

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BANNER*
UNTUK PENGENALAN HURUF *ALPHABET* PADA ANAK
TAMAN KANAK-KANAK**

TESIS



Oleh

**BETTI ERLINA
20330035**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan*

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

ABSTRACT

Betti Erlina. 2023. An Instrument of Gaming Educational Development Banner To The Introduction of The in The Kindergarten of *Alphabet*.

Children do not know vowels and consonants. Children are not yet able to distinguish the shape of one letter from another. In the activity of imitating letter shapes, children often write upside down. The child can pronounce the letters but cannot show the letters. The lack of teacher creativity in making educational game tools in the introduction of letters of the alphabet. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of banner educational game tools for alphabet recognition in kindergarten children. The type of research used in this research is Research and Development (R & D). Research and development procedures use the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) model. The subject of this research was conducted at the Ar-Rasyid Payakumbuh Kindergarten, group B with a total of 27 children, namely from class B2 there were 14 children and in class B1 there were only 13 children. The instruments used are validation instruments, practicality and effectiveness. Data collection techniques with observation, interviews, questionnaires and documentation. Data processing techniques in this study used quantitative and qualitative approaches. The results of the material validation obtained very valid results, the media validation was obtained valid and the language validation was obtained valid. The practicality test obtained results of 94.37% or very practical. While the results of the effectiveness test were 72.6%, from the initial ability of 26.92% which means that the increase occurred after the use of the Alphabet banner educational game tool for letter recognition in Kindergarten students.

Keywords: Banner, Alphabet, Early Childhood

ABSTRAK

Betti Erlina. 2023. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Banner Untuk Pengenalan Huruf *Alphabet* Pada Anak Taman Kanak-kanak.

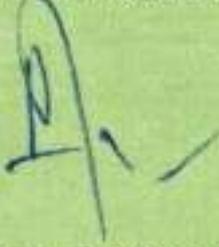
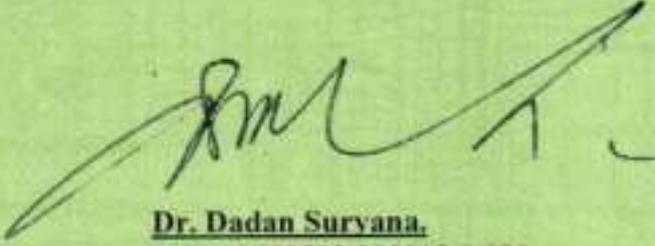
Anak belum mengenal huruf vocal dan huruf konsonan. Anak belum bisa membedakan bentuk huruf satu dengan huruf yang lainnya. Pada kegiatan mencontoh bentuk huruf, anak sering terbalik dalam penulisannya. Anak bisa mengucapkan huruf tetapi tidak bisa menunjukkan hurufnya. Kurangnya kreatifitas guru membuat alat permainan edukatif dalam pengenalan huruf *Alphabet*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas alat permainan edukatif *banner* untuk pengenalan huruf *Alphabet* pada anak Taman Kanak-kanak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)*. Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model Analisis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE). Subjek penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Ar-Rasyid Payakumbuh kelompok B dengan jumlah anak 27 orang, yaitu dari kelas B2 14 orang anak dan di kelas B1 sebanyak 13 orang anak. Instrumen yang digunakan yaitu instrument validasi, kepraktisan dan efektifitas. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi materi diperoleh hasil sangat valid, validasi media diperoleh valid dan validasi Bahasa diperoleh valid. Uji praktikalitas diperoleh hasil sebesar 94,37% atau sangat praktis. Sedangkan hasil uji efektifitas sebesar 72,6 %, dari kemampuan awal 26, 92 % yang berarti peningkatan terjadi setelah penggunaan alat permainan edukatif banner *Alphabet* untuk pengenalan huruf pada peserta didik Taman Kanak – kanak.

Kata kunci : Banner, Alphabet, Anak Usia Dini

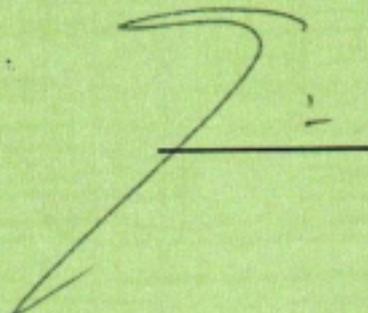
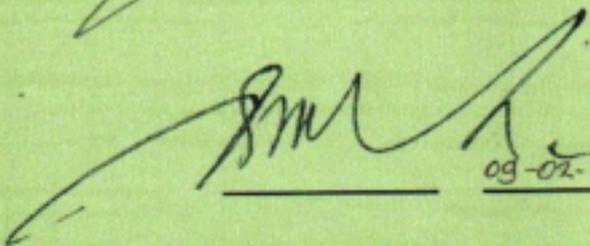
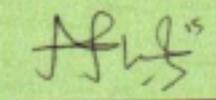
PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Betti Erlina**

NIM : **20330035**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Desvandri, S.Pd., M.Pd</u> Pembimbing		<u>09-02-2023</u>
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang,	Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Anak Usia Dini,	
		
<u>Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd.</u> NIP. 19630320 198803 1 002	<u>Dr. Dadan Suryana,</u> NIP. 19750503 200912 1 001	

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Desvandri, S.Pd., M.Pd</u> (Ketua)		<u>09-02-2023</u>
2.	<u>Dr. Dadan Suryana</u> (Anggota)		<u>09-02-2023</u>
3.	<u>Nurhafizah, S.Pd., M.Pd., Ph.D</u> (Anggota)		<u>17-02-2023</u>

Mahasiswa

Nama : **Betti Erlina**

NIM : **20330035**

Tanggal Ujian : **30 Januari 2023**

Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BANNER*
UNTUK PENGENALAN HURUF *ALPHABET* PADA ANAK
TAMAN KANAK-KANAK**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 14 Desember 2022

Yang memberi pernyataan,



Betti Erlina

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan proposal tesis ini yang berjudul “**Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Banner* Untuk Pengenalan Huruf *Alphabet* Pada Anak Taman Kanak-kanak .**

Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim. Dalam penulisan tesis ini tentu saja peneliti banyak mengalami kesulitan, sehingga peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak.

Peneliti sangat menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan dalam proses pembuatannya dan belum sempurna, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkn kritik dan saran serta bimbingan demi sempurnanya tesis ini, agar peneliti bisa memperbaiki segala kekurangan dan kesalahan-kesalahan dimasa yang akan datang. Karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak Dr. Desyandri, S. Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan petunjuk, bimbingan, dan arahan bagi peneliti, sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan, selanjutnya kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku ketua Prodi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, sekaligus penguji 1 yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini, kemudian juga sebagai validator bahasa anak usia dini terhadap alat permainan Banner *Alphabet*.
2. Ibu Nurhafizah, S.Pd. M.Pd.Ph.D selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku validator media yang telah memberikan saran dan masukan terhadap alat permainan Banner *Alphabet* untuk mengenalan huruf pada anak.
4. Ibu Prof. Rakimahwati, M.Pd selaku validator Materi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap alat permainan Banner *Alphabet*.
5. Kepala Sekolah beserta majlis guru Taman Kanak-kanak Ar –Rasyid yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian.
6. Teristimewa kepada suami tercinta Deni Ade Putra yang telah memberikan dukungan moril, materil serta harapan kepada peneliti agar dapat menyelesaikan studi ini secepatnya.
7. Teman-teman seperjuangan yang banyak memberikan dorongan dan bantuan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih telah menjadi teman terbaik disaat susah dan senang.
8. Rekan-rekan Prodi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang angkatan 2020.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan agar tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan. Aamiin Ya Robbal Alamiin.

Padang, Januari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTACT	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	ix1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	11
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	12
I. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Hakikat Anak Usia Dini	16
2. Perkembangan Bahasa.....	20
3. Konsep Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini	29
4. Media Pembelajaran	33
5. Alat Permainan Edukatif	42
6. Alat Permainan Edukatif <i>Banner Alphabet</i>	49
B. Penelitian Yang Relevan	52
C. Produk Yang Akan Dikembangkan	54
D. Kerangka Konseptual	56

E. Hipotesis Penelitian.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Jenis Penelitian.....	58
B. Prosedur Penelitian.....	59
C. Subjek Penelitian.....	64
D. Instrumen Penelitian.....	64
E. Teknik Pengumpulan Data.....	72
F. Teknik Analisis Data.....	73
G. Jadwal Penelitian	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	81
A. Hasil Penelitian	81
1. Tahap Analisis.....	81
2. Tahap Perencanaan.....	87
3. Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	90
4. Implementasi	96
5. Evaluasi	107
B. Pembahasan.....	108
C. Keterbatasan Pengembangan	114
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	115
A. Kesimpulan	115
B. Implikasi.....	117
C. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	119

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Daftar Nama Validator Alat Permainan Edukatif Banner <i>Alphabet</i> Untuk Pengenalan Huruf.....	64
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Materi	64
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Bahasa	65
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Media.....	66
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Praktikalitas	68
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Efektivitas Media.....	69
Tabel 3.7 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas.....	73
Tabel 3.8 Kriteria Persentase Skor Jawaban Validitas.....	74
Tabel 3.9 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Praktikalitas	75
Tabel 3.10 Kriteria Persentase Responden Praktikalitas.....	76
Tabel 3.11 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Efektivitas.....	77
Tabel 3.12 Kriteria Persentase Responden Efektivitas	77
Tabel 3.13 Jadwal Penelitian Pengembangan Alat Permainan Edukatif Banner Untuk Pengenalan Huruf <i>Alphabet</i> Pada Anak TK.....	78
Tabel 4.1 Kemampuan awal anak dalam mengenal huruf.....	80
Tabel 4.2 Perbaikan Alat Permainan Banner <i>Alphabet</i> Sebelum Dan Sesudah Revisi Dari Validator Materi.....	81
Tabel 4.3 Presentase Hasil Validasi Banner <i>Alphabet</i> Oleh Validator Materi	87
Tabel 4.4 Presentase Hasil Validasi Banner <i>Alphabet</i> Oleh Validator Media	88
Tabel 4.5 Perbaikan Alat Permainan Banner <i>Alphabet</i>	89
Tabel 4.6 Sebelum Dan Sesudah Revisi Dari Validator Bahasa.....	90
Tabel 4.7 Presentase Hasil Validasi Banner <i>Alphabet</i> Oleh Validator Bahasa Anak Usia Dini.....	91
Tabel 4.8 Hasil FGD Assesment tentang Alat Permainan Edukatif Banner <i>Alphabet</i>	93
Tabel 4.9 Hasil Praktikalitas Oleh Guru.....	94
Tabel 4.10 Hasil Praktikalitas Oleh Guru.....	95
Tabel 4.11 Hasil Uji Efektifitas Peserta Didik.....	98
Tabel 4.12 Hasil Efektifitas Peserta Didik.....	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Media <i>Banner Alphabet</i>	49
Gambar 2. Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	54
Gambar 3. Tahap ADDIE	58
Gambar 4 Mengenal Huruf	84
Gambar 5 Mengenal Huruf	85
Gambar 6. Mengenal huruf Vokal	95
Gambar 7 Grafik Nilai Uji Efektifitas Peserta didik	99
Gambar 8 . Grafik Nilai Uji Efektifitas Peserta didik	100
Gambar 9. Grafik Nilai Uji Efektifitas Kemampuan Awal dan Hasil akhir Peserta didik	101

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembaran Penilaian Instrumen Validasi Materi	112
Lampiran 2. Lembaran Penilaian Instrumen Validasi Media	114
Lampiran 3. Lembaran Penilaian Instrumen Validasi Bahasa	116
Lampiran 4. Format Angket Validasi Instrumen Praktikalitas	118
Lampiran 5. Format Angket Validasi Instrumen Efektivitas	121
Lampiran 6. RPPH	122
Lampiran 7. Produk Baner Alphabet	128
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan	131

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai usaha mempersiapkan lingkungan yang dapat mendukung proses belajar, pertumbuhan dan pengembangan diri anak. Menurut Magfiroh & Suryana, (2021) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki dan dipelajari oleh semua anak usia 4-6 tahun adalah kemampuan mengenal huruf dan berbahasa. Masa kanak-kanak adalah masa yang paling tepat untuk memperkenalkan huruf *Alphabet* dan mengembangkan bahasa, karena masa kanak-kanak berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat. *Language and literacy learning should be integrated into meaningful contexts in everyday situations*, (Alstad & Sopenen, 2021). (Pembelajaran bahasa dan literasi seharusnya diintegrasikan ke dalam konteks yang bermakna dalam situasi sehari-hari). Masa kanak-kanak ini disebut dengan istilah *The Golden Age*, yaitu masa keemasan. Pada masa ini berbagai potensi yang ada dalam diri manusia berkembang dengan pesat. Dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar mereka memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan no 137 (2014) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak 4-5 Tahun meliputi pemahaman bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan. Keaksaraan adalah salah satu aspek dalam perkembangan bahasa anak.

Wildová& Kropáčková (2013) menyatakan perkembangan pengenalan huruf anak dimulai saat anak lahir hingga anak memasuki usia sekolah, tujuan dari periode ini adalah untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis mereka di masa yang akan datang. Ehri & Mc. Cormick (Seefeldt & Wasik, 2008) menyebutkan pengenalan huruf merupakan suatu komponen dari perkembangan baca dan tulis. Penguasaan kemampuan keaksaraan awal menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan no 137 tahun 2013 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak 4- 5 tahun antara lain: 1) mengenal simbol; 2) mengenal suara benda yang ada disekitarnya; 3) membuat coretan yang bermakna; serta 4) meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf a-z), Kemampuan ini penting dikuasai anak sebagai fondasi untuk mencapai kemampuan membaca dan menulis.

Anak perlu mengenal dan memahami huruf abjad sebelum akhirnya menjadi penulis dan pembaca yang lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad lebih mudah dalam belajar membaca dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengetahui abjad (Wasik, 2012)

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) sebaiknya tidak ditekankan pada pencapaian dari segi prestasi akademik, seperti kemampuan membaca, menulis, berhitung serta penguasaan ilmu dan teknologi. Hal ini tidak berarti bahwa anak-anak tidak boleh memiliki penguasaan terhadap hal itu, sepanjang proses pembelajarannya dilakukan sesuai dengan karakteristik anak dan prinsip-prinsip pendidikan anak. Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak di taman kanak-kanak yaitu pengembangan bahasa. Pengembangan bahasa anak usia dini ditujukan pada kemampuan membaca pada anak.(Irdawati:2018)

Oleh sebab itu anak perlu dilatih membaca setiap harinya. Membaca bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Banyak media yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca salah satunya yaitu *banner alphabet*. Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang membuka buku dengan cara memegang atau membolak-balik isi buku seorang anak yang memiliki kecerdasan bahasa atau verbal linguistik telah menguasai kemampuan membaca yang lebih dini dari pada anak seusianya. Cara belajar terbaik bagi anak yang cerdas dalam verbal linguistik adalah dengan mengucapkan, mendengarkan dan melihat tulisan, cara terbaik memotivasi mereka adalah mengajak mereka berbicara dan menyediakan banyak buku.

Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Dalam usia Taman Kanak-kanak (TK) anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari berbagai sisi. Rasa ingin tau yang tinggi ini akan tersalurkan apabila mendapatkan rangsangan dan respon yang baik dari lingkungan. Apabila kegiatan membaca diberikan dengan menggunakan berbagai macam permainan dan media yang digunakan menarik bagi anak pasti akan lebih efektif karena hal tersebut dapat menarik perhatian anak. (Marlina:2017)

Kemampuan membaca sebagai suatu proses untuk memahami suatu makna tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, mengenali kata, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkan bunyi dan maknanya. Selama ini, pelajaran membaca tidak diperkenalkan di tingkat TK kecuali hanya pengenalan huruf-huruf dan angka-angka. Akan tetapi, pada perkembangan terakhir ini dapat menimbulkan sedikit masalah, karena pelajaran di kelas atau disekolah dasar sulit diikuti jika anak-anak lulusan TK belum bisa membaca sehingga guru TK harus mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat. (Masyithoh:2016)

Berbagai metode mengajar di praktikan oleh pendidik dengan harapan bisa membantu anak didik menguasai keterampilan membaca. Banyak hal yang harus di persiapkan untuk mengajarkan anak membaca, karena membaca

tidak muncul begitu saja pada diri anak, tetapi harus melalui proses yang panjang dengan adanya stimulasi-stimulasi dan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan tahapan anak.

Peran guru ataupun orang tua sejak dini sangat penting dalam upaya membentuk lingkungan yang mengundang anak untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca anak. Pengembangan kemampuan membaca berhubungan langsung dengan tingkat bimbingan orang dewasa dalam menggunakan bahasa dan menentukan tulisan dengan abjad, kata, dan pesan. (Ariyanti:2014)

Untuk mengembangkan potensi anak tersebut, pelaksanaannya dapat dilakukan sesuai dengan dunia mereka atau dunia anak-anak, yaitu bermain. Dalam pendidikan, belajar sambil bermain dengan tujuan agar mendapat mengenal macam-macam ilmu pengetahuan. Maka oleh sebab itu guru memerlukan alat permainan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak untuk mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.

Permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan saat dalam bermain. Menurut Aisyah, (2010) alat permainan edukatif memiliki peranan sangat penting, karena melalui alat permainan edukatif ini, kegiatan pembelajaran anak akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan bagi mereka.

Mengenal huruf merupakan tahap perkembangan bahasa dari anak

yang tidak tahu menjadi tahu tentang hubungan antara bentuk dan bunyi huruf abjad, sehingga ketika anak tahu hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, anak dapat membedakan atau mengenali huruf-huruf abjad. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. Bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti b d, m, w dan huruf yang lainnya maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf. Apabila anak usia dini sudah mengenal nama-nama huruf dengan baik, maka ini akan mempermudah dan membantu mereka untuk tahap membaca awal yang akan meningkatkan perkembangannya.

Berdasarkan observasi dilakukan di TK Ar-Rasyid, pada awal tahun ajaran 2022, yang mana anak tersebut adalah anak yang baru masuk pada Taman Kanak-kanak dalam rentang waktu yang belum lama, sehingga mereka belum mengenal huruf, baik itu huruf vocal maupun huruf konsonan, apalagi membedakan antara satu huruf dengan huruf yang lainnya atau membedakan bentuk huruf satu dengan huruf yang lainnya, contohnya ketika ditanya huruf “a” mereka menunjukkan huruf “b” atau ditanya huruf “b” mereka menunjuk huruf yang lain lagi. Kemudian ketika diminta untuk mencontoh bentuk huruf, belum sesuai dengan urutan penulisan yang benar, bahkan kadang terbalik dalam penulisannya. Banyak anak yang sudah hafal nyanyi nama-nama huruf, namun ketika ditanya ini huruf apa mereka belum bisa menyebutkannya.

Hasil observasi yang dilakukan menggunakan kartu huruf di dapatkan:

No	Nama Anak	Jumlah huruf yang diketahui anak
1	Adawiyyah Rahmah Shidkiya	14
2	Adelio Daviandra Ramadhani	16
3	Aqila Misha Shafana	26
4	Auliya Putri	20
5	Dion Febry	4
6	Faradisa Qatrunnada	6
7	Felisha Rafani Dania	10
8	Kinan Attafaiski	9
9	Muhammad Al Rasyid	6
10	Muhammad Ravif	8
11	Muhammad Sukri	5
12	Syafia Quensya Putri	4
13	Zenia Assyfa Maestro	5

Disimpulkan bahwa 4 anak yang masuk kategori mulai berkembang (mengenal huruf lebih dari 13 huruf), dan 9 anak lainnya termasuk kategori belum berkembang (mengenal kurang dari 13 huruf). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK Ar-Rasyid ada 2 faktor yang menyebabkan masalah diatas, yang pertama adalah media pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga anak bosan menggunakan media yang berulang dan tidak menarik. Kedua, faktor guru yang kurang memahami kebutuhan murid, sehingga pembelajaran di dalam kelas monoton, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga anak kurang bersemangat dalam kegiatan mengenal huruf.

Selama ini alat permainan yang digunakan di TK Ar-Rasyid untuk pengenalan huruf *Alphabet*, guru menggunakan alat permainan kartu huruf, karpet huruf, dan *puzzle* huruf. Pada saat proses pembelajaran guru masih

banyak menggunakan kertas yang diprint, LKA, majalah, kemudian anak menulis dipapan tulis. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan belajar seperti ini rasanya akan membosankan dan kurang menarik bagi mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba merancang suatu alat permainan edukatif huruf *Alphabet*, untuk meningkatkan pengenalan huruf dan bahasa anak, yang mana dalam permainan ini dilakukan dengan bermain sambil belajar, yaitu menggunakan huruf berukuran besar yang menggunakan warna warni yang menarik bagi anak. Pada alat permainan banner *Alphabet* ini, terdapat juga gambar dan tulisan sesuai huruf awal yang ada pada banner *Alphabet*, contohnya pada huruf “a” ada gambar apel dan tulisannya, begitu juga dengan huruf yang lainnya. Sehingga anak akan mudah mengenal nama dan mengingat bentuk huruf tersebut. Kemudian anak juga bisa melaksanakan permainan menirukan hur dengan batu, daun, menulis dan bermain mencari huruf.

Berdasarkan pemaparan dan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian lebih lanjut, mengenai : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Banner* Untuk Pengenalan Huruf *Alphabet* Pada Anak Taman Kanak-kanak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. 80% anak belum mengenal lebih dari 13 huruf vokal dan konsonan

2. Anak belum bisa membedakan bentuk huruf satu dengan huruf yang lainnya
3. Pada kegiatan mencontoh bentuk huruf, anak sering terbalik dalam penulisannya.
4. Anak bisa mengucapkan huruf tetapi tidak bisa menunjukkan hurufnya.
5. Kurangnya kreatifitas guru membuat alat permainan edukatif dalam pengenalan huruf *Alphabet*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi agar ada titik fokus yang menjadi studi kajian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Banner* Untuk Pengenalan Huruf *Alphabet* Pada Anak Taman Kanak-kanak.

D. Perumusan Masalah

Batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut

1. Bagaimanakah validitas alat permainan edukatif banner untuk pengenalan huruf Alphabet pada anak Taman Kanak-kanak?
2. Bagaimanakah praktikalitas alat permainan edukatif banner untuk pengenalan huruf Alphabet pada anak Taman Kanak-kanak?

3. Bagaimanakah efektifitas alat permainan edukatif banner untuk pengenalan huruf Alphabet pada anak Taman Kanak-kanak?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui validitas alat permainan edukatif banner untuk pengenalan huruf Alphabet pada anak Taman Kanak-kanak.
2. Untuk mengetahui praktikalitas alat permainan edukatif banner untuk pengenalan huruf Alphabet pada anak Taman Kanak-kanak.
3. Untuk mengetahui efektifitas alat permainan edukatif banner untuk pengenalan huruf Alphabet pada anak Taman Kanak-kanak.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi anak.
 - a. Meningkatkan motivasi dalam belajar.
 - b. Lebih mudah memahami pelajaran.
 - c. Meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, sebagai alat yang efektif dan efisien dalam mengajar, dan membantu guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan alat permainan *banner Alphabet*.
3. Bagi penulis, dengan adanya penelitian ini, penulis dapat memperoleh ilmu pengetahuan tentang cara pengembangan alat permainan edukatif

banner.

4. Bagi pembaca, sebagai bahan rujukan bagi penulis selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. *Banner Alphabet* terbuat dari kain TC (Teton Cotton), bahan yang digunakan untuk digital printing, berukuran 1 meter x 1 meter.
2. *Banner Alphabet* disesuaikan dengan tahap pengenalan huruf usia 5-6 tahun.
3. *Banner Alphabet* dirancang peneliti bergambar huruf *Alphabet* dari A sampai Z, yang disertai dengan gambar sesuai dengan huruf awal pada kata gambar tersebut.
4. *Banner Alphabet* dicetak sebanyak jumlah huruf *Alphabet*, yaitu 26 lembar.
5. *Banner Alphabet* memiliki warna dan gambar yang menarik bagi anak.
6. *Banner Alphabet* tahan air dan bisa dipakai lama.
7. *Banner Alphabet* aman digunakan oleh anak.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Belum ditemukan penelitian terdahulu yang melakukan pengembangan alat permainan edukatif dengan *Banner* untuk pengenalan huruf *Alphabet* pada anak usia dini, Untuk lebih memudahkan maka dari itu peneliti mengambil sampel tiga penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan masalah dengan

penelitian yang akan dilakukan peneliti untuk dijadikan perbandingan agar terlihat keorisinalitasan dari peneliti.

1. (Cahaya et al., n.d.) dengan judul penggunaan media poster dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di tk cahaya ibu kecamatan hulu kuantan kabupaten kuantan singingi

Penelitian ini mendeskripsikan media poster sebagai sarana untuk menanamkan kemampuan membaca untuk anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian yang didapat yaitu media poster untuk mengenalkan huruf, suku kata dan kata.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu, sama-sama menggunakan media printing. **Perbedaannya** pada penelitian terdahulu menggunakan media poster, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu menggunakan banner, yang dilakukan dengan cara bermain menggunakan banner *Alphabet* dengan beberapa kegiatan permainan, untuk menstimulasi pengenalan huruf.

2. Penelitian yang kedua pernah dilakukan Khoni'ah (2016) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak *Alphabet* Pada Anak Kelompok A.

Permainan kotak huruf ini terbuat dari kertas tebal warna-warni bertuliskan huruf A-Z, kemudian dipasangkan penyangga seperti stik eskrim. Stik huruf tersebut kemudian akan di jadikan seperti mencari pasangannya di kotak bekas yang sudah diberi tanda lubang dan huruf A-Z. Permainan ini juga bisa dilakukan secara berpasangan atau berkelompok.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu, sama-sama membahas meningkatkan kemampuan huruf *Alphabet* dan membaca awal, sama-sama menggunakan alat permainan edukatif. **Perbedaannya** pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode pengembangan. Subjek penelitian terdahulu adalah anak kelompok A 4-5 tahun, sedangkan peneliti mengambil subjek penelitian usia 5-6 tahun yaitu pada kelompok B. Kemudian permainan yang digunakan adalah permainan kotak huruf, dengan menggunakan kertas tebal, sedangkan peneliti menggunakan banner huruf berukuran besar, yang bisa dimainkan dengan beberapa cara atau urutan permainan, untuk memudahkan anak mengingat nama dan bentuk huruf.

3. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Piasta et al., (2021) dengan judul "Profiles and Predictors of Children's Growth in *Alphabet* Knowledge. Penelitian ini menceritakan tentang pentingnya pengembangan literasi yang mengacu pada pengetahuan anak-anak tentang bentuk huruf, nama, dan bunyi yang sesuai karena pengetahuan *Alphabet* merupakan salah satu prediktor terbaik dari kemampuan membaca dan mengeja anak-anak di kemudian hari.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu, sama-sama meneliti perkembangan bahasa anak usia dini. **Perbedaannya** pada penelitian terdahulu menggunakan kajian pustaka sedangkan peneliti menggunakan alat permainan edukatif banner untuk pengenalan huruf

pada anak TK, agar mempermudah anak dalam persiapan membaca awal.

4. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Mefa Triana et al, (2020) dengan judul “Pengembangan Media Big Book Alphabet untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia 4-5 Tahun”

Penelitian ini tentang pengembangan media belajar berupa buku besar yang berisikan Alphabet dengan ukuran, tulisan dan gambar besar. Big book berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan murid. Ukuran Big Book bisa beragam, misalnya ukuran A3, A4, A5, atau seukuran koran. Ukuran Big Book harus mempertimbangkan segi keterbacaan seluruh peserta didik di kelas.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti yaitu berada pada media belajar yang berukuran besar untuk memberikan fasilitas keterbacaan. **Perbedaan** pada penelitian terdahulu tidak melakukan uji coba lapangan sedangkan peneliti melakukan uji praktikalitas dan efektifitas media.

Setelah mengkaji keempat penelitian terdahulu diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berbeda, memiliki unsur kebaruan dan keorisinalitasan dari penelitian sebelumnya. Sehingga hasil yang nantinya di dapat dari penelitian yang akan dilakukan penulis ini akan dapat di gunakan sebagai penambah wawasan keilmuan bagi kita semua.

I. Definisi Operasional

Supaya tidak menimbulkan penafsiran yang salah, maka definisi istilah dari penelitian ini di jelaskan sebagai berikut:

Alat Permainan Edukatif *Banner Alphabet* terbuat dari spanduk, dengan huruf yang terpisah dari huruf “a” sampai huruf “z” dengan ukuran 1 meter x 1 meter, pada setiap sudut lembar Banner Alphabet terdapat gambar dan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, dengan kombinasi warna huruf dan latar *banner* yang menarik bagi anak, yaitu menggunakan warna-warni yang terang dan serasi. Banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dimainkan anak pada *Banner Alphabet* ini, diantaranya anak dapat mengikuti bentuk huruf menggunakan jariya secara berulang-ulang, sehingga anak dapat mengingat bentuk huruf, anak dapat mencontoh bentuk huruf menggunakan daun, kerikil dan bahan alam lainnya, anak dapat main tebak huruf, mencari huruf awal dan huruf akhir dari sebuah kata dan banyak lagi kegiatan yang dapat dilakukan anak menggunakan *Banner Alphabet* ini.