

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KOTAK PINTAR TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK AL AZHAR 7 HAJIMENA  
LAMPUNG SELATAN**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Umi Nurzahra**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2022**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PERMAINAN KOTAK PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL AZHAR 7 HAJIMENA LAMPUNG SELATAN

Oleh

UMI NURZAHRA

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf abjad anak di usia 5-6 tahun yang belum sesuai dengan tahap perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon signed rank test*. Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan spss diperoleh *Asymp.sig* sebesar 0,005 dan hipotesis penelitian diterima jika *Asymp.sig* < 0,05. Maka nilai signifikansi penelitian ini lebih kecil dari 0,05 dan hipotesis diterima. Sehingga dengan hasil data yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan.

**Kata kunci:** anak usia dini, media kotak pintar, kemampuan mengenal huruf abjad

**ABSTRACT**  
**THE EFFECT OF INTELLIGENT SQUARE MEDIA ON THE ABILITY**  
**TO RECOGNIZE THE LETTERS OF THE ALPHABET IN CHILDREN**  
**AGED 5-6 YEARS**

**By**  
**UMI NURZAHRA**

The problem in this study were the ability to recognize the letters of the alphabet in children aged 5-6 years which is not in accordance with the stage of development. This study aims to determine the effect of using smart box game media on the ability to recognize the letters of the alphabet for children aged 5-6 years. The research method used is an experimental method with a one group pretest-posttest design. The sample in this study was children aged 5-6 years who collected 10 children. The data collection technique used was observation. Data analysis used in this study was the Wilcoxon signed rank test. Based on the results of data analysis and spss calculations, Asymp.sig was obtained at 0.005, and the research hypothesis was accepted if Asymp.sig <0.05. So the significance value of this study is less than 0.05 and is accepted. So with the results of the data obtained is the influence of the use of smart box game media on recognizing the letters of the alphabet in children aged 5-6 years at Al Azhar 7 Hajimena Kindergarten, South Lampung.

**Keywords:** early childhood, smart box media, ability to recognize letters of the alphabet

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KOTAK PINTAR TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK AL AZHAR 7 HAJIMENA  
LAMPUNG SELATAN**

**Oleh**

**Umi Nurzahra**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG**

**2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PERMAINAN KOTAK PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL AZHAR 7 HAJIMENA LAMPUNG SELATAN**

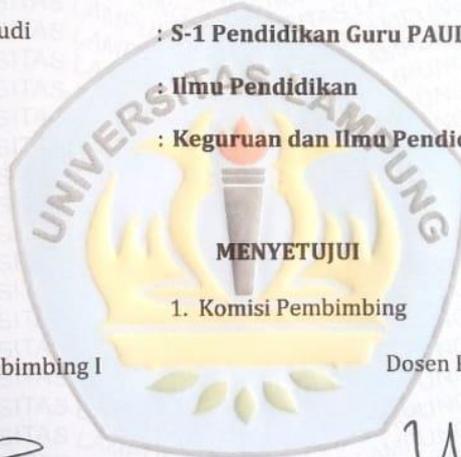
Nama Mahasiswa : **Umi Nurzahra**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813054005**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru PAUD**

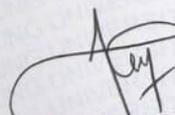
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

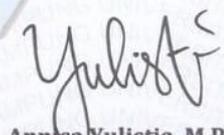
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



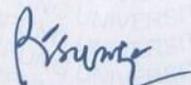
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Ari Sofia, S. Psi., M.A. Psi.**  
NIP 19760602 200812 2 001

  
**Annisa Yulistia, M.Pd.**  
NIP 19920823 201903 2 023

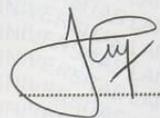
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

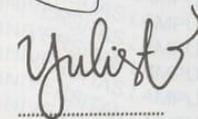
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

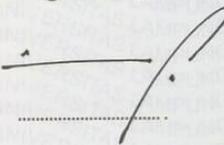
Ketua : Ari Sofia, S. Psi., M.A. Psi.



Sekretaris : Annisa Yulistia, M.Pd.



Penguji Utama : Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd  
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 Agustus 2022

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Nurzahra  
Nomor Induk Mahasiswa : 1813054005  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan” adalah asli penelitian saya kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 19 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



**Umi Nurzahra**

NPM 1813054005

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Belitang Madang Raya Kabupaten OKU TIMUR, Provinsi Sumatera Selatan pada tanggal 04 Februari 2000. Penulis merupakan putri pertama dari dua bersaudara, pasangan dari Bapak Taufik dan Ibu Marsiyem.

Penulis menempuh Pendidikan formal yang diawali dari Taman Kanak-kanak (TK) Al Muhajirin diselesaikan tahun 2006, Madrasah Ibtidaiyah (MI) Darul Ulum 4 Karang Binangun yang diselesaikan tahun 2012, Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Ulum Karang Sari diselesaikan tahun 2015 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Belitang diselesaikan tahun 2018.

Pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur seleksi SNMPTN. Pada periode bulan Februari sampai dengan bulan Maret tahun 2021 melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Karang Binangun, Kecamatan Belitang Madang Raya, Kabupaten OKU TIMUR dan Praktik Lapangan Prasekolah di TK Al Muhajirin Karang Binangun, Kecamatan Belitang Madang Raya, Kabupaten OKU TIMUR, Provinsi Sumatera Selatan.

## **MOTTO HIDUP**

“Terus berpikir positif, tidak peduli seberapa keras kehidupan yang dijalani”

(Ali bin Abi Thalib)

“Jangan menunda-nunda suatu hal yang baik karna setiap detik waktumu sangat berharga”

(Umi Nurzahra)

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim...*

Segala puji syukur atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan Allah SWT, ku dapat menyelesaikan karya ini sebagai bukti cintaku kepada:

### **Kedua Orangtuaku Yang Tercinta**

#### **Bapak Taufik dan Ibu Marsiyem**

Yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, kesabaran, dan keikhlasan. Serta selalu menasehatiku dalam segala kondisi, dan juga selalu memberi semangat dan mendorongku dalam mengerjakan skripsi ini. Dan juga selalu mendoakanku untuk keberhasilan, kesehatan dan kebahagiaanku.

#### **Dan seluruh keluargaku tercinta**

Yang selalu mendoakan serta menyemangatiku dan tak pernah lelah untuk membantuku ketika aku kesulitan.

**Almamater Tercinta FKIP Universitas Lampung**

## SANWACANA

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Alhamdulillahirrabbi'l'aalamin*, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Permainan Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung.

Tak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., selaku Ketua Prodi Studi PG PAUD sekaligus Pembimbing utama. Terima kasih atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, saran dan nasihat kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi;
4. Ibu Annisa Yulistia, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan dukungan, saran, dan nasihat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi;
5. Ibu Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat kepada penulis;
6. Ibu Susanthi Pradini, M. Psi., selaku pembimbing akademik. Terima kasih atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik selama 4 tahun ini;
7. Seluruh Dosen dan Staf PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.

8. Sahabat-sahabatku, terimakasih banyak untuk semua doa, dukungan, bantuan serta kasih sayang yang kalian berikan selama menempuh Pendidikan di FKIP PG PAUD Universitas Lampung.
9. Kepala sekolah dan guru-guru TK Al Azhar 7 Natar. Terima kasih untuk bantuan dan dukungannya selama peneliti melakukan penelitian di TK.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin.

Bandar Lampung, 19 Agustus 2022

Penulis



Umi Nurzahra

NPM 1813054005

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	ix
A.Latar Belakang .....	1
B.Identifikasi masalah .....	5
C.Pembatasan Masalah .....	6
D.Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
A.Teori Pemerolehan Bahasa Nativisme <i>Language Acquisition Device</i> .....	8
B.Teori-Teori Belajar.....	9
1. Teori Konstruktivisme .....	9
2. Teori <i>Behaviorisme</i> .....	10
C.Anak Usia Dini dan Bermain Anak Usia Dini .....	11
1. Pengertian anak usia dini .....	11
2. Karakteristik Anak Usia Dini .....	12
3. Pengertian Bermain Anak Usia Dini .....	13
4. Fungsi Bermain Anak Usia Dini .....	14
D.Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	15
1. Pengertian perkembangan bahasa.....	15
2. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini .....	18
E. Kemampuan mengenal huruf .....	19
1. Pengertian kemampuan mengenal huruf .....	20

2. Manfaat Mengenal Huruf Bagi Anak Usia Dini.....	22
F. Media Pembelajaran.....	22
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	23
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	23
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	24
4. Media Kotak Pintar.....	25
G. Penelitian Relevan.....	26
H. Kerangka Pikir .....	28
I. Hipotesis Penelitian .....	29
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Desain Penelitian .....	30
C. Prosedur penelitian .....	30
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
E. Definisi Variabel Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data .....	34
G. Instrumen Penelitian .....	34
H. Uji Instrumen Penelitian .....	36
1. Uji Validitas.....	36
2. Uji Reliabilitas .....	37
I. Teknik Analisis Data .....	38
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....	40
B. Hasil Analisis Uji Instrumen .....	40
C. Hasil Penelitian.....	42
D. Uji Hipotesis Penelitian .....	43
E. Pembahasan Penelitian .....	45
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
A. Simpulan.....	52
B. Saran .....	52

**DAFTAR PUSTAKA .....54**

**LAMPIRAN.....58**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Anak Umur 5-6 Tahun Di TK Al Azhar .....	32
2. Kisi-kisi instrument sebelum uji validitas . .....	34
3. Kisi-kisi instrumen setelah uji validitas .....	35
4. Hasil reliabilitas .....	37
5. Kriteria Reliabilitas .....	38
6. Persentase Hasil Observasi Pretest .....	42
7. Persentase Hasil Observasi Posttest .....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	29
2. <i>Design One Group Pretest Posttest</i> .....	30
3. Rumus Interval.....	38
4. Wilcoxon Signed Ranks Test .....	44
5. Test Statistic Wilcoxon .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Profil TK Al Azhar 7 Natar .....	59
2. Instrument awal sebelum uji valid dan reliabel .....	60
3. Uji validitas .....	61
4. Uji reliabilitas .....	63
5. Instrument penelitian .....	64
6. Rekapitulasi nilai pre-test dan post-test .....	65
7. Uji wilxocon .....	69
8. Lembar observasi ceklist .....	71
9. Tabel bantu $r_{tabel}$ .....	72
10. Modul RPPH Pelaksanaan Penelitian .....	80
11. Surat izin penelitian .....	81
12. Surat balasan .....	101
13. Surat validasi .....	103
14. Hasil observasi pra penelitian .....	104
15. Rpph pra penelitian .....	106
16. Foto kegiatan .....	110

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan formal jenjang pertama yang dilaksanakan pada sistem pendidikan Indonesia. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pada peraturan tersebut, dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh guna mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak sejak lahir. Oleh karena itu dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus pada anak, agar semua aspek perkembangan yang dikembangkan dapat berkembang dengan baik. Tidak terkecuali dengan aspek perkembangan bahasa anak, aspek perkembangan bahasa merupakan salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar anak yaitu berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Menurut Firdaus (2019), bahasa menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses perkembangan anak, karena dengan melatih kemampuan berbahasa akan memudahkan anak untuk dapat mengungkapkan pikiran dan berkomunikasi secara efektif.

Perkembangan bahasa anak ada dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Menurut *Otto* (2015), bahasa lisan merupakan penyampaian informasi secara lisan atau langsung, sedangkan bahasa tulis merupakan cara

penyampaian informasi secara tertulis atau simbol. Menurut Rosalina (2011), guna melatih kemampuan berbahasa anak maka haruslah dilakukan stimulus atau rangsangan pembelajaran bahasa pada anak usia dini yang mana anak diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun simbol atau tertulis. Dalam mengstimulus kemampuan berkomunikasi secara lisan maupun tulis, maka anak perlu belajar mengenal simbol-simbol huruf abjad guna mempersiapkan diri untuk belajar membaca dan menulis. Menurut Sumitra (2020), kemampuan pengenalan huruf kepada anak merupakan kemampuan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, serta melatih keterampilan jari jemari tangan. Kemampuan mengenal huruf tidak dikuasai dengan sendirinya oleh anak. Akan tetapi, kemampuan ini diperoleh melalui proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 sampai 17 November 2021 di TK Al-Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan, dengan jumlah responden sebanyak 18 anak yang berada dikelas B3 dengan rentang usia anak 5 sampai 6 tahun, diketahui bahwa dari 18 anak terdapat 10 anak yang masih relatif rendah dan belum berkembang dengan baik dalam penguasaan mengenal huruf abjad bila dilihat berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa:

Perkembangan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, dengan tingkat pencapaian perkembangan sebagai berikut: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Dari hasil observasi lapangan, data *raport* anak dan juga wawancara terhadap guru kelas yang dilakukan oleh peneliti di TK Al azhar 7 Hajimena Lampung Selatan, didapatkan hasil bahwa untuk tingkat

pencapaian perkembangan mengenal huruf anak belum berkembang secara maksimal sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dimana masih terdapat anak yang kesulitan dalam menyebutkan huruf sesuai dengan simbolnya, misalnya anak diperintahkan oleh guru untuk menyebutkan huruf yang ditunjukkan dan anak masih salah-salah atau keliru dalam menyebutkan huruf tersebut. Kemudian juga anak lebih sering mengikuti apa yang dilafalkan temannya tanpa tahu huruf apa yang dilafalkan dan ketika ditanya langsung oleh guru anak tersebut tidak dapat menyebutkan huruf dengan benar. Anak juga sering keliru atau terbalik dalam menyebutkan bunyi huruf seperti huruf “m” terbalik menjadi bunyi huruf “n”, huruf “b” terbalik menjadi huruf “d”.

Peneliti juga menemukan ada beberapa anak masih kesulitan untuk melafalkan huruf pertama dari sebuah kata misalnya kata “harimau” anak belum bisa menyebutkan huruf depan dari kata tersebut. Selain beberapa anak yang masih belum berkembang dalam kemampuan mengenal hurufnya, dalam pembelajaran di kelas juga masih monoton yang mana anak mengerjakan lembar kerja siswa sebanyak 2 sampai 3 lembar kerja seperti menarik garis, menghubungkan garis putus-putus menjadi simbol huruf dan gambar, mewarnai. Kegiatan ini dilakukan setiap hari tanpa diselingi penggunaan media baru untuk anak belajar dan bermain di kelas.

Kegiatan bermain bagi anak merupakan kegiatan yang serius akan tetapi menyenangkan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak yaitu kegiatan belajar sambil bermain. Tidak terkecuali dalam belajar mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak. Menurut Trisniwati (2014) untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf haruslah sesuai dengan prinsip yang berpedoman pada perkembangan anak usia dini, sesuai dengan karakteristik anak yaitu melalui bermain. Dengan pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan bermain maka anak tidak akan menyadari bahwa ia sedang belajar dan tidak bosan dengan kegiatan

pembelajaran sambil bermain tersebut sehingga anak akan lebih mudah untuk mengenal simbol-simbol maupun bunyi huruf abjad.

Bermain juga sangatlah penting bagi anak, karena yang dilakukan anak sepanjang hari tidak terlepas dari kegiatan bermain. Saat bermain anak melakukan banyak kegiatan yang membutuhkan kemampuan kognitif yaitu kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah dan mengingat peraturan permainan. Kemampuan kognitif anak usia 5 sampai 6 tahun sendiri masuk dalam tahap pra operasional. Menurut Marinda (2020) pada tahap pra operasional ini anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, yang mana kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis anak, dan cara berpikir anak sendiri masih tidak logis dan tidak sistematis. Oleh karena itu kegiatan main untuk anak usia 5 sampai 6 tahun masih bersifat bermain konkrit.

Anak akan lebih mudah memahami aturan dari sebuah permainan dan memahami apa yang dirasakan indera anak secara langsung, misalnya anak melihatnya secara langsung objek nya, anak meraba bendanya secara langsung, dan menggenggam bendanya. Oleh karena itu salah satu faktor utama yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain konkrit adalah media. Menurut Arsyad (2005) media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan - pesan pembelajaran. Media yang digunakan tidaklah harus mewah dan dengan harga yang mahal. Dengan media yang simpel dan menarik bagi anak dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak guna meningkatkan kemampuan anak tidak terkecuali kemampuan dalam mengenal huruf abjad. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik maka anak akan merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan tanpa disadari oleh anak mereka sedang mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya.

Adapun media yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran secara menyenangkan sambil bermain yaitu media kotak pintar. Menurut Basori (2020), media kotak pintar adalah sebuah alat yang berbentuk kotak didalamnya terdapat kartu gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Media kotak pintar memiliki manfaat yaitu mempermudah anak untuk memahami kata maupun huruf dan juga gambar, dan juga media kotak pintar ini merupakan media yang berbentuk kotak yang memiliki 2 sisi, satu sisi berisi kartu huruf dan sisi kedua berisi kartu bergambar. Diharapkan dengan menggunakan media kotak pintar ini dalam pembelajaran akan menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan mempermudah anak untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya terutama kemampuan mengenal huruf abjad.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Media Permainan Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan”. Untuk melihat pengaruh dari penggunaan media kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak pada usia 5 sampai 6 tahun.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak belum dapat menyebutkan bunyi huruf yang sesuai dengan lambang huruf.
2. Anak masih sering keliru atau terbalik dalam menyebutkan simbol huruf.
3. Anak masih kesulitan saat diminta untuk menyebutkan huruf pertama dari sebuah kata.
4. Pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton yaitu menggunakan 2-3 lembar kerja siswa dalam sehari.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi penelitian pada masalah penggunaan media permainan kotak pintar dan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini

#### 1. Secara Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan pada bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun melalui media permainan kotak pintar.

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi guru

Dapat memberikan masukan bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyediakan media dan cara mengelola pembelajaran melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

- b. Bagi kepala sekolah  
Diharapkan dapat memberikan masukan terhadap kepala sekolah dalam memotivasi guru kelas agar lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran secara optimal terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.
  
- c. Bagi peneliti selanjutnya  
Dapat dijadikan referensi dan motivasi dalam menyusun karya tulis ilmiah lainnya.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Teori Pemerolehan Bahasa Nativisme *Language Acquisition Device* (LAD)

Teori pemerolehan bahasa Nativisme *Language Acquisition Device* meyakini pendapatan kosakata bahasa pada anak adalah pemberian warisan orang tua semenjak lahir, (Khusnatul, 2021). Menurut Chomsky dalam Khusnatul (2021), memandang bahasa berdasarkan asumsi sebagai berikut ini:

- 1) Sikap berbahasa merupakan sesuatu yang diwariskan secara genetik. Desain perkembangan bahasa sama dengan segala macam budaya serta bahasa (adalah hal yang kompleks); serta lingkungan sekedar mempunyai kedudukan yang rendah di dalam mekanisme pematangan dalam bahasa
- 2) Menguasai bahasa bisa dengan waktu yang pendek, seorang anak yang berumur 4 tahun mulai bisa bercakap seperti manusia yang sudah dewasa.
- 3) Lingkungan bahasa pada anak tak bisa menyajikan data yang memadai terhadap kompetensi tata/kaidah bahasa yang sukar pada manusia dewasa. (Chaer, 2003).

Noam Chomsky sebagai pelopor utama dalam teori nativisme, tidak menganggap penting pengaruh lingkungan dalam pemerolehan bahasa. Pandangan nativis menyatakan bahwa pemerolehan bahasa ditentukan secara kodrati (Khusnatul, 2021). Menurut Chomsky anak lahir sudah di bekali dengan seperangkat alat yang memungkinkannya untuk dapat memperoleh bahasa. Alat ini memungkinkannya untuk mengamati secara sistematis bahasa di sekitarnya. Alat ini dinamakan dengan *Language Acquisition Device* (alat pemerolehan bahasa) yang disingkat menjadi

LAD. LAD ini dianggap sebagai suatu bagian fisiologi dari otak yang dikhususkan untuk memproses bahasa, dan hanya manusia yang memiliki alat ini sehingga hanya manusia yang mampu berbahasa. Menurut teori nativisme masukan (*input*) yakni bahasa yang digunakan di sekeliling anak, hanya pemicu untuk mengaktifkan LAD dan sehingga anak dapat menguasai bahasa.

## **B. Teori-Teori Belajar**

Belajar terjadi pada setiap individu dan berlangsung seumur hidup.

Belajar merupakan proses yang dialami makhluk hidup dari belum tahu menjadi tahu. Teori terkait belajar ada banyak, diantaranya:

### **1. Teori Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme diuraikan oleh beberapa tokoh atau ahli antara lain Piaget dan Vygotsky. Menurut teori ini belajar sebagai usaha membangun pengetahuan tidak hanya bersumber dari guru, namun siswa juga ikut aktif dalam membangun pengetahuan. Menurut Haenilah (2015), belajar merupakan persoalan yang kompleks karena tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga berkenaan dengan aktivitas mental. Pernyataan ahli tersebut memperkuat arti bahwa belajar merupakan proses yang penuh makna dalam membangun pengetahuan yang melibatkan aktivitas fisik dan aktivitas mental. Menurut Maskun (2018), belajar menurut konstruktivisme adalah suatu proses pembentukan pengetahuan, pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa itu sendiri, maka siswa haruslah aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya.

Dari pendapat dapat diartikan bahwa, belajar merupakan pengetahuan yang dibangun oleh anak itu sendiri berkat pengalaman-pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar. Pengetahuan tidak serta merta terbentuk dari transfer ilmu

seorang guru, tetapi anak harus mendapatkan pengalamannya sendiri dalam membangun pengetahuan. Pengalaman yang dimaksud berkaitan dengan aktivitas fisik dan mental sebagai bentuk pembelajaran bagi anak yang juga berkaitan dengan kognitif anak.

## 2. Teori *Behaviorisme*

Teori *behaviorisme* di cetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori *behaviorisme* terkenal dengan hubungan stimulus respons. Perilaku yang ditanamkan dapat dilakukan melalui pembiasaan sehari-hari. Menurut Maskun (2018), teori belajar *behaviorisme* menganggap bahwa stimulus dan respon merupakan hal utama dalam proses belajar.

Teori *behaviorisme* lebih terkait bagaimana anak-anak berkembang secara sosial, emosional, dan intelektual, tetapi tidak menjelaskan tentang perkembangan fisik. Menurut Thorndike dalam (Maskun, 2018) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kejadian belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui indera. Sedangkan respons yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan sehingga perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar tersebut dapat terwujud konkrit yang dapat diamati atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati.

Teori *Behaviorisme* mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku (Budiningsih, 2005). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan *behaviorisme* mengakui pentingnya masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluar yang berupa respons dianggap tidak penting diperhatikan sebab tidak bisa diamati dan diukur, yang bisa diamati adalah stimulus dan respons. Menurut Sudjana (1991), belajar adalah

perubahan tingkah laku individu sebagai hasil belajar di tunjukan dalam berbagai aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, persepsi, motivasi, atau gabungan dari aspek-aspek tersebut. Perubahan tingkah laku merupakan kunci utama dari belajar, yang mana perubahan tersebut merupakan perubahan yang disadari dan timbul akibat praktek, pengalaman, latihan dan bukanlah secara kebetulan.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa, teori *behaviorisme* berkaitan dengan perubahan perilaku yang muncul akibat stimulus dan respons yang diberikan. Setelah muncul respons dari anak harus ada penguatan dari guru berupa perhatian dan pengulangan agar anak termotivasi untuk belajar. Kaitan teori *behaviorisme* dengan pembelajaran adalah ketika guru memberikan stimulus dalam pembelajaran maka anak diharapkan merespons pembelajaran yang telah diberikan.

### **3. Anak Usia Dini dan Bermain Anak Usia Dini**

Usia dini merupakan usia emas atau penting bagi perkembangan intelegensi seseorang, karena pada usia dini inilah seorang anak dapat menyerap semua informasi yang sangat tinggi dari lingkungan.

#### **1. Pengertian anak usia dini**

Anak usia dini merupakan individu yang baru mengenal dunia dan sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Menurut Sujiono (2013), anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun, usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Sejalan dengan pendapat Syamsu (2012) bahwa usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada direntang usia 0 sampai 6 tahun yang memiliki sifat-sifat yang berbeda dari anak-anak usia di atasnya.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik merupakan ciri yang secara alamiah melekat pada diri seorang. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak yang usia di atasnya. Menurut Eliyanti dalam (Trisniwati, 2014) mengidentifikasi karakteristik anak usia dini menjadi 7 karakter yakni: "anak bersifat unik, anak berekspresi relatif spontan, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang besar, kaya fantasi, dan merupakan pembelajaran yang potensial".

Berdasarkan karakteristik anak usia dini yang telah disebutkan oleh Eliyawati diatas agar karakteristik anak dapat berkembang secara optimal, maka anak memerlukan rangsangan yang tepat dan diberikan secara rutin oleh orang tua atau guru agar fase pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan optimal.

Secara umum M. Sholehuddin (dalam Syamsu, 2012) mengemukakan karakteristik atau sifat-sifat anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Unik. Anak memiliki sifat yang berbeda-beda dengan satu sama lainnya, karena anak berasal dari lingkungan yang berbeda-beda.
- b. Egosentris. Anak hanya memikirkan kesenangan dan kepentingan dirinya sendiri.
- c. Aktif dan Energik. Anak cenderung tidak dapat diam, anak seolah-olah tidak pernah lelah untuk melakukan segala kegiatan terlebih lagi jika hal tersebut baru dan menantang baginya.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak terlihat seperti anak yang cerewet karena sifat anak yang senang mempertanyakan berbagai hal-hal yang dilihat dan didengarnya, terutama dengan hal-hal baru.
- e. Eksploratif dan berjiwa petualang. Anak senang mencoba, menjelajah, dan mempelajari hal-hal baru.
- f. Spontan. Anak memiliki sifat yang natural atau apa adanya tanpa ada yang ditutup-tutupi.

- g. Senang dan kaya akan fantasi. Anak senang berimajinasi mengenai hal-hal yang ada di sekitarnya.
- h. Masih mudah frustrasi. Anak masih mudah merasa frustrasi atau kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan baginya.
- i. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. Anak biasanya belum memiliki pertimbangan yang matang. Anak kadang-kadang melakukan sesuatu yang dapat membahayakan dirinya dan orang lain di sekitarnya.
- j. Daya perhatian yang pendek. Anak masih sangat sulit untuk duduk dan fokus pada sesuatu dalam jangka waktu yang lama.
- k. Bergairah untuk belajar dan banyak dari pengalaman. Anak umumnya belajar dari sesuatu yang sudah pernah dialami.
- l. Semakin menunjukkan minat terhadap teman. Seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial, anak semakin senang untuk berteman.

### **3. Pengertian Bermain Anak Usia Dini**

Anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari dunia bermain. Bagi anak bermain merupakan suatu kegiatan yang serius akan tetapi menyenangkan. Menurut Haenilah (2015) bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan *social-emosional*. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi anak. Bermain biasanya terjadi dalam keadaan tanpa tekanan dan anak bebas melakukan hal yang diinginkan. Anak memandang bermain sebagai kegiatan yang tidak memiliki target, di mana anak dapat meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka mau dan juga sebaliknya. Oleh karena itu bermain berbeda dengan bekerja yang mana bekerja memiliki target yang harus diselesaikan. Menurut Wing dalam (Musfiroh :2005) bermain adalah kebutuhan sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan.

Dalam kehidupan anak usia dini mereka hidup dengan melakukan permainan sehingga mereka dapat bermain, belajar dan bekerja secara bersamaan tanpa membedakan ketiga kegiatan tersebut, kemudian umumnya anak-anak menikmati setiap permainan yang mereka lakukan dan akan melakukan permainan tersebut kapan dan dimana pun mereka berada setiap mereka memiliki kesempatan. Menurut Piaget dalam (Sugiyono, 2010) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Bermain dapat menimbulkan perasaan senang dan menghilangkan perasaan bosan bagi siapa saja terutama bagi anak usia dini sehingga anak biasanya bermain secara berulang-ulang.

Berdasarkan uraian dari para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, bermain merupakan dunia yang dimiliki oleh anak karena dengan bermain anak dapat belajar dan bekerja secara bersama, anak usia dini juga menikmati kegiatan bermain karena dengan bermain anak merasakan senang dan puas sehingga mereka akan melakukan kegiatan bermain secara berulang-ulang dimana dan kapanpun mereka memiliki kesempatan.

#### **4. Fungsi Bermain Anak Usia Dini**

Bermain memiliki berbagai macam fungsi bagi anak usia dini, yakni untuk memberikan rasa senang dan kepuasan bagi anak. Selain itu bermain juga memiliki hubungan tak terpisahkan dengan perkembangan sosial, kognitif, dan linguistik awal. Bermain digambarkan sebagai sesuatu yang penting bagi kesehatan mental dan fisik serta kesejahteraan sosial dan emosional bagi anak. Menurut Piaget dalam (Upton, 2012) berpendapat bahwa bermain simbolik meningkatkan perkembangan kognitif. Melalui bermain anak-anak mampu melatih kompetensi dan keterampilan mereka secara rileks dan menyenangkan. Bermain juga dianggap bernilai bagi perkembangan bahasa, karena bermain bersama anak-anak lain melibatkan komunikasi.

Saat bermain anak melakukan banyak kegiatan yang membutuhkan kemampuan kognitif yaitu berpikir untuk memecahkan masalah dan mengingat peraturan permainan. Kemampuan kognisi ini sejalan dengan kemampuan bahasa, yang mana bermain dari segi kognisi dapat mengembangkan kemampuan bahasa terutama kecepatan berbicara karena dengan berbicara anak akan mampu memperoleh suatu informasi dan menyampaikan informasi tersebut. Kecerdasan bahasa merupakan salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh anak untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan. Karena melalui bermain anak banyak melakukan kegiatan berbahasa yaitu komunikasi secara langsung.

#### **D. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Semua aspek perkembangan pada anak usia dini haruslah dikembangkan dengan baik, tidak terkecuali perkembangan bahasa anak. Usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak karena pembelajaran bahasa pada anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tertulis.

##### **1. Pengertian perkembangan bahasa**

Teori perkembangan bahasa menurut Santrock (2011), menyatakan bahasa (*language*) adalah suatu bentuk komunikasi lisan, tertulis, maupun isyarat yang didasarkan pada sebuah sistem simbol. Bahasa terdiri atas kata-kata yang digunakan oleh masyarakat (perbendaharaan kata) atau aturan-aturan untuk memvariasikan dan mengkombinasikan kata-kata tersebut. Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh lingkungan, karena bahasa pada dasarnya merupakan hasil belajar dari lingkungan. Anak-anak secara biologis disiapkan untuk mempelajari bahasa Ketika mereka dan pengasuhannya berinteraksi. Sejumlah ahli Bahasa menyatakan bahwa bukti terkuat atas dasar biologis bahasa adalah bahwa anak-anak diseluruh dunia mencapai tonggak perkembangan bahasa pada rentang usia yang

sama, meskipun ada perbedaan dalam pengalaman lingkungan mereka. Anak-anak tidak belajar bahasa dalam sebuah kehampaan sosial. Anak-anak mendapatkan manfaat ketika orang tua dan guru secara aktif melibatkan mereka dalam percakapan, mengajukan pertanyaan kepada mereka, dan mengajak berbicara.

Perkembangan bahasa menurut Sunarto (2002), adalah perubahan kemampuan penguasaan alat komunikasi, baik alat komunikasi secara lisan, tulis, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Sedangkan Guntur dalam (Susanto,2011) berpendapat secara umum tahap perkembangan bahasa anak dibagi dalam beberapa rentang usia yang masing-masing memiliki ciri-ciri yang berbeda:

- a. Tahap I (Pralinguistik), yaitu antara 0-1 Tahun ini terdiri dari:
  - a) Tahap meraban-1 (pralinguistik pertama) tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.
  - b) Tahap merban-2 (pralinguistik kedua) tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun
- b. Tahap II: Holafrastik (1 Tahun) ketika anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.
  - a) Tahap-1: Holafrsatik (1 Tahun) ketika anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga 50 kata.
  - b) Tahap-2: Frasa (1-2 Tahun) pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata) tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai rentang 50-100 kata.
- c. Tahap III (perkembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3,4,5 tahun) pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram.

Dilihat dari aspek perkembangan tata bahasa seperti : S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi 1 kalimat.

- d. Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun) tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa pada anak termasuk dalam tahap III dan IV yang haruslah di optimalkan sesuai dengan tahap perkembangannya. Seorang anak tidak dapat dipaksa atau di picu sekuat apapun untuk dapat mengerjakan atau mengucapkan sesuatu, bila saja kemampuan biologisnya belum memungkinkan. Menurut Sunarto (2006), ada 5 faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu:

1. Umur anak

Dengan bertambahnya umur manusia maka akan semakin matang pertumbuhan fisiknya, bertambah pengalaman, dan juga meningkat kebutuhannya. Bahasa seseorang akan berkembang sejalan dengan penambahan pengalaman dan kebutuhannya.

2. Kondisi lingkungan

Lingkungan sangatlah memberi andil yang cukup besar dalam bahasa anak dimana lingkungan itu tempat anak tumbuh dan berkembang.

3. Kecerdasan anak

Ketepatan meniru, memproduksi pembendaharaan kata yang diingat, kemampuan menyusun kalimat dengan baik dan memahami atau menangkap maksud dari suatu pernyataan orang lain, amat sangat dipengaruhi oleh kecerdasan dari seseorang anak.

4. Status sosial ekonomi keluarga

Dengan keluarga yang memiliki status sosial ekonomi yang baik maka keluarga itu akan mampu menyediakan situasi yang baik pula bagi perkembangan bahasa anak. bisa dikatakan bahwa pendidikan keluarga berpengaruh besar terhadap perkembangan bahasa.

## 5. Kondisi fisik

Kondisi fisik disini yang dimaksud adalah kesehatan anak yang mana dapat mengganggu perkembangan berkomunikasi dan tentu saja akan mengganggu perkembangan dalam berbahasa.

Faktor-faktor perkembangan bahasa anak diatas dipengaruhi oleh faktor dari luar dan juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri anak, yang mana kemampuan bahasa dan kemampuan kognitif anak saling berkaitan erat sehingga menjadi satu kesatuan antara bahasa dan kognitif karena bahasa merupakan ungkapan dari pikiran.

## 2. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini

Manusia dalam kehidupannya tidak terlepas dengan bahasa, yang mana kegunaan bahasa itu sendiri sebagai alat komunikasi. Melalui bahasa anak dapat mengungkapkan apa yang dirasakan dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, guru dan orang di sekitarnya. Bahasa juga merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Menurut teori behavioristik oleh B.F Skinner dalam Sumaryanti (2017), menekankan bahwa proses pemerolehan Bahasa pertama dikendalikan dari luar diri anak, yaitu adanya rangsangan yang diberikan melalui lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan yang ada di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang di rumah, disekolah, maupun dengan tetangga sekitar tempat tinggalnya. Pendapat tersebut diartikan bahwa bahasa pada anak ditujukan agar anak dapat berkomunikasi dengan lingkungan di sekitar anak.

Komunikasi yang baik akan memudahkan anak untuk belajar dan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang ada pada lingkungannya. Bahasa menjadi salah satu aspek yang diperhatikan dalam proses perkembangan anak. Menurut Otto (2015), perkembangan bahasa anak ada dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa lisan merupakan

penyampaian informasi secara lisan atau langsung sedangkan tulis merupakan cara penyampaian informasi secara tertulis.

Adapun 3 peranan bahasa menurut Suhartono (2005) sebagai berikut:

- a. Bahasa merupakan sarana utama untuk berpikir dan bernalar. Manusia berpikir menggunakan otak dan mengelola pikirannya melalui bahasa. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan hasil pemikiran dan penalaran, sikap maupun perasaannya.
- b. Bahasa sebagai alat penerus dan pengembang kebudayaan. Melalui bahasa nilai-nilai yang ada dalam suatu masyarakat dapat diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya. Dengan bahasa pula ilmu dan teknologi dapat dikembangkan. Salah satu sarana untuk mengembangkan alat teknologi tersebut adalah dengan menggunakan bahasa, yang mana dengan Bahasa ini ilmu teknologi dapat dikenal banyak orang.
- c. Dalam suatu masyarakat, bahasa menjadi peranan penting untuk mempersatukan anggotanya. Dengan menggunakan bahasa yang sama maka akan ada ikatan batin di antara semuanya.

Oleh karena itu, melatih kemampuan anak untuk menggunakan bahasa dengan baik dan benar sejak dini menjadi kewajiban bagi lingkungan disekitar anak tersebut agar anak mampu mengekspresikan dirinya dengan baik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, bahasa anak merupakan alat komunikasi, untuk menyampaikan pesan dari apa yang dipikirkan dan dirasakan anak.

#### **E. Kemampuan mengenal huruf**

Salah satu aspek kemampuan anak usia dini yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kemampuan mengenal huruf abjad, karena melalui kemampuan mengenal huruf abjad anak akan dapat berkomunikasi secara lisan maupun tertulis.

### **1. Pengertian kemampuan mengenal huruf**

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang penting untuk dikembangkan yaitu perkembangan bahasa, khususnya melatih kemampuan mengenal huruf abjad yang mana pengenalan huruf menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa anak usia dini (Pangastuti & Siti, 2017). Lenneberg dalam Usman (2015), menyebutkan bahasa adalah pengetahuan awal yang diperoleh secara biologis. Biologis yang dimaksud adalah lingkungan sekitar yang mana pengetahuan bahasa anak diperoleh dari lingkungan sekitar yang dekat dengan anak. Melalui Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 terkait Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan mengenal huruf anak usia 5 sampai 6 tahun merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa yakni pengenalan keaksaraan yang meliputi: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Pengertian huruf menurut Manan (1999) dalam Karomah (2019) merupakan tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Indonesia terdiri atas 26 huruf yakni a sampai z. Kemampuan mengenal huruf menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008 dalam Masna (2016) kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Dardjowidjojo, 2003). Menurut Pangastuti & Siti (2017), kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dimana anak mampu dan mengetahui

simbol-simbol dari sebuah huruf. Dimana tingkat keberhasilan dari kemampuan mengenal huruf sendiri diukur saat anak dapat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata. Ketika anak mengenal simbol, ciri dari huruf maka anak akan mengenal bentuk dan bunyi huruf tersebut dan memudahkan anak dalam tahapan belajar membaca dan menulis. Strategi pengenalan huruf sejak usia dini pada anak sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah (Hariyanto, 2009).

Selain itu menurut Sumitra (2020), kemampuan pengenalan huruf kepada anak merupakan kemampuan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, bahasa dapat mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, serta melatih keterampilan jari jemari tangan. Kemampuan mengenal huruf tidak dikuasai dengan sendirinya oleh anak. Akan tetapi, kemampuan ini diperoleh melalui proses pembelajaran. Menurut Hasan (2009), pengenalan kata atau huruf harus mulai dikenalkan kepada anak semenjak usia dini yang dalam pembelajarannya harus melalui sosialisasi dengan meramu media agar tidak membebani anak dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajari anak mengenal huruf, Menurut *team data publishing* dalam Karoma (2019), yaitu:

- 1) memperkenalkan macam bentuk garis
- 2) menunjuk berbagai macam bentuk geometri
- 3) menyebutkan bunyi huruf dengan menarik
- 4) menyebutkan nama huruf abjad
- 5) menunjukan nama huruf
- 6) mengurutkan huruf abjad
- 7) mengenal konsep huruf vokal

Hal ini menunjukkan pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak termasuk mengenalkan huruf pada anak dengan anak mengenal huruf dengan baik, juga cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik (Suyanto, 2005). Sebaliknya dengan pembelajaran pengenalan huruf yang sangat konvensional sering menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui, memahami, dan juga menyebutkan simbol dari huruf abjad.

## **2. Manfaat Mengetahui Huruf Bagi Anak Usia Dini**

Pengenalan huruf pada anak usia dini sangat penting dilakukan untuk anak dapat mengenal huruf-huruf dalam persiapan membaca dan menulis. Hasan (2009), menyatakan bahwa pengenalan huruf sejak usia TK yang terpenting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Menurut Hariyanto dalam Trisniawati (2014), strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa mengenalkan huruf pada anak sejak dini dapat memberikan manfaat bagi anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis dengan baik pada saat anak memasuki sekolah.

## **F. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang dapat menunjang keberhasilan dalam penyampaian informasi dalam belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting guna berlangsungnya kegiatan belajar.

## 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar atau pengantara yang merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, film, kaset, film bingkai, video kamera, tape *recorder*, foto, gambar, televisi dan komputer.

Media digunakan sebagai alat dan bahan selain buku dan teks yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar (Wilkinson dalam Hamalik, 2009). Sependapat dengan pendapat diatas Arsyad (2014), mengemukakan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide yang dikemukakan sampai kepada penerima.

Dari beberapa pengertian menurut ahli, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide atau informasi yang mana digunakan untuk mempermudah dan merangsang pembelajaran agar berjalan dengan baik.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran sangatlah banyak. Menurut Hamalik (2009), pemakaian “media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Menurut Sudjana (2005), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa tidak hanya mendengarkan uraian dari guru akan tetapi lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan juga aktif dalam mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lainnya.

Berdasarkan uraian para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai alat yang dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar dan menimbulkan motivasi belajar bagi anak.

### **3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran. Menurut Eliyawati (2005), media terdiri dari beberapa jenis yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Media visual, adalah media yang dapat dilihat saja. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.
- b. Media audio, adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema, misalnya radio kaset.
- c. Media audio visual, adalah kombinasi dari media audio dan media visual, misalnya televisi.

#### **4. Media Kotak Pintar**

Media kotak pintar termasuk dalam jenis media visual. Menurut Puspitasari (2013), media kotak pintar merupakan alat atau media berbentuk balok yang memiliki dua sisi di dalamnya dan terdapat kartu di dalamnya yang mana kartu tersebut merupakan kartu bergambar dan juga kartu yang berisikan kata-kata. Menurut Basori (2020), media kotak pintar adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat diatas, Menurut Sulistiowati (2015) kotak pintar adalah alat peraga yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kelancaran pembelajaran ini ditunjang dengan adanya media kotak pintar yang menarik, agar anak tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung dan dapat mengikuti pembelajaran tanpa bosan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media kotak pintar adalah alat yang memiliki dua sisi yang mana satu sisi terdapat kartu huruf dan sisi satunya lagi berisi kartu bergambar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

##### **a. Manfaat Media Kotak Pintar**

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Rasyid, dkk (2018) adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat kotak pintar menurut Harnanto (2016) dalam Septiana (2019) adalah meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar. Aktivitas bermain kotak pintar ini merupakan aktivitas bermain yang menggunakan media kotak yang memiliki dua sisi yang mana di satu sisi terdapat kartu huruf dan di sisi

lainnya terdapat kartu bergambar. Permainan kotak pintar ini dikemas sehingga anak tidak sekedar bermain akan tetapi juga sambil belajar, melatih daya ingat huruf apa yang ada di kartu dan bentuk gambar yang ada di kartu.

Adapun manfaat dari pembelajaran menggunakan media kotak pintar yaitu:

- a. Memudahkan anak dalam memahami kata maupun huruf
- b. Meningkatkan kreatifitas anak
- c. Meningkatkan motivasi belajar anak
- d. Meningkatkan hasil belajar anak

#### **b. Langkah-Langkah Permainan Kotak Pintar**

Adapun langkah-langkah dalam permainan kotak pintar untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan media kotak pintar yang terbuat dari kardus atau dari karton yang kemudian kotak tersebut diisi dengan kartu bergambar dan dilengkapi dengan penjelasan gambar tersebut
2. Bagi anak secara berkelompok dan secara bergiliran
3. Setiap anak harus mampu mencocokkan kartu huruf dengan kartu gambar sesuai nama gambarnya.
4. Setiap anak mampu menuliskan dan menyebutkan nama kartu yang bergambar pada kertas yang telah disediakan.

#### **G. Penelitian Relevan**

1. Penelitian Putri Hidayah Firdaus tahun (2019) di Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa Kober Darussalam kelompok A setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf, yang awalnya berada pada persentase sebesar 45,44% menjadi 86,26%. Dengan demikian penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf dapat meningkatkan

kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung.

2. Penelitian Basori (2020) di Tk Mujahadah Pekanbaru. Setelah dilakukan penelitian di TK Mujahadah media kotak pintar ini memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun dengan hasil 98,25% itu artinya media kotak pintar ini memiliki kontribusi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.
3. Penelitian Elok Siti Muflikha (2013) di PAUD Kenanga I Padang. Penelitian ini menggunakan tindakan kelas. Sumber data penelitian ini adalah anak PAUD Kenanga I kelompok B sebanyak lima belas orang. Instrumen penelitian menggunakan format observasi. Setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi data dianalisis menggunakan *presentase*. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak mengenal huruf melalui media tutup botol hias pada Siklus II meningkat sangat tinggi sebesar 93%.
4. Penelitian Miranathacia tahun (2016) di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan tahun ajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan dengan indeks koefisien regresi sebesar  $b = 0,87$  bertanda positif, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu tahun ajaran 2014/2015.

Dari uraian penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan media yang tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat terwujud. Terutama dalam kemampuan mengenal

huruf dibutuhkan media yang baik dan tepat guna meningkatkan potensi anak. Selain media juga dibutuhkan guru yang terampil juga dalam proses pembelajaran guna memperlancar jalannya pelajaran bagi anak.

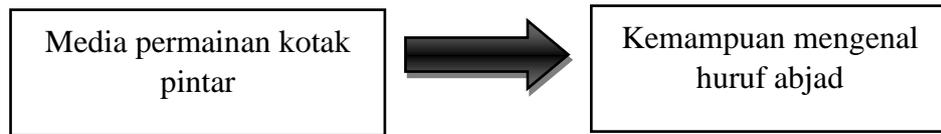
#### **H. Kerangka Pikir**

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak untuk dapat mengetahui dan juga menyebutkan bunyi simbol dari huruf yang dikenal. Penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar digunakan sebagai alat yang dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dan juga menimbulkan motivasi belajar.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Maka sangat dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran terkait kemampuan mengenal huruf abjad.

Media kotak pintar merupakan alat yang memiliki dua sisi, satu sisi terdapat kartu huruf dan sisi satunya lagi berisi kartu bergambar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Anak akan lebih mudah dalam belajar mengenal huruf abjad dengan adanya kartu huruf dan kartu bergambar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1. Kerangka pikir**

### **I. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2010), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis yang diajukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah

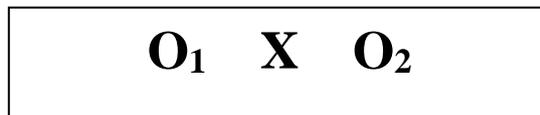
Ha : hipotesis diterima apabila ada pengaruh dari penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan.

Ho : hipotesis ditolak apabila tidak adanya pengaruh dari penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk desain *Pre-eksperimental design*, menurut Sugiyono (2010), dikatakan *Pre-eksperimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jenis desain penelitian yang digunakan yakni desain *one grup pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2010), pada penelitian ini diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.** Desain *one grup pretest-posttest*

Keterangan:

$O_1$  : *pre-test* diberikan sebelum memberikan aktivitas permainan kotak pintar

$X$  : pemberian perlakuan yakni aktivitas permainan kotak pintar

$O_2$  : *post-test* diberikan setelah diberi perlakuan permainan kotak pintar

#### C. Prosedur penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Tahap persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian
- b. Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian

- c. Pembuatan lembar observasi/panduan observasi
- d. Menyiapkan media yang berupa media kotak pintar

## **2. Tahap pelaksanaan**

- a. Di awal penelitian ini peneliti melakukan pretest sebanyak 5 kali yang dilakukan pada tanggal 12 sampai 19 Mei 2022.
- b. Setelah dilakukan pretest peneliti melakukan eksperimen menggunakan media kotak pintar. Kegiatan eksperimen ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 20 sampai 27 Mei 2022, yang mana dalam satu kali pertemuan eksperimen durasi waktunya yaitu 90 menit menggunakan media kotak pintar. Pada hari eksperimen pertama menggunakan tema binatang darat, hari kedua tema binatang diair, hari ketiga tema buah/sayur, hari keempat buah/sayur, dan hari kelima tema binatang.
- c. Eksperimen ini dilakukan pada sampel penelitian yang berjumlah 10 anak yang mana dalam pelaksanaannya anak dibagi menjadi 3 kelompok dimana ada kelompok anak dengan meja warna merah, kelompok anak meja warna hijau, dan kelompok anak meja warna biru.
- d. Sesudah pemberian perlakuan menggunakan media kotak pintar peneliti mengambil data posttest sebanyak 5 kali yang dilakukan pada tanggal 30 Mei sampai 6 Juni 2022.

## **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat dan waktu dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tempat penelitian**

Penelitian dilaksanakan di TK Al Azhar 7 Natar, yang berada di Jl. Sebiay, Hajimena, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung Tahun ajaran 2021/2022.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Populasi Penelitian

Penelitian ini mengambil populasi anak usia 5-6 tahun di TK Al Azhar 7 dengan jumlah 56 orang anak, terdiri dari kelompok B1 20 anak, kelompok B2 19, dan B3 kelompok 18 anak. Menurut Sugiyono (2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

**Tabel 1. Jumlah anak umur 5-6 tahun di TK Al Azhar 7**

No	Kelas	Jumlah anak
1	B1	20
2	B2	19
3	B3	18
	<b>Jumlah</b>	<b>57</b>

Sumber: data bagian administrasi TK Al Azhar 7

### 2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2010), *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu. Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Adapun pertimbangan dalam penentuan sampel penelitian ini yaitu anak berusia 5 sampai 6 tahun, anak yang masih sering keliru dalam menyebutkan huruf, anak yang belum bisa membedakan simbol huruf, anak yang masih kesulitan melafalkan simbol huruf, anak yang kesulitan dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama. Dari beberapa kriteria tersebut didapatkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 anak.

## E. Definisi Variabel Penelitian

Adapun definisi dari variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Media permainan kotak pintar (X)

**Definisi Konseptual:** kotak pintar adalah alat yang memiliki dua sisi yang mana satu sisi terdapat kartu huruf dan sisi satunya lagi berisi kartu bergambar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

**Definisi Operasional:** Aktivitas bermain kotak pintar ini merupakan aktivitas bermain yang menggunakan media kotak yang memiliki dua sisi yang mana satu sisi terdapat kartu huruf dan disisi lainnya terdapat kartu bergambar. Permainan kotak pintar ini dikemas sehingga anak tidak sekedar bermain akan tetapi juga sambil belajar, melatih daya ingat huruf apa saja yang diperoleh di kartu dan bentuk gambar yang ada di kartu.

### 2. Kemampuan mengenal huruf (Y)

**Definisi Konseptual:** kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui, memahami, dan juga menyebutkan bentuk dan bunyi dari huruf abjad.

**Definisi Operasional:** kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan menyebutkan bunyi dari simbol huruf abjad. Dimana aspek yang hendak dinilai dari observasi terhadap anak menggunakan dua tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama dengan indikator yaitu sebagai berikut: melafalkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menghubungkan simbol-simbol huruf yang dikenal dengan gambar, menyebutkan huruf awal dari sebuah benda, menyebutkan benda-benda yang memiliki huruf awal yang sama, dan mengelompokkan gambar-gambar benda yang memiliki awal sama.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data adalah kegiatan yang paling utama dilakukan dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian adalah observasi. Observasi yang dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak terkait mengenal huruf abjad yaitu dengan cara mengobservasi kegiatan anak saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun alat yang digunakan berupa lembar observasi dengan menggunakan *checklist*. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta (*participant observation*) dimana guru ikut serta dalam kegiatan bermain.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono,2010). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dalam bentuk *checklist* (√). Adapun skala penilaian atau penskoran yang digunakan dalam lembar observasi *checklist* ini yaitu berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai skor 4, berkembang sesuai harapan (BSH) dengan nilai skor 3, mulai berkembang (MB) dengan skor 2, dan belum berkembang (BB) dengan nilai skor 1. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen sebelum Uji Validitas**

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	Jenis Instrumen
Kemampuan mengenal huruf abjad	Mengetahui simbol huruf	Membedakan simbol-simbol huruf	1	
		Menunjukkan simbol-simbol huruf abjad	2	

		Menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata	3	<b>Lembar observasi checklist</b>
Menyebutkan simbol huruf		Melafalkan simbol-simbol huruf abjad	4, 5	
		Menghubungkan simbol-simbol huruf yang sesuai gambar	6	
Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama		Menyebutkan huruf awal dari sebuah gambar	7	
		Menyebutkan benda-benda yang memiliki huruf awal yang sama	8, 9	

Tabel diatas merupakan tabel instrumen penelitian yang belum divalidasi. Dan nomor item yang di tebakkan adalah soal pernyataan yang tidak valid, dan dibawah ini merupakan instrumen penelitian yang sudah valid, adapun untuk item soal yang valid dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian setelah Uji Validitas**

<b>Variabel</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>	<b>Jenis Instrumen</b>
Kemampuan mengenal huruf abjad	Mengetahui simbol huruf	Membedakan simbol-simbol huruf	1	<b>Lembar ceklist observasi</b>
		Menunjukkan simbol-simbol huruf abjad	2	
		Menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata	3	
	Menyebutkan simbol huruf	Melafalkan simbol-simbol huruf abjad	4	

		Menghubungkan simbol-simbol huruf yang sesuai gambar	6	
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Menyebutkan huruf awal dari sebuah gambar	7	
		Menyebutkan benda-benda yang memiliki huruf awal yang sama	8	

## H. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur itu akurat untuk digunakan. Menurut Sugiyono (2010) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi, dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah diuji dan disepakati oleh dosen ahli.

Kemudian untuk menguji cobakan instrumen, peneliti menggunakan metode uji coba terpakai, dimana peneliti langsung menyajikannya pada subjek di luar sampel penelitian. Kemudian peneliti menganalisis validitas dan reliabilitas untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen itu digunakan. Adapun jumlah subjek yang digunakan untuk uji coba terpakai dalam uji validitas yaitu 10 anak. Penelitian ini menggunakan rumus *product moment*, dikarenakan dikontrol langsung dengan melihat indikator - indikator yang sesuai dan dihitung dengan bantuan program komputer IBM SPSS *Statistic Version 26 For Windows*.

Selanjutnya apabila hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen tes dinyatakan valid, dan begitupun sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.  $r_{tabel}$  dalam penelitian ini sebesar 0,632. Setelah dilakukan uji coba terdapat 2 item pernyataan yang tidak valid yakni item nomor 5 dan 9. Hasil uji validitas dapat dilihat di lampiran (3). Dan untuk item instrumen yang dinyatakan valid digunakan untuk penelitian ini.

## 2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Menurut Sugiyono (2010) pengujian secara eksternal dapat dilakukan secara test-retest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara *internal* reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *internal* konsistensi. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja menggunakan lembar observasi *checklist* kepada 10 anak diluar sampel, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan rumus *Cronbach Alpha* yang dilakukan dengan bantuan program komputer IBM SPSS *Statistic Version 26 For Windows*.

Setelah diperoleh  $r_{tabel}$  selanjutnya untuk dapat memastikan instrumen tersebut reliabel, maka harga  $r_{tabel}$  pada taraf kesalahan 5% adalah 0,632. Dan data yang diperoleh dari hasil reliabilitas 10 anak dari instrumen pernyataan didapatkan hasil reliabel sejumlah 0,900 menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

**Tabel 4. Hasil Reliabilitas**

Variabel	Alpha	$r_{tabel}$	Kriterian
Kemampuan mengenal huruf abjad	0,900	0,632	Sangat tinggi

Sumber : Hasil pengolahan data penelitian 2022

Hasil perhitungan koefisien reliabilitas sebesar 0,900 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan *reliable* dengan interpretasi sangat tinggi, dapat dilihat pada lampiran (4). Selanjutnya hasil perhitungan koefisien reliabilitas instrumen tersebut diinterpretasikan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

**Tabel 5. Kriteria Reliabilitas**

Rentang koefisien ( $r_i$ )	Kriteria
$0,08 \leq r_i \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r_i \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_i \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_i \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_i \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, 2010

## I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Dalam Bentuk Tabel

Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini. Data yang diperoleh dijadikan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu dilakukan penentuan interval, adapun rumus mencari interval yang digunakan sebagai berikut :

$$I = \frac{NVT - NVR}{K}$$

**Gambar 3. Rumus Interval**

Keterangan:

- I : Interval
- NVT : Nilai Variabel Tertinggi
- NVR : Nilai Variabel Terendah
- K : Jumlah Kelas/Kategori

## 2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh, dengan jumlah sampel yang kurang dari 30, maka dalam penelitian ini menggunakan statistika non parametris. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak digunakan uji *Wilcoxon signed rank test*. Uji *Wilcoxon* merupakan uji non parametris yang digunakan untuk menganalisis data. Penelitian ini akan menguji pretest dan posttest, dengan demikian peneliti akan dapat melihat perbedaan nilai antara pretest dan posttest melalui uji *Wilcoxon signed rank test*. Untuk menghitung data melalui uji *Wilcoxon* peneliti menggunakan bantuan program komputer IBM *SPSS Statistic Version 26 For Winndows*.

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

1. Jika probabilitas (Asymp.Sig)  $< 0,05$  maka hipotesis diterima.
2. Jika probabilitas (Asymp.Sig)  $> 0,05$  maka hipotesis ditolak

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kotak pintar. Perbedaan dapat dinilai dari hasil penelitian dan rata-rata nilai kemampuan mengenal huruf anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Analisis uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test*. Dengan hasil perhitungan spss diperoleh *Asymp.si* sebesar 0,005, dan hipotesis diterima jika *Asymp.si* < 0,05. Maka dapat dilihat nilai signifikansi penelitian ini lebih kecil dari 0,05 dan hipotesis diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut.

#### 1. Untuk Guru

Guru dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media yang menarik dan juga menyenangkan bagi anak. Dan juga dalam menstimulus kemampuan anak terutama kemampuan mengenal huruf ada banyak cara yakni salah satunya menggunakan media kotak pintar.

**2. Untuk kepala sekolah**

Sebaiknya menyediakan berbagai fasilitas yang dapat menunjang kegiatan belajar anak. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak monoton dan membosankan untuk anak.

**3. Untuk Peneliti Lain**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi maupun gambaran terkait informasi untuk melakukan yang lebih baik lagi, serta dapat mencoba menggunakan media lain yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Basori. 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di Tk Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh Prodi PIAUD STAI Diniyah Pekanbaru*. 3 (2):52-58.  
<https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>
- Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Chaer. 2003. *Psikolinguistik:kajian teoretik/Abdul Chaer*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.
- Depdiknas, 2005 Depdiknas. 2006. *Pedoman Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup Taman Kanak-kanak*.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Elok Siti Muflikha. 2013. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *Spektrum PLS*. Universitas Negeri Padang. 1(1):1-32.  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/downloadSuppfile/1451/31>
- Firdaus, Putri Hidayah. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athal*. 3(2): 2580-7412.  
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/japra/article/view/5313>
- Haenilillah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media akademika, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Diva Press, Yogyakarta.
- Harnanto, S. 2016. Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Dasar*. UNISULA.3(1):33-42.  
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/738>
- Khusnatul, dkk. 2021. Teori Pemerolehan Bahasa Nativisme LAD. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*. UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. 6(2): 177-188.  
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/view/5539>
- Maimunah, Hasan. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Diva Press, Yogyakarta.
- Marinda, Leny. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Jember. .1(1):117-151.  
<https://www.neliti.com/id/publications/340203/teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-dan-problematikanya-pada-anak-usia-sekolah>
- Maskun. 2018. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Miranathacia. 2016. Pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan. <http://digilib.unila.ac.id/23188/1/>. Diakses Pada 12 Mei 2022
- Muncarno. 2016. *Statistik Pendidikan*. Arthawarna (Hamim Group), Lampung.
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambal Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Depdiknas, Jakarta.
- Nurul Fazriah, Darmiyanti. 2021. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. *PAUD Lectura. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(1):23-34.  
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/7376>

Otto Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group, Jakarta.

Pangastuti, F arida S. 2017. Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education, Surabaya*. 1 (1): 51-66.  
<http://journal.iainalhikmatuban.ac.id/index.php/ijecie/article/view/4>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Puspitasari, K., Khotimah, M. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang. *Jurnal PAUD Teratai UNESA*. 1-7. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/3566>

Rasyid Isran, dkk. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Matematika Uinsu*. 7 (1): 2087 – 8249.  
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>

Rosalina. 2011. Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *PSYCHO IDEA*. 9(1): 1693-1076.  
<http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/PSYCHOIDEA/article/view/239>

Santrock, John W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. (Terjemahan Sarah Genis B). Erlangga, Jakarta.

Soegyarto Mangkuatmodjo. 1997. *Pengantar Statistik*. Rineka Cipta, Jakarta.

Sudjana, 1991. *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, Jakarta.

Sudjana, 2005. *Metode Statistika*. Tarsito, Bandung.

Sugiyono. 2010. *Statistik Penelitian*. Alfabeta, Bandung.

- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Sujiono, Yuliani N. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani N. 2010. *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Indeks, Jakarta.
- Sujiono, Yuliani N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Permata Puri Media. Jakarta Barat.
- Sumitra Agus, dkk. 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan*. 6 (1):1-5. <http://e-journalstkip-siliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1487>
- Sunarto, 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usi Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syamsu Yusuf L.N & Nani M. Sugandhi. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Trisniawati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta* (skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id>. Diakses pada 17 Mei 2022.
- Upton Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan.*, Erlangga. Jakarta.
- Usman, Muhammad. 2015. *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV.Budi Utama.