

International Multidisciplinary Journal of Social Sciences, Education, and Management
The article is published with Open Access at: <https://teewanjournal.com/index.php/imjssem>

Pengembangan Media Pohon Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Kelompok A di Tk Save The Kids

Sukmawati^{*1}, Fitriah Hayati², dan Cut Fazlil Hanum³

^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Save The Kids Banda Aceh, yaitu dari 20 anak terdapat 5 anak diantaranya belum mampu dalam mengenal huruf, hal ini terlihat pada saat guru menunjukkan gambar huruf di papan tulis dan menanyakan kepada anak. Sebagai alternatif peningkatan kemampuan mengenal huruf dilakukan pengembangan media pohon huruf. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pohon huruf, (2) Untuk mengetahui tingkat validasi media media pohon huruf. (3) Untuk mengetahui penggunaan media pohon huruf untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Save The Kids. Jenis penelitian adalah R&D (*Research and Development*), instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan lembar observasi kemampuan mengenal huruf, data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Pengembangan media pohon huruf ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Lee dan Owens yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. (2) Hasil pengembangan media pohon huruf layak digunakan dilihat dari hasil validasi media, materi dan bahasa seluruhnya dinyatakan sangat layak. Dengan demikian, media pohon huruf yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A. (3) Hasil penerapan media pohon huruf menunjukkan anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebanyak 86,96%. Dengan demikian, penggunaan media pohon huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Save The Kids Banda Aceh.

Kata Kunci: Media, Pohon Huruf, dan Mengenal Huruf

Abstract

This research is motivated by the low ability to recognize letters in group A children at Save The Kids Kindergarten Banda Aceh, an alternative to improving the ability to recognize letters, the development of letter tree media is carried out. The objectives of this study are: (1) To describe the

E-mail: sukmwati15@gmail.com



Copyright ©2025 Author Name.

Published by Yayasan Yusda Edu Indonesia

This work is licensed under the [CC BY NC SA](#)

process of developing letter tree media, (2) To determine the level of validation of letter tree media. (3) To determine the use of letter tree media to stimulate the ability to recognize letters. The type of research is R&D (Research and Development), the instruments used are validation sheets and observation sheets for the ability to recognize letters, data is analyzed using a percentage formula. The results of this study indicate: (1) The development of this letter tree media adopts the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. (2) The results of the development of letter tree media are suitable for use when viewed from the results of the validation of media, materials and language, all of which are stated to be very suitable. Thus, the letter tree media that was developed is suitable for use to improve the ability to recognize letters in group A children. (3) The results of the application of letter tree media show that children who develop according to expectations and develop very well are 86.96%. The use of letter tree media is able to improve the ability to recognize letters in group A children of Save The Kids Kindergarten, Banda Aceh.

Keywords: Media, Letter Tree, and Recognizing Letters

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan anak baru lahir sampai anak berusia 6 tahun, dilakukan dengan cara memberikan rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, sehingga anak menjadi lebih untuk siap memasuki tingkatan pendidikan yang lebih lanjut. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (the golden age), di mana usia ini merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai macam bentuk rangsangan (Setiani, 2013). Setiap anak memiliki masa peka berbeda-beda, beriringan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Di masa golden age juga merupakan peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama, dan perihal moral etika (Saripudin, 2019). Hal yang menjadi kewajaran, apabila beberapa pihak begitu memperhatikan perkembangan anak usia emas yang tidak akan terulang lagi (Habibie, 2017; Nursiti, 2020).

Pendidikan adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam interaksi alam dan beserta lingkungannya (Mukhlis, 2013). Anak usia dini lebih cocok dengan pola pembelajaran konkret dan lebih banyak melibatkan aktivitas motorik (Sarasehan et al., 2020; Sufa & Setiawan, 2018; Yulianti, 2016). Pendidikan anak usia dini memiliki ciri khas tersendiri, memiliki karakteristik menyukai aktivitas langsung dan berbagai situasi yang bertautan dengan minat dan pengalamannya.

Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan pada aspek perkembangannya untuk mempersiapkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Maimunah, 2021). Anak usia dini sering disebut sebagai Masa Keemasan karena pentingnya perkembangan yang signifikan.

Selama fase khusus ini, perkembangan kognitif anak-anak mengalami percepatan yang luar biasa, yang merupakan masa pertumbuhan paling cepat dalam masa hidup mereka. Fenomena ini terjadi pada masa prenatal dan berlanjut hingga anak usia dini. Khususnya mencakup rentang usia nol hingga enam tahun. Namun demikian periode sejak konsepsi hingga melahirkan yang diikuti oleh empat tahun pertama kehidupan seorang anak, secara luas diakui sebagai tahap perkembangan yang kritis. Otak anak-anak berkembang dan menjadi dewasa dengan kecepatan yang luar biasa pada masa ini.

Oleh karena itu, sangat penting untuk fokus pada kebutuhan anak kecil dan memberi mereka lebih banyak perhatian. Ada beberapa jenis fokus pada pendidikan, mulai dari keterlibatan orang tua hingga program formal untuk anak kecil (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Menurut (Wahyuni, 2020), kegagalan dalam mengatasi kesalahan dalam masa pendidikan anak, serta pengabaian orang tua, guru, dan individu di lingkungan anak, dapat mengakibatkan konsekuensi negatif abadi yang melampaui masa kanak-kanak dan tertanam dalam diri anak. Karakter Menurut Pasal 1 angka 10 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan kepada anak yang berusia antara nol sampai enam tahun. Menurut (Fulanatin & Simatupang, 2016)), tujuan dari inisiatif ini adalah untuk memberikan stimulasi pendidikan yang akan membantu peningkatan kesejahteraan mental, jasmani, dan spiritual siswa serta lebih mempersiapkan mereka untuk studi masa depan.

Anak usia dini sering disebut sebagai Masa Keemasan karena pentingnya perkembangan yang signifikan. Selama fase khusus ini, perkembangan kognitif anak-anak mengalami percepatan yang luar biasa, yang merupakan masa pertumbuhan paling cepat dalam masa hidup mereka. Fenomena ini terjadi pada masa prenatal dan berlanjut hingga anak usia dini, khususnya mencakup rentang usia nol hingga enam tahun. Namun demikian, periode sejak konsepsi hingga melahirkan, yang diikuti oleh empat tahun pertama kehidupan seorang anak, secara luas diakui sebagai tahap perkembangan yang kritis. Otak anak-anak berkembang dan menjadi dewasa dengan kecepatan yang luar biasa pada masa ini. Oleh karena itu, sangat penting untuk fokus pada kebutuhan anak kecil dan memberi mereka lebih banyak perhatian dan perhatian. Ada beberapa jenis fokus pada pendidikan, mulai dari keterlibatan orang tua hingga program formal untuk anak kecil (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Menurut (Wahyuni, 2020), kegagalan dalam mengatasi kesalahan dalam masa pendidikan anak, serta pengabaian orang tua, guru, dan

individu di lingkungan anak, dapat mengakibatkan konsekuensi negatif abadi yang melampaui masa kanak-kanak dan tertanam dalam diri anak.

Pengetahuan tentang huruf bagi anak usia 5-6 tahun sangat penting untuk proses belajar membaca, diusia tersebut anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari namabenda yang ada disekitarnya,menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama,memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf,seperti membaca nama sendiri,menuliskan nama sediri memahami arti kata dalam cerita, (website,2020).

Untuk bisa menguasai dan memahami kemampuan membaca maka anak perlu dikenalkan terlebih dahulu tentang huruf, bentuk dan jenisnya. Menurut Dhieni dalam (Khosibah & Dimyati, 2021) menyatakan bahwa mengenalkan huruf pada anak dapat membuat anak mampu membedakan simbol-simbol maupun suara-suara huruf konsonan awal. Permasalahan yang sering terjadi adalah anak kesulitan memahami bunyi huruf karena terlalu banyak huruf abjad yang harus dihapalkan anak dan terkadang anak memiliki daya ingat yang rendah sehingga cepat lupa. Hal ini dapat berdampak negatif pada jenjang pendidikan selanjutnya jika anak masih belum mampu menuliskan dan mengucapkan huruf abjad dengan benar (Afnida & Suparno, 2020).

Kegiatan mengenal huruf tidak melulu menggunakan lagu saja, tetapi bisa juga dipadukan dengan menggunakan media dan permainan. Pendapat ini sejalan dengan Ramdani dalam (Chyalutfa et al., 2022) yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengeluarkan pendapatnya. Pendapat ini juga di dukung oleh penelitian sebelumnya yaitu (Firdaus, 2019) dengan hasil peneltian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu huruf sebesar 86,26% yang sebelumnya hanya 45,44%. Penelitian yang selanjutnya oleh (Triana et al., 2020) yang mengembangkan produk berupa media Big Book dengan hasil layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

Menurut hamka,2018 berpendapat bahwa peranan media pembeajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan suatu kesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan,media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran,peraaan,perhatian,dan minat pesertadidik untuk belajar,

Permainan pohon kata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang menggunakan media berbentuk pohon yang memiliki huruf abjad (a-z). Media

pembelajaran berbentuk pohon huruf adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dan merupakan jenis APE untuk melatih anak mengenal huruf abjad (Febiola, 2020). Dari beberapa penjelasan tentang permainan pohon kata, dapat disimpulkan bahwa permainan pohon kata adalah aktivitas bermain yang memiliki aturan dan menggunakan media pohon kata untuk menstimulus kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol huruf, dalam kegiatan permainan anak akan menyebutkan bunyi huruf yang telah disusun menjadi satu kata tertentu lalu menyusun kembali huruf-huruf tersebut sesuai urutan yang benar membentuk kata yang sudah di sebutkan pada awal permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan oktober 2023 di Tk Save The Kids Banda Aceh pada kelompok A terlihat kemampuan mengenal huruf pada anak belum berkembang secara optimal, dan sebagian besar anak belum mampu memgenal atau membedakan huruf baik dari cara pengucapan yang kurang jelas dan anak kurang bisa membedaka bentk huruf dikarenakan guru menggunakan media papan tulis saja oleh karena itu anak itu anak kurang aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi di tk save the kids banda aceh yaitu dari 20 anak terdapat 5 anak diantaranya belum mampu dalam mengenal huruf, hal ini terlihat pada saat guru menunjukkan gambar huruf di papan tulis dan menanyakan kepada anak. Akan tetapi anak tidak tau menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru,selain itu anak juga belum bisa\ membedakan antara huruf u dan n,I dan l,O dan Q. maka dari itu peneliti menggunakan media pohon pintar untuk mengenal huruf pada anak.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang **“Pengembangan media pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok A Di Tk Save The Kids Banda Aceh”**

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya di sebut *Research and Developmment (R & D)* yaitu metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke efektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2013.407) penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).

Prosedur dalam penelitian ini yaitu di sesuaikan dengan model ADDIE yang berisi 5 tahap yaitu: *Analisis* (analisa), *design* (rancangan), *development* (pengembangan),

implementation (implementasi), dan *evalution* (evaluasi). Maribe Branch dalam Sugiyono (2018:200).

Sampel penelitian terdiri dari 4 orang guru dan 20 anak kelompok A di TK Save The Kids Banda Aceh yang terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan. Sampel menurut Arikunto dalam Ernawati (2023) sampel merupakan bagian dari keseluruhan yang menjadi objek sesungguhnya dari suatu penelitian sedangkan metode yang digunakan menyeleksi disebut sampling. Apabila populasi terlalu banyak, jalan yang ditempuh adalah mengambil sampel sebagai wakil dari populasi yang ditetapkan. Penentuan sampel dalam penelitian ini digunakan Teknik "Total Sampling" artinya peneliti mengambil seluruh jumlah populasi sebagai anggota sampel. Dengan pertimbangan bahwa jumlah anak hanya 20 orang.

Teknik dan alat pengumpulan data bertujuan memperoleh data, sehingga tahapan ini penting bagi seorang peneliti. Menurut (Riana, 2015: 23) Teknik pengumpulan data adalah informasi yang dicatat pada kartu informasi atau terjun langsung ke lapangan. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Angket adalah salah satu teknik atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, hal ini membuat penanya tidak memberikan pertanyaannya kepada responden secara langsung melainkan melalui perantara. Angket atau kuesioner ini berisikan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Kuesioner dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada validator ahli media untuk menilai pengembangan produk yang telah dirancang yaitu sebuah desain media, Tujuan dari adanya angket yang diberikan kepada validator agar dapat mengetahui kelayakan dari produk.

2. Tes

Tes merupakan alat untuk mengukur hasil belajar dengan memberikan rangkaian pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Halik dkk., 2019). Tes adalah alat yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dalam suasana tertentu, dengan metode dan batas-batas yang telah ditentukan. Tes adalah pemberian rangkaian tugas dalam bentuk soal maupun perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Dimana hasil dari tes tersebut akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menarik kesimpulan tertentu pada peserta didik.

3. Validasi Ahli

Validasi ahli adalah proses penting dalam penelitian atau pengembangan di mana pakar atau ahli dalam bidang tertentu memberikan evaluasi dan umpan balik terhadap suatu produk, metode, atau teori. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa apa pun yang dikembangkan atau diajukan memenuhi standar keilmuan atau profesionalisme yang relevan. Validasi ahli penting karena memberikan perspektif eksternal yang objektif terhadap suatu produk atau teori. Oleh karena itu, pada penelitian ini menggunakan tiga validasi yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa.

4. Uji Validasi Produk

Angket validasi produk terkait dengan kelayakan model dan materi. Pada tahap ini melakukan kegiatan uji validitas produk yang dikembangkan dengan memiliki kriteria validitas. Tabel tersebut dijadikan acuan dalam menyimpulkan data. Hasil validasi dari beberapa validator akan disimpulkan berdasarkan tabel kriteria validitas. Validasi produk akan dihitung berdasarkan rumus skor tiap butir:

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

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah skor penilaian dalam satu butir

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal dalam satu butir.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi

Presentase	Nilai	Kategori
81-100%	5	Sangat Baik
61-80%	4	Baik
41-60%	3	Sedang
21-40%	2	Buruk
0-20%	1	Buruk Sekali

5. Analisis Kepraktisan Data

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket respon guru dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

- Angket respon guru

Pedoman presentase hasil angket respon guru di analisis dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum X$ = Jumlah skor ideal

Tabel 2. Kriteria penilaian Kepraktisan

persentase	Nilai	Kategori
81-100%	5	Sangat setuju
61-80%	4	Setuju
41-60%	3	Cukup setuju
21-40%	2	Kurang setuju
0-20%	1	Sangat tidak setuju

- b) Lembar observasi keteraksanaan pembelajaran
 - a. Tabulasi data skor hasil observasi pembelajaran dengan memberikan skor 1 untuk "ya" dan 0 untuk "tidak"
 - b. Menghitung presentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus berikut

Persentase (p) = banyaknya skor jawaban "ya" $\times 100\%$

Banyaknya aspek yang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program pengembangan pengembangan media pohon huruf.

1. Analisis (*Analysis*) Kebutuhan Media Pohon Huruf

Analisis (*Analysis*) merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun tahap analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada TK Save The Kids Banda Aceh mengacu pada Permendikbud Nomor 137 dan 146 Tahun 2014.

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Variabel	Sub Variabel
Kemampuan mengenal huruf	1. Menyebutkan huruf abjad a-z 2. Mengenal huruf abjad dari a-z 3. Membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama (b-d, i-l, O-Q, U-V, p-q) 4. Menyusun huruf menjadi suku kata (i-bu, a-yah, bu-ah, ma-in, pan-dai, ma-kan, dst)

Sumber: Dikembangkan dari Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

b. Analisis Kebutuhan Murid

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terkait media pohon huruf yang digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf di TK Save The Kids Banda Aceh. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan media berupa media pembelajaran pohon huruf untuk mengenal huruf belum ada yang dikembangkan. Guru masih menggunakan media-media yang sudah ada di dalam buku seperti LKA dan juga media gambar biasa yang diambil dari buku. Dan guru sebagai fasilitator juga belum mengembangkan media pembelajaran pohon huruf.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep didasarkan pada materi yang telah dirincikan dalam analisis dari Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Materi yang telah dirincikan dalam analisis Permendikbud dihubungkan sesuai dengan Tema dan Subtema yang sudah ditetapkan pihak sekolah dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

2. Desain (*Design*) Media Pohon Huruf

a. Menyiapkan Buku Referensi

Menyiapkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan dengan materi mengenal huruf. Adapun referensi yang digunakan dalam penyusunan media pohon huruf yaitu:

- 1) Dian Idha Rahmawati. 2022. *Mengenal Huruf*. Klaten: Intan Pariwara



Gambar 1. Buku Referensi 1

- 2) Juita. 2022. *Mengenal Huruf Kelompok Bermain*. Serpong: The Happy Holy Kids.



Gambar 2. Buku Referensi 2

3) Gambar bentuk awal pohon huruf



Gambar 3. Bentuk Awal Pohon Huruf

b. Menyusun Desain Produk

Produk yang akan didesain peneliti adalah media pohon huruf. Penyusunan desain produk ini dirancang sesuai dengan materi dan pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh peneliti, yaitu kemampuan mengenal huruf abjad untuk anak usia 4-5 tahun.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini akan merealisasikan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Adapun langkah-langkah pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut

a. Tampilan Media Secara Keseluruhan

Tampilan media pohon huruf bertujuan sebagai identitas media yang dikembangkan, dalam penelitian ini adalah media pohon huruf. Proses pengembangan media pohon huruf dilakukan dengan beberapa kali bimbingan dengan dosen pembimbing, sehingga diperoleh hasil akhir dari media tersebut. Adapun perbandingan tampilan media pohon huruf sebelum dan setelah pengembangan adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan Media Pohon Huruf sebelum dikembangkan

Sebelum direvisi tampilan media kurang menarik, tidak ada perpaduan warna pada daun, huruf, dahan dan batang. Untuk itu direvisi dan diperbaiki sesuai masukan dari dosen pembimbing agar tampilan media pohon huruf menjadi lebih menarik. Adapun gambar tampilan media setelah direvisi dan diperbaiki dapat dilihat gambar berikut.

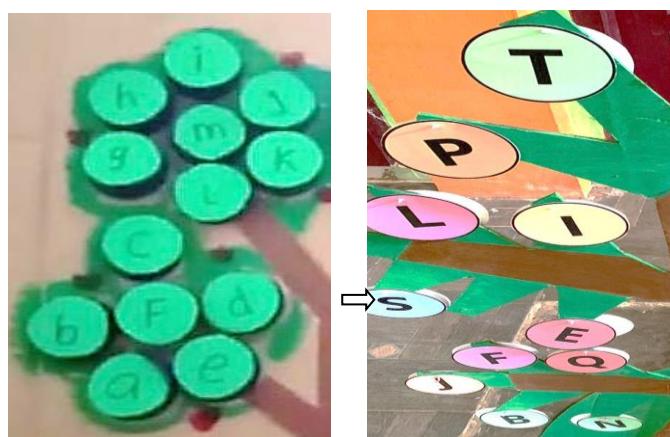


Gambar 5. Tampilan Media Pohon Huruf Setelah Dikembangkan

Setelah diperbaiki dan revisi sesuai masukan dosen pembimbing, tampilan media menjadi lebih hidup. Huruf menjadi lebih jelas, daun diganti dengan huruf dan dahan dengan batang sudah ada perbedaan

b. Tampilan Isi

Selain tampilan media secara keseluruhan, tampilan isi pada media pohon huruf juga diperbaiki sesuai dengan masukan, dimana isi media berupa huruf dicetak sejelas mungkin mungkin sehingga anak-anak mudah memahaminya. Adapun tampilan isi media pohon huruf yang sudah dikembangkan sebagai berikut.



Gambar 6. Tampilan Isi Media

c. Petunjuk Kerja

Adapun petunjuk kerja media pohon huruf yang dikembangkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pohon huruf.
- 2) Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf abjad dari A-Z.
- 3) Guru menyuruh anak untuk menunjukkan huruf yang ada pada pohon huruf.
- 4) Kemudian guru menyebutkan huruf secara acak lalu anak menunjukkan huruf-huruf yang disebutkan oleh guru.
- 5) Kemudian guru meminta anak menyebutkan warna apa saja yang ada pada huruf yang ditunjuk

4. Implementasi

a. Hasil Validasi Ahli Media

Pada tahap validasi media pembelajaran pohon huruf, dilakukan oleh tiga validator yaitu satu orang dosen dan dua orang guru TK Save The Kids Banda Aceh. Adapun hasil validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		SL	L	TL	STL
Kelayakan Media	1. Keawetan media (kuat dan tahan lama)	√			
	2. Potensi ketersediaan alat dan bahan bagus atau tidak	√			
	3. Kualitas Media tahan lama	√			
	4. Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)	√			
	5. Ketepatan ukuran (kekecilan / keluasan)	√			
	6. Dukungan media terhadap pelaksanaan pembelajaran, positif atau negatif	√			
	7. Warna/kombinasi warna yang serasi		√		
	8. Dapat digunakan lagi setelah lama tidak di gunakan			√	
Jumlah skor		29			
Rata-rata		3,63			
Percentase		90,75			
Kategori		Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validitas ahli media, tentang media pohon huruf yang dikembangkan mendapat skor rata-rata 3,63 atau 90,75 termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian, media pohon huruf yang telah dikembangkan termasuk kategori sangat baik bila ditinjau dari aspek media seperti keawetan media, potensi ketersediaan alat dan bahan, kualitas media, ketepatan ukuran, dukungan media terhadap pelaksanaan pembelajaran, kombinasi warna dan dapat digunakan lagi setelah lama tidak di gunakan.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 5. Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		SL	L	TL	STL
Kelayakan Materi	1. Kesesuaian materi dengan RPPH	√			
	2. Keakuratan materi	√			
	3. Pendukung materi pembelajaran	√			
	4. Penyampaian materi menarik atau tidak		√		
	5. Kesesuaian materi dengan pemilihan APE	√			
	6. Mendorong keingintahuan Anak dalam proses belajar	√			
Jumlah skor		20			
Rata-rata		3,33			
Persentase		83,25			
Kategori		Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi ahli materi bahwa skor yang diperoleh adalah sebanyak 3,3 atau 83,25 termasuk kategori sangat layak. Hasil ini mengindikasikan bahwa materi yang terdapat dalam media pohon huruf yang telah dikembangkan sudah sangat baik. Hal tersebut bila ditinjau dari segi pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi umpan balik serta penanganan kesalahan sudah disusun dengan sangat baik. Dengan demikian, media pohon huruf yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria yang sangat layak bila ditinjau dari segi kelayakan materi.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		SL	L	TL	STL
Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami anak	√			
	2. Kesesuaian dengan kaidah bahasa		√		

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		SL	L	TL	STL
	3. Gaya Bahasa sesuai ejaan yang disempurnakan	√			
	4. Gambarnya dapat memudahkan anak dalam bermain		√		
	5. Komunikatif/mudah dipahami		√		
	6. Kata yang digunakan dapat dipahami anak	√			
	7. Warna dan backgroundnya tepat	√			
Jumlah skor		25			
Rata-rata		3,57			
Persentase		89,25			
Kategori		Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, menunjukkan bahwa pohon huruf yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak. Aspek yang diamati meliputi bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami anak, kesesuaian dengan kaidah bahasa, gaya bahasa sesuai ejaan yang disempurnakan, gambarnya dapat memudahkan anak dalam bermain, komunikatif/mudah dipahami dan kata yang digunakan dapat dipahami anak.

5. Evaluasi

Huruf dan kata merupakan sesuatu yang abstrak bagi anak-anak, sehingga untuk mengenalkannya harus membuatnya menjadi lebih kongkret dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Oleh karena itu perlu adanya media untuk memberikan fasilitas kepada anak untuk memudahkan belajar membaca dengan memperhatikan karakteristik anak yang suka bermain. Hasil observasi kemampuan mengenal huruf anak kelompok A melalui pembelajaran dengan menggunakan media pohon huruf.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Huruf

Nomor Urut	Aspek Pengamatan												Jlh Skor			
	Menyebutkan huruf abjad a-z melalui pohon huruf				Mengenal huruf abjad dari a-z pohon huruf				Membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama (b-d, i-l, m-n, O-Q, U-V, p-q) menggunakan pohon huruf							
4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1		√				√			√				√		11	

Nomor Urut	Aspek Pengamatan														Jlh Skor		
	Menyebutkan huruf abjad a-z melalui pohon huruf				Mengenal huruf abjad dari a-z pohon huruf				Membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama (b-d, i-l, m-n, O-Q, U-V, p-q) menggunakan pohon huruf				Menyusun huruf menjadi suku kata (i-bu, a-yah, buah, ma-in, pandai, ma-kan, dst) menggunakan pohon huruf				
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
2		√					√			√					√		10
3		√			√					√					√		12
4		√					√			√					√		10
5	√				√				√					√			16
6		√					√			√					√		10
7	√					√				√					√		13
8			√				√				√				√		7
9		√				√				√					√		11
10		√				√					√				√		9
11	√				√				√					√			16
12			√				√				√				√		7
13		√					√			√					√		10
14	√				√				√					√			14
15			√				√				√				√		7
16		√				√				√					√		12
17	√				√					√					√		9
18	√					√					√				√		9
19		√				√				√					√		11
20		√					√			√					√		10
21		√				√				√					√		12
22		√					√			√					√		10
23	√				√				√					√			16

Tabel 8. Kategori Nilai

Rentang Nilai	Kategori
0 - 4	Belum Berkembang (BB)
5 - 8	Mulai Berkembang (MB)
9 - 12	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
13 - 16	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 9. Hasil Tes dan Kategori Perkembangan Anak

No. Urut	Nilai	Kategori
1	11	BSH
2	10	BSH
3	12	BSH
4	10	BSH
5	16	BSB
6	10	BSH
7	13	BSB
8	7	MB
9	11	BSH
10	9	BSH
11	16	BSB
12	7	MB
13	10	BSH
14	14	BSB
15	7	MB
16	12	BSH
17	9	BSH
18	9	BSH
19	11	BSH
20	10	BSH
21	12	BSH
22	10	BSH
23	16	BSB

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa penerapan media pohon huruf pada anak kelompok A TK Save The Kids Banda Aceh diketahui bahwa jumlah anak yang mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 3 anak (13,04%). Selanjutnya anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 15 anak (65,22%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak (21,74%).

Selanjutnya, jika dijumlahkan BSH+BSB maka jumlahnya adalah 86,96%. Dengan demikian, penggunaan media pohon huruf yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Save The Kids Banda Aceh.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media Pohon Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Kelompok A di TK Save The Kids Banda Aceh, maka dapat disimpulkan bahwa (1). Pengembangan media pohon huruf ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Lee dan Owens yaitu analisis

(analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). (2). Hasil pengembangan media pohon huruf layak digunakan dilihat dari aspek kevalidan, yaitu dari segi media, materi dan bahasa seluruhnya dinyatakan sangat layak. Dengan demikian, media pohon huruf yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A. (3). Hasil penerapan media pohon huruf menunjukkan anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebanyak 86,96%. Dengan demikian, penggunaan media pohon huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Save The Kids Banda Aceh.

2. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menunjukkan beberapa saran sebagai perbaikan dimasa yang akan datang untuk menjadi lebih baik lagi, yaitu:

- a. Bagi Guru dapat memanfaatkan alat permainan edukatif pohon huruf ini untuk memudahkan anak belajar mengenal huruf. Khususnya dalam aspek keaksaraan untuk membantu siswa TK khususnya anak kelompok A dalam belajar mengenal huruf. Selain itu guru juga dapat mengkreasikan perkembangan-perkembangan lainnya.
- b. Bagi sekolah dapat menggunakan pohon huruf pada anak kelompok A dengan cara mengembangkan secara mandiri sehingga dapat digunakan oleh kelas-kelas lainnya yang ada di sekolah yang bersangkutan.
- c. Bagi anak belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf dapat memudahkan anak belajar khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Selain itu, diharapkan juga dengan alat permainan edukatif ini dapat menambah semangat belajar dan memaksimalkan potensi anak khususnya dalam kemampuan mengenal huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Anggita, R., S ormin, D., Lubis, J. N., & Nopriani Lubis, J. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5919-5930.

- Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Big book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 467-475
- Bastian, A., & Suharni, S. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui media gambar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1303-1311
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(02), 67-78.
- Efendi, E., Siswanto, J., & Rasiman, R. (2023). Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Dengan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5675-5684.
- Fahmi, A. I. (2023). BAB 4 Pengertian Dan Karakteristik Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Dalam Keluarga*, 25
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10(3), 492-495.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 66-73.
- Kapiso, W., Djuko, R. U., & Laiya, S. W. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6. *Student Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 29-39
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal golden age*, 2(01), 01-12.
- Khoirunisa.R.(2020). peningkatan kemampuan mengenal huruf mealui media pohon huruf pada anak kelompok A di tk minomartani 1. *Pendidikan guru paud* S-1,9(5),377-385
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Marani, P.S. (2022) Penggunaan media animasi bergambar dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini.PAUD lectura:jurnal pendidikan anak usia dini,5(02),63-75.
- Nurbadrin, S., Utomo, S., & Laiya, S. W. (2021). Pengaruh Media Pohon Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Student Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 77-89.
- Rosiana,D.(2021).pengaruh permainan pohon hurf terhadap kemampuan mengenal huruf ada usia 5-6 tahun di tk Pembina jekan raya tahu ajaran 2019/2020.jurnal pendidikan dan psikologi pintar harati,17(1),44-54.
- Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai kecerdasan melalui aktivitas seni: analisis kualitatif pengembangan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4507-4518.

Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Syahputri, A.Z., della fallenia,F., &syafitri,R.(2013).kerangka berfikir penelitian kuantitatif.tarbyah:jurnal ilmu pendidikan dan pengajaran,2(1),160-166.

Umam,H.I., &jiddiyyah,S.H. (2021). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek sterhadap keterampilan berpikir kreatif ilmiah sebagai salah satu keterampilan abad 21, jurnal basicedul,5(1),350-356

Viani, E. O., Fauzi, T., & Novianti, R. (2023). Efektivitas Permainan Pohon Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. Journal on Teacher Education, 4(3), 713-721.