi. Lulusan S1 Sastra Inggris Universitas Jember, S2 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Malang, dan saat ini sedang menempuh studi doktoral Pendidikan Inklusi di Universitas Negeri Surabaya. Email: nurykurnia@gmail.com</p>