

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON HURUF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA KELOMPOK A DI TK BUDI UTOMO JEMBER**

SKRIPSI



Oleh :
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Wardatul Hasanah
NIM.212101050017
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON HURUF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA KELOMPOK A DI TK BUDI UTOMO JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Wardatul Hasanah
NIM.212101050017

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON HURUF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA KELOMPOK A DI TK BUDI UTOMO JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

Wardatul Hasanah
NIM.212101050017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Disetujui Pembimbing
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


Riyas Rahmawati, M.Pd
NIP. 198712222019032005

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON HURUF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA KELOMPOK A DI TK BUDI UTOMO JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Kamis
Tanggal : 26 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002

Ali Mukti, M.Pd.
NIP. 199112302019031007

Anggota :

1. Dr. Istifadah S.Pd., M.Pd.I. ()

2. Riyas Rahmawati, M.Pd ()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

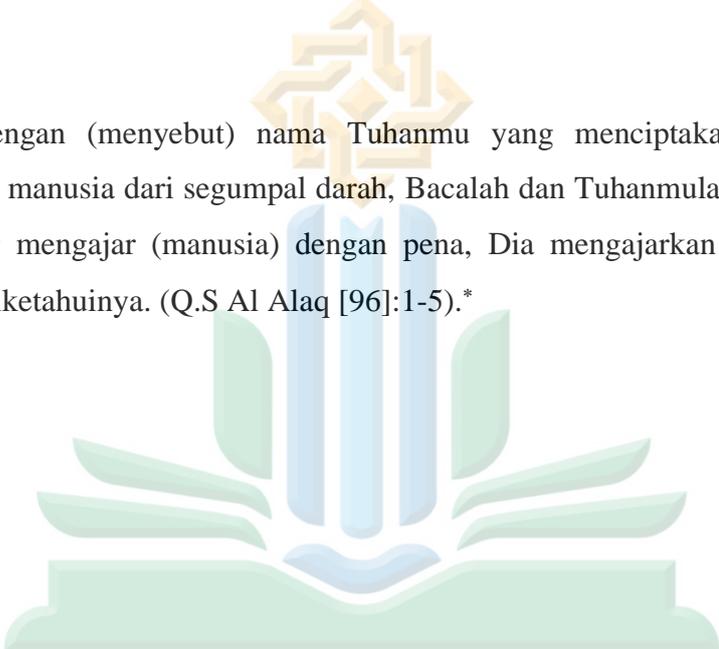


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S Al Alaq [96]:1-5).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Teristimewa penulis ucapkan Terimakasih kepada kedua orang tua tersayang yakni Bapak Sugianto dan Ibu Saniti. Bapak dan Ibu yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak-anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita. Terima kasih telah mengusahakan segalanya untuk anak-anakmu ini.
2. Kedua adikku tersayang, Muhammad Ridwanto dan Muzayanah, terima kasih atas doa, dukungan, sumber semangat dan kebahagiaan selama proses skripsi ini.
3. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Mas Nurman Husnan Rido'i. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Selalu memberikan semangat dan dukungan serta bantuan baik itu tenaga, pikiran, materi selama proses penyusunan skripsi ini, menjadi pendengar dan penasehat yang baik. Terimakasih atas waktu, do'a dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini. Sukses selalu kedepannya untuk kita.. aamiin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember.”** Penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Pendidikan dari Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang memadai penulis selama mencari ilmu di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberi Ilmu kepada penulis
4. Bapak Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberi arahan kepada penulis
5. Bapak Abdul Karim, S.Pd., M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan peneliti selama masa perkuliahan
6. Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan peneliti selama proses penyusunan skripsi ini
7. Segenap Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendidik dan memberi banyak ilmu sehingga

8. Ibu Faziadatun Nikmah, S.E.,S.Pd.,M.Pd selaku dosen validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini
9. Bapak Jauhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen validator ahli materi yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini
10. Ibu Sri Yoningsih selaku Kepala Sekolah TK Budi Utomo Jember beserta guru-guru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini
11. Seluruh siswa kelompok A TK Budi Utomo Jember yang telah bersedia membantu melancarkan penelitian ini
12. Serta segenap partisipan yang berkontribusi membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini

Demikian ucapan terima kasih yang penulis berikan, akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 9 Mei 2025

Wardatul Hasanah
NIM. 212101050017

ABSTRAK

Wardatul Hasanah, 2025 : Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pohon Huruf, Kemampuan Mengenal Huruf
Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah fondasi penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Memberikan stimulasi yang konsisten dan menyenangkan akan membantu anak mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Permasalahan yang terjadi dilapangan ditemukan kemampuan mengenal huruf pada sebagian anak belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, adanya pengembangan media pohon huruf sebagai salah satu alternatif dirancang untuk menunjang proses pembelajaran dalam mengenal huruf, karena media pohon huruf dikemas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu menarik minat anak dalam mengenal huruf.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember ? 3) Bagaimana efektivitas pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember ?

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember. 3) Mengetahui efektivitas pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember

Pengembangan ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Terdapat tiga validator dalam penelitian ini yaitu validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran serta subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelompok A di TK Budi Utomo Jember

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Proses pengembangan media pohon huruf sesuai prosedur tahapan ADDIE, dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat. 2) Hasil dari ketiga validasi validator tingkat kelayakan media pohon huruf memperoleh 91% dengan kategori sangat layak 3) Efektivitas media pohon huruf berdasarkan hasil *pretest* sebesar 75% dan hasil *posttest* sebesar 95% maka mengalami peningkatan 20% sehingga media pohon huruf efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian.....	8
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	22
1. Media Pembelajaran	22
2. Media Pohon Huruf	26
3. Kemampuan mengenal huruf.....	28

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	39
A. Mode Penelitian.....	39
B. Prosedur Pengembangan	39
C. Uji Coba Produk.....	41
1. Desain Uji Coba.....	42
2. Subjek Uji Coba.....	42
3. Jenis Data.....	42
4. Instrumen Pengumpulan Data	42
5. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Penyajian Data Uji Coba.....	48
B. Analisis Data	69
C. Revisi Produk.....	71
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	74
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	74
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk	75
C. Kesimpulan	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Daftar Penelitian Terdahulu	19
2.2	STTPA Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun.....	33
3.1	Kriteria Penilaian Skala Likert	45
3.2	Kriteria Tingkat Kelayakan.....	46
3.3	Kriteria Tingkat Keefektifan	47
4.1	Langkah-Langkah Penyusunan Desain Media Pohon Huruf	54
4.2	Hasil Validasi Ahli Media.....	58
4.3	Hasil Validasi Ahli Materi	61
4.4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	63
4.5	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
4.6	Kriteria Tingkat Kelayakan.....	70
4.7	Hasil Validasi Validator	70
4.8	Kriteria Tingkat Keefektifan	71
4.9	Data Efektifitas Media.....	71
4.10	Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	73

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
3.1	Tahapan Model ADDIE	40
4.1	Media Pohon Huruf Tampak Depan Sebelum Revisi	56
4.2	Media Pohon Huruf Tampak Samping Sebelum Revisi	56
4.3	Media Pohon Huruf Tampak Belakang Sebelum Revisi.....	57
4.4	Buku Panduan Penggunaan Media Pohon Huruf.....	57
4.5	<i>Pretest</i> Peserta Didik.....	66
4.6	Penerapan Media Pohon Huruf	66
4.7	<i>Posttest</i> Peserta Didik Validator	67



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan sebagai usia emas. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan terjadi dengan pesat di berbagai aspek, membentuk fondasi penting bagi kehidupan selanjutnya. Sehingga memerlukan pendidikan baik dari orang tua maupun lembaga Pendidikan anak usia dini (PAUD).¹

Pendidikan terhadap anak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar - dasar pendidikan kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap - tahap perkembangan yang dilalui oleh anak - anak. Islam Sebagai Agama yang hak dan satu - satunya agama yang di ridhai Allah tentu di dalamnya telah mengatur semua aspek, baik secara Aqliyah maupun Naqliyah.² Begitu juga halnya terhadap pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini. Seperti yang dijelaskan dalam Al Qur'an surah An Nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

¹ Rani Handayani, "Karakteristik Pola-Pola Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Keluarga," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 159–68, <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.4797>.

² Abdul, Nanang et.al Jamal, "Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam," *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 11 (2021): 1–12. digilib.uin-khas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". (QS. An Nahl:78).³

Ayat di atas memberi gambaran bahwa setiap anak terlahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah membekali setiap anak yang baru lahir dengan pendengaran, penglihatan dan hati nurani.

Berkaitan dengan itu, faktor penentu bagi perkembangan anak dalam proses pembentukan pengetahuan adalah peran orang tua. Apabila orang tua atau pendidik dari anak tersebut memberikan stimulasi yang tepat dan lingkungan yang mendukung sejak usia dini menjadi sangat krusial, karena di sinilah pendengaran diasah untuk memahami bahasa, penglihatan dilatih untuk mengenal objek dan ekspresi, dan hati nurani dibimbing untuk membedakan nilai-nilai kebaikan.

Pendidikan dalam keluarga sangat berperan dalam mengembangkan watak, kepribadian, nilai-nilai budaya, nilai-nilai keagamaan dan moral.⁴ Satu diantara faktor penentu keberhasilan mencetak anak yang berkualitas adalah dengan memanfaatkan suatu kesempatan emas, atau masa keemasan dalam periodisasi tumbuh kembang anak atau dikenal dengan istilah *the golden age*. Pada masa emas ini berbagai potensi yang ada dalam diri anak berkembang dengan pesat, di mana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat.⁵

³ Departemen Agama Republik Indonesia. (Jakarta: Al Qur'an dan Terjemah, 2022). 276.

⁴ Fidya Zafirah Harakah Islami, Sumardi, and Nita Karmila, "Analisis Peran Keluarga Dalam Membina Karakter Anak," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023): 252–64, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5>.

⁵ Ahmad Faris and Ade Fitria Lestari, "Anak Usia Dini," *Teknik Komputer* 2, no. 1 (2016): 59–67.

Pendidikan bagi anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan dan stimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu bidang pengembangan yang penting untuk distimulasi dalam pertumbuhan kemampuan dasar anak usia dini adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Perkembangan bahasa pada anak usia 4 - 5 tahun bertujuan agar anak mampu memahami bahasa dan bisa mengulangi kalimat yang lebih kompleks.⁶

Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya pada kemampuan mengenal huruf anak usia 4 - 5 tahun. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Tadkiroatun Musfirol⁷ kapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.⁷ Dalam mengenal huruf pada anak memerlukan media yang sangat unik agar anak tidak mudah bosan dan lebih bersemangat. Oleh karena itu, untuk lebih meningkatkan pengetahuan melalui mengenal huruf anak usia dini dibutuhkan adanya media yang digunakan guru dalam mengenal huruf pada anak sehingga proses belajar mengajar lebih efektif

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di TK Budi Utomo Jember, khususnya pada kelompok A terlihat kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih belum bisa membedakan satu huruf dengan huruf lainnya, mengenal bentuk huruf, dapat mengenali bentuk huruf tetapi belum bisa mengaitkannya dengan suara yang benar. Pada kegiatan observasi peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses pembelajaran

⁶ Cristiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta:Prenada, 2020),168.

⁷Tadkiroatun Musfiroh, *Cerita Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2021),10.

pada kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. Beberapa anak belum sepenuhnya berkembang secara optimal seperti ketika anak didik diminta guru menyebutkan urutan huruf a sampai z secara bersama-sama hampir semua anak mampu menyebutkannya, akan tetapi pada saat diminta menunjukkan serta menyebutkan huruf tersebut dengan sendirinya, anak tidak mampu dan masih salah dalam menyebutkan huruf tersebut.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf diantaranya terlihat anak belum mengenal bentuk dan bunyi huruf dengan baik. Terdapat 6 anak dari sejumlah 12 siswa masih terlihat bingung dan ragu saat mengenal huruf yang mempunyai bentuk sama. Permasalahan itu terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik, terlihat ketika pembelajaran pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak dilakukan dengan menggunakan papan tulis dan pendidik kebanyakan masih menggunakan metode ceramah ketika proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti menemukan beberapa kondisi yaitu pemanfaatan dalam penggunaan media belum efektif terhadap kemampuan mengenal huruf. TK Budi Utomo Jember sudah memiliki beberapa media diantaranya: kartu huruf, balok huruf dan *puzzle* huruf. Namun dalam pemanfaatan medianya belum maksimal dan penggunaan media belum efektif terhadap kemampuan mengenal huruf anak berdasarkan tahap perkembangan anak usia dini, oleh sebab itu aspek-aspek perkembangan bahasa anak kurang optimal.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas kelompok A di TK Budi Utomo Jember yaitu ibu Intan Nur Risyda tentang indikator bahasa tentang mengenal huruf pada anak usia dini. Guru memberikan penjelasan terkait dengan observasi dari peneliti diantaranya menjelaskan standar perkembangan anak usia dini harus sesuai dengan STTPA yang berlaku

Menurut Ibu Intan Nur Risyda selaku wali kelas kelompok A di TK Budi Utomo Jember tentang perkembangan peserta didik yang masih belum berkembang secara optimal beliau menjawab :

Anak-anak di kelompok A ini dalam mengenal huruf a sampai z masih belum maksimal mbak, terutama pada bentuk huruf yang hampir sama. mereka kalau menyebutkan huruf a sampai z secara bersama-sama itu bisa tapi ketika ditanya satu persatu mereka masih terlihat bingung dan masih ragu untuk menyebutkannya. Terkadang mereka sulit untuk membedakannya. Sebetulnya dari pendidik sudah menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi mungkin karena media pembelajarannya perlu diganti, agar anak-anak itu tertarik dalam kegiatan mengenal huruf dan mereka lebih bersemangat dalam belajar huruf. Karena sementara ini kami hanya menggunakan media balok huruf, *puzzle* huruf, media gambar dan papan tulis saat pembelajaran.⁸

Alasan Peneliti memilih TK Budi Utomo Jember sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan. Pertama, TK Budi Utomo Jember tergolong sekolah yang masih dalam tahap berkembang. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan signifikan untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi nyata dalam menunjang proses belajar peserta didik di sekolah tersebut. Hasil penelitian akan lebih relevan dan berdampak langsung pada upaya peningkatan kualitas pendidikan di TK Budi Utomo.

Pada penelitian kali ini, peneliti memilih pada kelompok A sebagai subjek penelitian karena Anak usia 4-5 tahun dikenal sebagai masa yang sangat aktif dan penuh rasa ingin tahu. Karakteristik ini menuntut adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar proses belajar tidak monoton. Media yang dirancang khusus untuk usia ini akan lebih efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Budi Utomo Jember, melihat pentingnya pembaharuan media dalam pembelajaran dan juga menumbuhkan suasana yang lebih menyenangkan, maka diperlukanlah media yang tepat dan sesuai untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Adapun media yang akan dikembangkan yaitu, media pohon huruf .

Media pohon huruf adalah jenis media yang menyerupai bentuk pohon dengan susunan huruf a-z dengan tampilan visual dan suara yang saling mendukung. Penggunaan media pohon huruf ini dipilih karena mudah diakses, menarik, mudah digunakan, dan terbuat dari bahan yang aman bagi anak. Diharapkan masalah anak dalam mengenal huruf akan berkurang atau bahkan dihilangkan dengan penggunaan media pohon huruf ini. Selain itu, diharapkan penggunaan media pohon huruf ini akan mempermudah guru dalam mengajar

Selain itu dengan adanya media pohon huruf diharapkan anak dapat memahami serta membedakan bentuk huruf, mempermudah guru dalam mengajar, membuat pendidik menjadi lebih mudah dalam membuat suatu media pembelajaran yang membantu menambah minat anak dalam belajar.

Sehingga penggunaan media ini dianggap sebagai pilihan yang sangat tepat dalam proses belajar mengajar. serta dapat mengurangi metode-metode yang membosankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurdianti,⁹ Ketika pendidik mampu menciptakan suatu media belajar yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan akan dengan mudah anak mengerti dan menyerap apa yang disampaikan oleh pendidik..

Berdasarkan hasil observasi pada di TK Budi Utomo Jember, maka peneliti tertarik untuk mengenalkan huruf pada anak melalui media pohon huruf. Adanya pengembangan media pohon huruf ini diharapkan dapat

⁹ Septiya Nurdianti, "Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 digilib.u (2020): 642-50. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

meningkatkan minat belajar anak dalam mengenal huruf melalui pembelajaran yang menyenangkan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A Di TK Budi Utomo Jember”**

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember ?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember sebagaimana berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember

3. Mengetahui efektivitas pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pohon huruf, media ini akan digunakan dalam mengenal huruf pada kelompok A yaitu usia 4-5 tahun di TK Budi Utomo Jember, guna untuk menarik perhatian peserta didik dan menciptakan suasana menyenangkan. sehingga kegiatan pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat.

Spesifikasi produk media pohon huruf yang dimaksudkan adalah untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik produk yang dikembangkan. Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Media ini dibuat menggunakan bahan kayu triplek dengan tampilan warna yang cerah.
2. Media pohon huruf dibuat dengan ukuran tinggi 60 cm dan lebar 40 cm agar lebih mudah digunakan anak-anak.
3. Media pohon huruf berupa media visual berbentuk miniatur pohon dengan huruf dapat berbunyi dan digantung atau dilepas.
4. Media ini di desain dengan menarik dengan dilengkapi spin huruf yang dapat berputar dan huruf-huruf alfabet a-z berwarna-warni yang bisa berbunyi untuk menarik perhatian anak-anak sehingga memberi kesan yang menyenangkan.
5. Media pohon huruf ini ditujukan kepada peserta didik kelompok A TK Budi Utomo Jember.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat peserta didik lebih aktif dan dapat menarik perhatian. Selain itu, peserta didik akan lebih terlibat dalam kegiatan

pembelajaran, yang dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan belajar sambil bermain. Sehingga pembelajaran terkesan selalu menyenangkan.

Adapun manfaat dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian Pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan literatur tentang penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, serta dapat menjadi inovasi dalam bidang pendidikan khususnya mengenai media pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih mudah mengenal dan mengingat huruf dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

b. Bagi Pendidik

Sebagai sarana untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Serta sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif dalam mengajarkan literasi awal.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar bagi sekolah dalam kaitannya menentukan serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis kebutuhan anak usia dini.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan yang menggunakan media pohon huruf, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan. Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pohon huruf ini adalah:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pohon huruf sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran pohon huruf ini menjadi media yang dapat membantu peserta didik memahami konsep bahasa, terutama dalam pengenalan huruf, suku kata, dan kata dengan lebih mudah.
- b. Media pembelajaran pohon huruf ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik karena pendekatannya yang interaktif dan visual.
- c. Media pembelajaran pohon huruf ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama
- d. Media pembelajaran pohon huruf ini dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap huruf serta merangsang kreativitas mereka dalam menyusun kata, melatih kemampuan kognitif, melatih konsentrasi, melatih koordinasi mata dan tangan dan mengembangkan kemampuan sosial.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pohon huruf ini diantaranya:

- a. Media pembelajaran pohon huruf ini memiliki bentuk yang lebih besar dibandingkan media lainnya, sehingga kurang praktis untuk dibawa kemana-mana.

- b. Media pohon huruf ini tidak terdapat tombol volume suara yang dapat dikecilkan maupun dibesarkan sehingga media ini hanya digunakan dalam keadaan yang tenang

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian secara umum adalah proses terencana dan sistematis untuk meningkatkan, memperluas, atau menyempurnakan sesuatu (baik fisik maupun non-fisik) agar menjadi lebih baik, fungsional, atau bernilai lebih tinggi dari kondisi awalnya.

Pengembangan adalah suatu proses sistematis untuk meningkatkan, memperluas, atau menyempurnakan suatu produk, sistem, keterampilan, atau pengetahuan agar menjadi lebih baik, fungsional, dan efektif sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Proses ini melibatkan perencanaan, desain, implementasi, evaluasi, dan penyempurnaan berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal.

Dalam hal ini, akhir proses pengembangan akan menghasilkan sebuah produk, di masa sebelum proses pembuatan produk tersebut diawali dengan proses pembuatan desain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa esensi pengembangan terletak pada proses transformasi suatu desain untuk menciptakan produk yang lebih berkualitas. Produk hasil pengembangan ini dapat berupa berbagai bentuk, baik media pembelajaran maupun bahan ajar yang berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Karakteristik produk hasil pengembangan pun beragam, mulai dari penyempurnaan produk yang telah ada hingga kreasi produk baru yang belum pernah dibuat sebelumnya.

2. Media Pohon Huruf

Media pohon huruf adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk membantu mengenalkan huruf pada anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif juga dapat mengembangkan potensi anak pada dimensi auditori, visual dan memori.

Media pohon huruf yang akan digunakan dalam penelitian ini terbuat dari bahan triplek yang dibentuk seperti pohon. Pada bagian depan media pohon huruf digunakan sebagai tempat bermain huruf secara berurutan maupun secara acak. Pada proses penggunaannya, anak akan menekan tombol “start” pada spin huruf sehingga spin huruf akan berputar, lalu anak berhitung 1-5 ketika spin huruf sudah berputar, setelah itu anak menekan tombol “stop” sehingga spin huruf akan berhenti dan menunjukkan huruf pada tanda panah. Kemudian anak menyebutkan huruf, lalu menekan huruf yang tertunjuk pada tanda panah spin huruf. Pada bagian belakang media huruf digunakan sebagai tempat bermain merangkai huruf. Cara bermainnya, guru menuliskan huruf pada papan, lalu anak mencari huruf yang sesuai kemudian menggantungkan huruf tersebut. Alasan peneliti memilih penggunaan media pohon huruf ini karena bahan mudah didapat, menarik, mudah digunakan pengoperasiannya, menggunakan bahan yang aman bagi anak sehingga diharapkan nantinya kesulitan anak dalam mengenal huruf dapat diminimalkan atau bahkan dapat dihilangkan. selain itu pemilihan media ini diharapkan mempermudah guru dalam mengajar

3. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan kognitif awal anak dalam mengenali, menyebutkan, dan membedakan bentuk huruf serta mengaitkannya dengan bunyi yang sesuai, baik dalam huruf kapital maupun huruf kecil. Kemampuan ini mencakup pemahaman visual dan suara terhadap simbol-simbol alfabet sebagai dasar dalam pembelajaran membaca dan menulis. Mengenal huruf bukan sekadar

menghafal bentuk-bentuk visual, tetapi memahami bahwa setiap huruf memiliki nama, bunyi, dan merupakan bagian dari kata-kata yang digunakan sehari-hari.

Mengenalkan huruf pada anak usia dini melibatkan kegiatan menyebutkan nama huruf dengan benar, mengenali bentuk huruf (huruf kapital dan huruf kecil), menghubungkan huruf dengan bunyinya. Dalam mengenalkan huruf ini, peneliti menggunakan huruf kecil sebagai pengenalan huruf pada media pembelajaran. Dengan mengenal huruf, anak-anak dapat lebih mudah mengidentifikasi dan mempelajari kata-kata baru, yang pada akhirnya memperkaya perbendaharaan kata.

4. Kelompok A

Kelompok A adalah salah satu jenjang dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) pada tingkatan kelas untuk anak-anak usia 4-5 tahun. Pembelajaran di Kelompok A difokuskan pada pengembangan aspek-aspek fundamental seperti motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan kemandirian anak. Metode pembelajaran yang digunakan umumnya bersifat bermain sambil belajar, eksplorasi, dan interaksi sosial. Pada kelompok ini, anak-anak mulai belajar dasar-dasar membaca, menulis, dan berhitung, serta berbagai keterampilan lain yang disesuaikan dengan usia mereka.

Kelompok A adalah gerbang awal bagi anak usia 4-5 tahun untuk belajar bersosialisasi, mengembangkan keterampilan dasar, dan membangun rasa ingin tahu mereka dalam lingkungan yang edukatif dan penuh keceriaan. Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan pada kepala sekolah TK Budi Utomo Jember, usia siswa yang ada di kelompok A yaitu mulai dari usia 4 tahun hingga 5 tahun.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, sebelum peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti menelaah beberapa hasil hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya antara lain

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Nurlaita (2021) ,dengan judul “Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B-5 Di TK FKIP Unsyiah”¹⁰

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan biasa disebut (*Research and Development / R& D*) dengan menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop and Disseminate). Adapun hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kevalidan media pohon huruf menunjukkan V1 (100%), V2 (100%), V3 (100%), V4 (94,2%), dan V5 (98,1%) dengan kategori sangat layak. Penggunaan media pohon huruf yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5 dengan jumlah 84,21% mencapai indikator keberhasilan.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan antara kedua penelitian adalah metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development* (R & D), pengembangan media pohon huruf dilakukan di satuan Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Perbedaan dari kedua penelitian adalah model penelitian yang digunakan yaitu model 4-D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*), subjek penelitian kelompok B, sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*), subjek kelompok A.

¹⁰ Nurlaita, et al, “Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B-5 Di TK Fkip Unsyiah,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2021).s.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- b. Penelitian ini dilakukan oleh Mita Norisa (2024) ,dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Media Pohon Huruf Pada Kelompok B1 Di RA Ahlul Quran Lamsidaya Aceh Besar”¹¹

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui media pohon huruf pada kelompok B1. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang berjumlah 10 anak. penelitian ini dilakukan di RA Ahlul Quran Lamsidaya Aceh Besar. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori BB 30% berjumlah (3 anak), kategori MB 20% berjumlah (2 anak), kategori BSH 30% berjumlah (3 anak), kategori BSB 20% berjumlah (2 anak). Siklus II tidak ada kategori BB dan MB namun terdapat 30% dengan kategori BSH sebanyak 3 anak, dan kategori BSB 70% sebanyak 7 anak. Disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang huruf anak di RA Ahlul Quran yang distimulasi melalui media pohon huruf menunjukkan adanya peningkatan , hal ini terlihat pada kemampuan anak yang sudah mampu menyebutkan lambang huruf pada pohon huruf.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pohon huruf dan meneliti variable kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dalam pembelajaran huruf. perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian kelompok B. sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), subjek penelitian kelompok A.

¹¹Mita Norisa, “Lambang Huruf Melalui Media Pohon Huruf Pada Kelompok B1,” 2024. digilib.uin-khas.ac.id

- c. Penelitian ini dilakukan oleh Rifkafil Ardilla (2020) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini Di TK Bungong Seleupoek”¹²

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan tindakan kelas (PTK), subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang berjumlah 7 anak, penelitian ini dilakukan di TK Bungong seleupoek Banda Aceh. Hasil penelitian diperoleh perkembangan kemampuan mengenal huruf anak mulai meningkat setelah proses pembelajaran dilakukan menggunakan permainan pohon huruf. Dapat digambarkan bahwa ada terjadi meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf. Pada siklus I, terdapat 6 orang anak belum mampu meningkatkan mengenal lambang huruf dan 1 orang anak yang sudah mulai berkembang. Pada siklus II, terdapat 5 orang anak yang berkembang sesuai harapan dan 2 orang anak yang berkembang sangat baik pada peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf. Hal ini menunjukkan bahwa hasil akhir proses pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf telah berhasil pada siklus II. Berdasarkan penjabaran hasil terakhir bahwa meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf dinyatakan berhasil karena berdasarkan indikator kinerja menyatakan bahwa kriteria penilaian dianggap berhasil jika anak mendapatkan bintang 3 dan bintang 4.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan antara kedua penelitian adalah sama-sama menggunakan media pohon huruf dalam pembelajaran, penelitian dilakukan disatuan

¹² Rifkafil Ardilla, Anizar Ahmad, and Taat Kurnita, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini Di TK Bungong Seleupoek,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 4.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian adalah metode penelitian yang digunakan, dimana penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif, subjek penelitian kelompok B. sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), subjek penelitian kelompok A.

- d. Penelitian ini dilakukan oleh Prodensiana Eno (2025) yang berjudul “Penggunaan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B Di TKKN St. Maria Tarawali”¹³

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TKKN St. Maria Tarawali melalui penggunaan media pohon huruf. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang berjumlah 18 anak. penelitian ini dilakukan di RA Ahlul Quran Lamsidaya Aceh Besar. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil Penelitian, Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, siklus satu di adakan 1 pertemuan dan siklus dua diadakan 1 pertemuan. Berdasarkan perhitungan siklus 1 peneliti melakukan tindakan dengan hasil yang cukup baik karena pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik), mengalami progress dengan peningkatan angka 6 anak serta perolehan persentase 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa pada tindakan Siklus 1 ini terjadi perubahan yang signifikan. Berdasarkan tabel 3, peneliti memperoleh hasil yang memuaskan dengan peningkatan yang signifikan karena pada kategori BB (belum berkembang) perolehan skornya hanya 0, artinya peneliti telah berhasil melakukan perbaikan pada siklus 2 ini, karena anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf sudah tidak ada. Kemudian dalam peningkatan, kita telah melihat pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan) yaitu pada peningkatan skor rata-rata 84 dengan persentase 33,3%. Pada

¹³ Prodensiana Eno, “Penggunaan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B Di TKKN St. Maria Tarawali” 3, no. Maret (2025): 443-51. digilib.uin-suka.ac.id/doi/10.30605/akhas.ac.id

kategori BSB (berkembang sangat baik) telah memperoleh skor 9 dengan persentase 50%. Dalam pernyataan ini dapat dikatakan adanya progress yang baik dengan adanya kemudahan yang telah diterima oleh anak dalam mengenal huruf dengan bukti bahwa ada sebagian anak mampu mengerjakan kegiatan dengan memperoleh bintang 4 atau BSB (berkembang sangat baik).

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan antara kedua penelitian adalah sama-sama menggunakan media pohon huruf dalam pembelajaran, subjek penelitian kelompok B, dan penelitian dilaksanakan di satuan Pendidikan Taman Kanak-kanak. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian kelompok B. sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dan subjek penelitian kelompok A.

- e. Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Rosiana (2021), dengan judul “Pengaruh Permainan Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Jekan Raya Tahun Ajaran 2019/2020”¹⁴

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B1 di TK Pembina Jekan Raya. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. data yang diperoleh dari penelitian dianalisis menggunakan statistic uji-t dengan rumus $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan hasilnya bahwa t_{hitung} sebesar 13,47 Sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan db ($N-1 = 20-1 = 19$) adalah sebesar 2,093 Dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,47 > 2,093$ Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di

¹⁴ Dewi Rosiana, “Pengaruh Permainan Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Pembina Jekan Raya Tahun Ajaran 2019/2020,” *Pintar Harati : Jurnal*

terima dan H_0 di tolak. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok B1

Dari hasil penelitian tersebut tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama – sama menggunakan media pohon huruf dan meneliti variable kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dalam pembelajaran huruf.. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif, subjek kelompok B, dan penelitian dilaksanakan di satuan Pendidikan Taman Kanak-kanak. Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dan subjek penelitian kelompok A

Tabel 2.1
Daftar Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Nurlaita (2021)	Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B-5 Di TK FKIP Unsyiah	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan media pohon huruf b. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode <i>research and development</i> (R & D) c. Melakukan penelitian di satuan pendidikan taman kanak-kanak 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian terdahulu menggunakan model 4-D (<i>Define, Design, Develop dan Disseminate</i>), sedangkan peneliti model ADDIE (<i>Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate</i>) b. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di kelompok B, sedangkan peneliti

				melakukan penelitian di kelompok A
2	Mita Norisa (2024)	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Media Pohon Huruf Pada Kelompok B1 Di RA Ahlul Quran Lamsidaya Aceh Besar	Sama-sama menggunakan media pohon huruf dalam pembelajaran	<p>a. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan metode <i>research and development</i> (R & D)</p> <p>b. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di kelompok B, sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok A</p>
3	Rifkafil Ardilla (2020)	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini Di TK Bungong Seleupoek	<p>a. Menggunakan media pohon huruf</p> <p>b. Melakukan penelitian di satuan pendidikan taman kanak-kanak</p>	<p>a. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan metode <i>research and development</i> (R & D)</p> <p>b. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di kelompok B, sedangkan peneliti</p>

				melakukan penelitian di kelompok A
4	Prodensiana Eno (2025)	Penggunaan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B Di TKKN St. Maria Tarawali	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media pohon huruf b. Melakukan penelitian di satuan pendidikan taman kanak-kanak 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian pendekatan tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan metode <i>research and development</i> (R & D) b. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di kelompok B, sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok A
5	Dewi Rosiana (2021)	Pengaruh Permainan Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Jekan Raya Tahun Ajaran 2019/2020	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media pohon huruf b. Melakukan penelitian di satuan pendidikan taman kanak-kanak 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode <i>research and development</i> (R & D)

				b. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di kelompok B, sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok A
--	--	--	--	---

Sumber: diolah dari penelitian terdahulu.

Berdasarkan tabel diatas, pada penelitian terdahulu dan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media pohon huruf dalam pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah metode penelitian, subjek dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini merupakan penelitian lanjutan, Dimana penelitian ini penting dilakukan karena tidak hanya fokus pada aspek perkembangan Bahasa anak dalam mengenal huruf a-z saja tetapi juga fokus dalam mengembangkan media pembelajaran pohon huruf yang sebelumnya pernah ada.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau pengetahuan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, mulai dari bahan cetak seperti buku dan majalah, media audio seperti radio dan rekaman suara, media visual seperti gambar dan film, hingga media berbasis teknologi seperti komputer, dan internet. Menurut Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russell, Sharon E. Smaldino Media pembelajaran dipahami sebagai alat, bahan, atau

teknologi untuk membantu meningkatkan komunikasi pembelajaran dikelas atau luar.¹⁵ Menurut Martin dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar.¹⁶

Dalam perkembangannya media pembelajaran saat ini bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Pemakaian media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologis siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Sudjana dan Rivai, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:¹⁷

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) 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, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

¹⁵ Larasati Nur Indah Prawesti, *Media Pembelajaran* (Lakeisha, 2024).

¹⁶ M. Miftah, "Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi Dan Permasalahannya," *Jurnal Kwangsan* 3, no. 2 (2015): 135, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v3i2.30>.

¹⁷ Pagarra H & Syawaludin et al, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022. digilib.uinkhas.ac.id

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

c. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media atau alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini karena anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran namun prinsipnya alat yang di gunakan sebagai media pembelajaran tersebut harus mampu menstimulasi semua aspek perkembangan anak dan mampu mengatasi rasa bosan pada anak sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

Dalam mengembangkan kognitif anak terdapat macam-macam bentuk media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut .¹⁸

1) Print media (media cetak)

Print media merupakan salah satu bentuk komunikasi yang siap dan mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Keuntungan menggunakan media cetak antara lain: mudah diakses, mudah beradaptasi, portabel, dan hemat biaya. tetapi, media ini mempunyai kendala terutama bagi peserta didik yang terlambat dan memiliki keterampilan membaca yang buruk serta latar belakang pengetahuan yang kurang memadai. Contoh media cetak antara lain media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, buku, modul, *workbook*, dan lain-lain

2) Audio media (media suara)

Media suara merupakan bagian dari media yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran yang hanya

¹⁸ Hanifa Hafiza, Widia Riska Fitriani, and Titik Mariyani, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran” 4, no. 2 (2024): 154–67,

berfokus pada kemampuan pendengaran peserta didik. Keuntungan umum dari media audio termasuk harga yang wajar, mudah didapat dan digunakan, dan cukup mudah beradaptasi untuk digunakan baik oleh kelompok maupun individu. Contohnya termasuk MP3, radio, dan lain-lain.

3) Media Visual

Media Visual merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk symbol- simbol visual. Media visual dapat dibedakan dalam dua kategori yaitu : media visual dengan diproyeksikan dan tidak diproyeksikan. media visual yang tidak diproyeksikan meliputi foto, tabel, grafik, poster, dan kartun. kamera, OHP (*Overhead Projector*), slide, dan gambar digital termasuk dalam media visual yang diproyeksikan.

4) Audio Visual

Audio Visual adalah media yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media ini mayoritas terdiri dari video dan film. Media ini merupakan alat yang dapat digunakan peserta didik untuk mendengarkan serta melihat dan juga mengamati hal yang sedang terjadi. Mayoritas pendidik memilih media ini karena menggabungkan unsur audio dan visual, sehingga peserta didik dapat mengamati serta mendengar terhadap apa yang sedang terjadi. Video pembelajaran merupakan video yang digunakan sebagai alat untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar melalui penyajian ide, pesan, dan informasi secara audio visual.

Kenapa media video paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran? Hal ini karena video pembelajaran sendiri memiliki beberapa kelebihan dibanding jenis media

audio visual yang lain. Beberapa kelebihan video yaitu yang pertama dengan menggunakan video pembelajaran materi pembelajaran dapat diterima anak secara merata, selain itu video juga sangat bagus untuk menjelaskan suatu proses atau materi yang perlu dijelaskan secara detail, dengan video pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, video pembelajaran juga dapat kita jeda dan kita ulang ketika anak didik masih kurang memahami materi pembelajaran, serta video juga dapat memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

2. Media Pohon Huruf

a. Pengertian Media Pohon Huruf

Menurut Ahmad Rohani Media merupakan segala sesuatu yang dapat di Indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.¹⁹ Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.

Media pohon huruf merupakan alat bantu visual yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan huruf-huruf alfabet kepada anak-anak. Media ini berbentuk pohon yang memiliki cabang-cabang yang menggambarkan huruf-huruf, sering kali disertai dengan gambar atau kata yang dimulai dengan huruf tersebut. Tujuan dari media ini adalah untuk membantu anak-anak dalam mengenali huruf, memahami bunyi yang terkait, serta meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

¹⁹ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1-17. digilib.uinkhas.ac.id

Media pohon huruf dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, terutama di pendidikan anak usia dini, dan dapat membantu dalam pengembangan kemampuan literasi dasar. Dengan menggunakan media ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih visual dan praktis, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap huruf dan kata

b. Langkah – langkah penggunaan media pohon huruf

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media pohon huruf:

1. Guru menjelaskan tentang media pohon huruf
2. Guru menjelaskan aturan main menggunakan media pohon huruf serta memberikan contoh cara memainkannya
3. Guru meminta setiap anak untuk bergiliran maju ke depan kelas
4. Pastikan posisi media sejajar dengan pandangan mata anak
5. Guru meminta anak untuk menekan tombol *on* untuk menyalakan media pohon huruf
6. Guru meminta anak untuk menekan tombol *start* pada huruf putar lalu meminta anak untuk berhitung 1-5 ketika huruf sedang berputar kemudian anak menekan tombol *stop*
7. Apabila huruf sudah berhenti dan menunjuk pada tanda panah, anak menyebutkan huruf lalu menekan tombol huruf yang sesuai kemudian anak menirukan tulisan huruf tersebut pada bagian belakang media pohon huruf

c. Kelebihan dan kekurangan Media Pohon Huruf

Penggunaan media pembelajaran tentunya tidak terhindar dari kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pada media pohon huruf yaitu:

1. Bersifat konkret dan realistik

Media ini bersifat konkret, sehingga anak dapat melihat dan meraba bentuk huruf secara langsung, serta mendengarkan bunyi huruf sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

2. Mengembangkan dimensi auditori, visual, dan memori

Anak tidak hanya melihat bentuk huruf, tetapi juga mendengarkan bunyi huruf (dimensi auditori), sehingga membantu mereka mengingat dan membedakan huruf lebih efektif

3. Mudah diaplikasikan

4. Mengembangkan bahasa anak dalam mengenal huruf

Sedangkan Kelemahan dari media huruf ini yaitu:

1. Proses pembelajaran membutuhkan dukungan biaya dan peralatan yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar
2. Tidak terdapat tombol volume suara pada media

3. Kemampuan Mengenal Huruf

- a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.²⁰ Pada umumnya huruf yang mudah dikenali anak yaitu huruf yang dikenalkan melalui penggunaan simbol atau istilah yang menyenangkan sehingga anak mudah mengingat. Misalnya huruf yang terlihat seperti orang sedang teriak (a), huruf yang terlihat seperti orang tersenyum (i), huruf yang mempunyai

²⁰ Carol Seefeldt, & Barbara A Wasik. Pendidikan Anak Usia Dini. (Alih bahasa: Pius Nasar).

petir (r), huruf yang mempunyai 2 kaki (n), huruf yang mempunyai 3 kaki (m), huruf yang terlihat seperti pancing (j) dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenalkan pada anak dengan cara tersebut, akan menumbuhkan daya ingat dan kemampuan mengenali berbagai huruf pada anak. Pentingnya mengenalkan huruf pada anak sebagai dasar awal anak untuk menguasai kemampuan membaca.

Burnett, menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.²¹ Sedangkan Menurut Slamet Suyanto, bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.²² Dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf sendiri bagi anak merupakan bagian terpenting untuk bisa memahami huruf dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf

b. Pentingnya Mengenal Huruf

Burnett, menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.²³

²¹ Harun Rasyid dkk, Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Multi Pressindo. 2015), h. 241

²² Slamet Suyanto, Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Hikayat, 2018), h. 165

²³ Harun Rasyid dkk, digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Memperkenalkan huruf pada anak akan merangsang perkembangan otak mereka dan mempersiapkan mereka untuk tahapan membaca dan menulis yang lebih kompleks. Pengenalan huruf, melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan seperti bernyanyi, bermain kartu huruf, atau membaca buku cerita bergambar, membantu anak memahami bahwa setiap huruf memiliki bentuk, nama, dan bunyi yang unik. Ini adalah langkah awal yang penting dalam membangun kesadaran fonologis, yaitu kemampuan untuk mengenali dan mengolah bunyi-bunyi bahasa yang merupakan langkah penting untuk belajar membaca.

Menurut Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Tarigan menyatakan ada dua keterampilan penting dalam membaca, yaitu:²⁴

- 1) Keterampilan yang bersifat mekanis yang terdiri dari:
 - a) pengenalan bentuk huruf
 - b) pengenalan unsur-unsur linguistik (kata, kalimat)
 - c) pengenalan hubungan atau korespondensi pola ejaan dan bunyi
 - d) kecepatan membaca ke taraf lambat
- 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman, yaitu:
 - a) memahami pengertian sederhana
 - b) memahami signifikansi atau makna
 - c) evaluasi atau penilaian
 - d) kecepatan membaca yang fleksibel yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Pengenalan huruf pada anak usia dini sangat penting dan harus diajarkan melalui metode bermain karena merupakan

²⁴ Emmi Silvia Herlina, "Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0," *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* 5, no. 4 (2019): 332-42. digilib.uinkhas.ac.id

aktivitas yang menyenangkan, tidak membebani, dan tidak membutuhkan banyak energi sehingga anak dapat mempelajari bahasa.

c. Tahapan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Mengenal huruf merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami bentuk serta bunyi dari setiap huruf dalam suatu bahasa. Berikut tahapan-tahapan mengenal huruf pada anak:²⁵

1) Mengenal bentuk huruf

Anak mulai diperkenalkan pada bentuk visual huruf, baik huruf kapital maupun huruf kecil, melalui media seperti kartu huruf, buku bergambar, atau aktivitas bermain huruf

2) Mengenal bunyi huruf

Pada tahap ini, anak mulai mengaitkan antara simbol huruf dengan bunyinya, misalnya “A” berbunyi “a”

3) Menyebutkan dan mengingat huruf

Setelah mengenal bentuk dan bunyi, anak diminta untuk menyebutkan nama huruf saat melihat simbolnya dan mengingat kembali huruf yang telah dipelajari melalui aktivitas berulang

4) Menirukan dan membentuk huruf

Pada tahap ini, anak mulai mencoba menulis atau menirukan bentuk huruf, baik dengan menebalkan pola huruf di lembar kerja maupun membentuk huruf menggunakan media lain seperti cat air atau finger painting

²⁵ Jasinta Kartika Sari and Choirun Nisak Aulina, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Seruf (Serok Huruf) Di Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 4 (2024): 16, <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.708>, digilib.uin-khas.ac.id

5) Mengaitkan huruf dengan makna

Anak mulai memahami bahwa huruf-huruf tersebut memiliki makna, misalnya huruf awal dari nama dirinya atau nama benda di sekitar. Anak juga didorong untuk mengenal pola huruf dan mengaitkan bunyi huruf dengan kata sederhana

6) Pengulangan dan variasi aktivitas

Proses pengenalan huruf dilakukan secara berulang dan dengan berbagai variasi aktivitas agar anak tidak bosan dan tetap termotivasi

d. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Kemampuan mengenal huruf pada anak adalah bagian penting dari perkembangan bahasa dan keaksaraan yang diatur dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Indikator kemampuan ini mencakup aspek pengenalan bentuk, nama, dan bunyi huruf serta keterampilan menulis dan mengucapkan huruf. Berikut adalah indikator utama yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.²⁶

Sebagaimana tabel berikut :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁶ Kementerian Pendidikan Nasional RI, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014," *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014, 1–76, <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.Pdf>

Tabel 2.2
STTPA Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan Bahasa	Indikator
Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lain). 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. 3. Memahami cerita yang dibacakan. 4. Mengenal perbendaharaan kata, termasuk kata sifat (misal: baik, berani, nakal). 5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa Indonesia
Mengungkapkan Bahasa (Bahasa Ekspresif)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kalimat sederhana. 2. Bertanya dengan kalimat yang benar. 3. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. 4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, jelel, dsb) 5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal 6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain 7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan 8. Memperkaya perbendaharaan kata 9. Berpartisipasi dalam percakapan
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal simbol-simbol. 2. Mengenal ssuara-suara hewan/ benda yang ada disekitarnya 3. Membuat coretan yang bermakna 4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

Sumber: Permendikbud, No.137 Tahun 2014

e. Metode Mengenalkan Huruf Anak Usia Dini

1) Metode Bernyanyi

Metode bernyanyi dalam mengenal huruf pada anak usia dini adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan musik dan lagu untuk membantu anak mengenali huruf dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Penerapan metode bernyanyi pada pembelajaran anak usia dini untuk pengembangan kemampuan kognitif kerap digunakan guru dengan tujuan pengenalan huruf dan angka. Hal ini dirasa tepat apabila diterapkan karena dalam usia dini, pengetahuan dasar sebelum dapat membaca adalah mengenal huruf dan angka terlebih dahulu.

Adapun manfaat bernyanyi yaitu:²⁷

- a) Mengungkapkan pikiran, perasaan dan suasana hati
- b) Mengekspresikan rasa dalam diri
- c) Mendengar dan menikmati nyanyian
- d) Memiliki rasa senang saat bernyanyi
- e) Belajar mengendalikan suara
- f) Kemampuan memeragakan
- g) Menanamkan kreativitas
- h) Kepekaan rasa
- i) Konsentrasi yang terarah
- j) Menambah perbendaharaan kata

Dengan metode bernyanyi ini, anak dapat belajar mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

²⁷ Wilis Dwi Ambarwati And Universitas Negeri Surabaya, "Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik", 12, No.1 (2023): 166-179. digilib.uin-suka.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2) Metode Permainan

Metode permainan adalah cara pembelajaran yang mengajak anak untuk mengenal huruf melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan ini, anak tidak merasa terbebani saat belajar dan lebih mudah mengingat serta mengenali huruf.

Contoh permainan dalam mengenal huruf :

a) Permainan kartu huruf

Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.²⁸

Adapun cara bermain dengan kartu huruf :

1. Tebak huruf

Cara bermain:

- Tunjukkan satu kartu huruf kepada anak.
- Minta anak menyebutkan nama huruf tersebut.
- Jika anak benar, beri pujian. Jika salah, bantu anak dengan memberikan petunjuk atau contoh kata.

Manfaat: Membantu anak mengenali dan menghafal bentuk serta nama huruf.

²⁸ Tiningsih, Emi “Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A,” *Jurnal Education And Development* Vol.8, no. 2 (2020):

2. Mencocokkan huruf dengan gambar

Cara bermain:

- Sebarkan kartu huruf dan kartu gambar secara acak.
- Minta anak mencocokkan huruf dengan gambar benda yang namanya diawali huruf tersebut.
- Setelah mencocokkan, minta anak menyebutkan nama huruf dan benda tersebut

Manfaat: Membantu anak memahami hubungan antara huruf dan bunyi kata

3. Susun kata sederhana

Cara bermain:

- Sebutkan sebuah kata sederhana, misalnya "kuku".
- Minta anak mencari dan menyusun kartu huruf yang sesuai.
- Bacakan kata yang telah disusun bersama-sama.

Manfaat: Melatih anak mengenali huruf dalam sebuah kata dan mulai membaca secara sederhana.

b) Permainan Puzzle

Media puzzle adalah media yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi dan emosional anak. Media puzzle terdapat beberapa macam desain, salah satunya adalah media puzzle huruf. Melalui permainan ini, anak dirangsang membuat rangkaian kata dari huruf-huruf yang disediakan dan untuk melatih penguatan memori terhadap huruf. Dalam penggunaan media puzzle huruf dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan huruf

dan kata sehingga anak akan menyukai kegiatan membaca.²⁹

Cara bermain:

- Anak diberikan potongan-potongan huruf yang harus disusun kembali menjadi bentuk huruf yang benar.

Manfaat: Melatih koordinasi mata dan tangan serta mengenali bentuk huruf dengan cara menyusun.

Metode permainan dalam mengenal huruf membuat proses belajar lebih menarik dan efektif bagi anak usia dini. Dengan bermain, anak dapat belajar tanpa tekanan, sehingga lebih mudah memahami dan mengingat huruf dengan baik.

3) Metode Bercerita (*Story Telling*)

Salah satu cara yang efektif dan menyenangkan untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini adalah dengan bercerita. Metode bercerita menjadi salah satu metode pengembangan bahasa yang dapat mengembangkan beberapa aspek sesuai dengan tahap perkembangan anak. Metode bercerita membuat anak mampu berkomunikasi secara lisan, perbendaharaan kata anak meningkat dan mengenalkan simbol-simbol huruf kepada anak untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung berkembang sangat baik. Dengan mendengarkan cerita, anak-anak dapat mengaitkan huruf dengan kata-kata yang mereka lihat setiap hari.³⁰

²⁹ Suci Amalia and Dahlia Patiung, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini," *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021): 53, <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>.

³⁰ Sri Hartati et al., "Peran Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8, no. 2 (2020): 1-10. <https://doi.org/10.24127/jurnal.pg-paud-trunojoyo.v8i2.19118>

Berikut adalah beberapa media yang dapat digunakan:

- a) Buku cerita bergambar
- b) Boneka tangan
- c) Video animasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).³¹

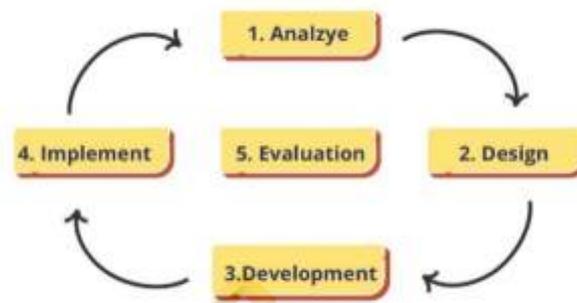
Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.³² Dalam penelitian tentang pengembangan media pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media pohon huruf ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu (*Analysis*), (*Design*), (*Development*), (*Implementasi*), dan (*Evaluation*).

³¹ Sri Haryati, "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam," *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.

³² Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2017), 3. digilib.uin-suka.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



Gambar 3.1
Tahapan Model ADDIE³³

Adapun tahapan dalam pengembangan media pohon huruf ini berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluation*) dapat digambarkan sebagai berikut.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis masalah-masalah yang sedang terjadi di TK Budi Utomo Jember. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di TK Budi Utomo, analisis karakteristik siswa, untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum membuat media pohon huruf analisis kurikulum untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)

2. Desain (*Design*)

Tahapan desain peneliti mendesain pembuatan media pohon huruf dengan menyusun kerangka pembuatan media pohon huruf. Langkah-langkah dalam mendesain pohon huruf yaitu pemilihan bahan ajar, materi pembelajaran, menyusun desain media pohon huruf dan menyusun instrumen penilaian pohon huruf.

³³ Rizka Cahyaningsih and Wiryanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Mabetta ' Magnet Berhitung Matematika ' Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Siswa Fase A Rizka Cahyaningsih Abstrak," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2024, 904–17,

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan desain, produk yang disusun kemudian dikumpulkan dan digabung sesuai dengan pembuatan media pohon huruf, membuat instrumen validasi untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, melakukan validasi kepada tim ahli yang bertujuan untuk mendapatkan nilai dan saran mengenai kelayakan media pohon huruf, memperbaiki media pohon huruf sesuai dengan saran dari validator

4. Implementasi (*Implementasi*)

Tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember dengan jumlah 12 siswa. selama uji coba berlangsung peneliti membuat catatan dengan kendala-kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan media pohon huruf. setelah melakukan uji coba siswa diberi tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media pohon huruf yang terdiri atas dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pohon huruf dan siswa diberi angket respon.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi peneliti menganalisis data kuantitatif media pohon huruf pada tahap implementasi. apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan, maka media pohon huruf yang dikembangkan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah proses evaluasi dan pengujian suatu produk setelah rancangan produk selesai dibuat. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan serta efektifitas produk media pohon huruf yang akan digunakan. Uji coba produk juga dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran

1. Desain uji coba

Desain uji coba dilakukan pengujian oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, yang mengevaluasi produk yang telah dibuat. Hasil uji coba ini digunakan untuk menilai dan memperbaiki alat pembelajaran yang telah dibuat.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut adalah dosen ahli media (Faziadatur Nikmah, S.E., S.Pd., M.Pd) sebagai validator, dosen kelas (Jauhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep) sebagai ahli materi dan subjek uji coba pengguna yaitu guru kelas (Intan Nur Risyda Amaliah) dan peserta didik kelompok A di TK Budi Utomo Jember.

3. Jenis Data

Jenis Data yang dikembangkan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh saat peneliti mengumpulkan data kebutuhan analisis, Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari uji coba ahli media dan materi, serta uji coba pengguna produk atau media pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi, dokumentasi dan angket.

- a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan disertai pencatatan pada objek atau gejala yang ditelaah.³⁴ Selama penelitian, observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan

³⁴ I Gusti Made, Swastya Dharma, and Rahmat Sewa Suraya, "Pelatihan Observasi Sampah Dapur," *Communnity Development Journal* 5, no. 4 (2024): 6370-74. digilib.uinckhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

media pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas kelompok A1 untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah.

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pengambilan data melalui angket dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan data-data kuantitatif tentang tingkat validasi materi dan tingkat validasi media yang diberikan kepada guru ahli media dan ahli materi. Angket diberikan dalam pernyataan dengan menggunakan skala likert dan guru ahli tinggal mengisi sesuai dengan kriteria yang diberikan.

d. Tes

Instrument tes dalam penelitian ini terdiri dari pretest dan posttest. Pretest dilakukan oleh peserta didik sebelum media pohon huruf diimplementasikan, sedangkan posttest dilakukan setelah media pohon huruf diterapkan. Tes tersebut berisi beberapa pertanyaan dan juga penilaian dalam menyebutkan dan menunjukkan huruf, kegiatan tersebut dinilai dan digunakan untuk mengetahui sejauhmana tingkat pengetahuan dan pemahaman masing-masing anak.

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada.³⁵ Dalam penelitian ini metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu TK Budi Utomo Jember.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan data agar dapat menghasilkan informasi yang berguna dan mendukung pengambilan keputusan.

Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumen,

b. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan responden uji coba terhadap penggunaan media pohon huruf. Analisis data kuantitatif diperoleh dengan menghitung skor persentase dari tiap pertanyaan melalui rumus berikut.

1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan digunakan untuk mengetahui Analisis kelayakan media pohon huruf untuk digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta efektifitas produk media pohon huruf yang akan digunakan.

³⁵ Rahman Tanjung et al., "Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Glasser* 6, no. 1 (2022): 29, <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>. digilib.uinkhas.ac.id

Angket dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala linkert dengan lima alternatif jawaban seperti pada kriteria berikut:³⁶

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Skala Linkert

No	Jawaban Kelayakan	Skor
5	Sangat Baik	5
4	Baik	4
3	Cukup	3
2	Kurang Baik	2
1	Sangat Tidak Baik	1

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan rumus persentase sebagai berikut:³⁷

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

Keterangan :

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh dari responden/ validator

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan dari rumus tersebut, kemudian dicari kriteria tingkat kelayakan sebagai berikut :

³⁶ Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Teritegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2016.

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Kelayakan

Persentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup	Sebagian Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Tidak Layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak	Revisi

2) Analisis Efektivitas

Analisis efektifitas penggunaan media pohon huruf dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Untuk mengetahui efektifitas media dilakukan pretest dan juga posttest. Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran perhitungan melalui rumus.³⁸

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

Keterangan:

X : Rata-rata skor peserta didik

$\sum x$: Total skor dari semua peserta didik

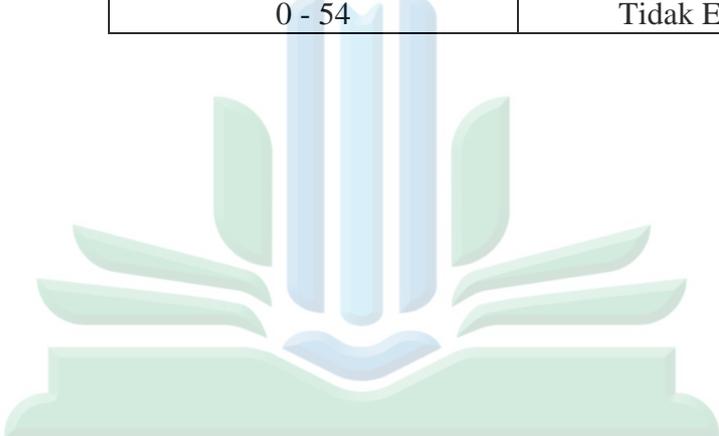
n : Nilai maksimal

³⁸ Nurlaita, Hayati, and Oktariana, "Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B-5 Di TK Fkip Unsyiah." digilib.uinkhas.ac.id

Besar presentase tingkat efektifnya media digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat dari tabel dibawah ini :³⁹

Tabel 3.3
Kriteria Tingkat Keefektifan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90 - 100	Sangat Efektif
80 - 89	Efektif
65 - 79	Cukup Efektif
55 - 64	Kurang Efektif
0 - 54	Tidak Efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁹ Julsyam Fitra and Hasan Maksam, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini dilakukan menggunakan Metode Penelitian. dan pengembangan yang mengembangkan produk yang terdiri dari media puzzle bus pintar yang akan diterapkan di TK Budi Utomo Jember pada kelompok A, yang berjumlah 12 siswa, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan, penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian.

1. Analisis (Analyze)

Analisis adalah langkah pertama dalam pengembangan ADDIE. Untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran peserta didik, peneliti melakukan observasi di TK Budi Utomo Jember. Analisis yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan dan analisis peserta didik.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi peserta didik dan guru sebelum media pembelajaran dikembangkan. Berikut langkah-langkah pada analisis kebutuhan:

1) Identifikasi Masalah Pembelajaran

- a) Melakukan observasi awal terhadap kegiatan pembelajaran mengenal huruf.
- b) Mengamati metode dan media yang digunakan guru saat ini.
- c) Menilai sejauh mana anak tertarik dan terlibat dalam kegiatan pengenalan huruf.

- 2) Pengumpulan Data dari Guru dan Peserta Didik
 - a) Wawancara dengan guru: Menanyakan media yang biasa digunakan, kesulitan yang dihadapi guru, dan kebutuhan akan media yang lebih interaktif.
 - b) Observasi terhadap peserta didik: Melihat minat, motivasi, dan respons anak dalam mengenal huruf.
- 3) Pemetaan Kompetensi Anak
 - a) Melaksanakan tes sederhana (pretest pengenalan huruf a-z).
 - b) Mengelompokkan anak berdasarkan hasil tes:
 - 1) Belum mengenal huruf
 - 2) Menenal sebagian huruf
 - 3) Sudah mengenal sebagian besar huruf
- 4) Analisis Kesesuaian Media yang Ada
 - a) Meninjau media pembelajaran huruf yang tersedia di kelas (seperti buku, poster, kartu huruf, dll).
 - b) Menilai aspek keaktifan, visual, permainan, dan keterlibatan anak dalam media tersebut.
- 5) Identifikasi Kebutuhan Media Baru
 - a) Menganalisis hasil dari langkah-langkah sebelumnya.
 - b) Menyusun kesimpulan tentang jenis media yang dibutuhkan
 - c) Menentukan bahwa Pohon Huruf dapat menjadi solusi kreatif.
- 6) Penyusunan Desain Media
 - a) Menentukan tujuan pengembangan media.
 - b) Menyusun desain awal media “Pohon Huruf” berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis.
 - c) Mengusulkan media yang bersifat visual, menarik, mudah digunakan oleh guru, dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan evaluasi awal, peneliti menemukan bahwa sebagian besar peserta didik kelompok A di TK Budi Utomo Jember belum mampu mengenali sebagian besar huruf. Media pembelajaran yang digunakan saat ini bersifat pasif dan kurang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti media Pohon Huruf, untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak secara optimal.

b. Analisis peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik adalah fondasi penting dalam merancang intervensi pendidikan yang efektif. Pada penelitian ini, peneliti mendalami karakteristik spesifik peserta didik kelompok A, yang berusia 4-5 tahun. Analisis karakteristik peserta didik ini diperoleh dari wawancara dengan Ibu Intan Nur Risyda yang mengungkapkan bahwa anak-anak pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan cara terbaik mereka menyerap informasi adalah melalui bermain. Mereka adalah pembelajar aktif yang membutuhkan stimulasi visual, auditori, dan kinestetik yang kuat, sehingga membutuhkan media yang menarik agar semua anak dengan berbagai karakteristik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Berikut adalah langkah-langkah analisis peserta didik

1) Identifikasi Awal (Analisis Kebutuhan)

- a) Melakukan observasi awal terhadap kemampuan mengenal huruf peserta didik kelompok A.
- b) Menggunakan instrumen seperti lembar observasi atau tes awal (pretest) untuk mengetahui sejauh mana anak-anak mengenal huruf (a-z).

2) Klasifikasi Kemampuan Awal

Mengelompokkan peserta didik berdasarkan hasil observasi awal

- 3) Pelaksanaan Intervensi (Uji Coba Media)
 - a) Menerapkan media “Pohon Huruf” dalam kegiatan pembelajaran secara bertahap.
 - b) Mencatat respons peserta didik saat berinteraksi dengan media:
 - 1) Keterlibatan saat bermain
 - 2) Antusiasme belajar huruf
 - 3) Kemampuan mengenali huruf secara lisan dan visual
- 4) Pengamatan Perkembangan (Selama Proses)
 - a) Menggunakan lembar observasi harian untuk mencatat perkembangan kemampuan mengenal huruf setiap peserta didik yang berfokus pada:
 - 1) Pengenalan bentuk huruf
 - 2) Penyebutan nama huruf
 - 3) Membedakan huruf vokal dan konsonan
- 5) Evaluasi Hasil Belajar (Post-Test)
 - a) Memberikan tes akhir (posttest) yang sama atau setara dengan pretest.
 - b) Membandingkan hasil pretest dan posttest untuk masing-masing peserta didik.

Berdasarkan pada permasalahan yang ada serta kebutuhan spesifik anak-anak kelompok A, Ibu Intan Nur Risyda sangat mendukung pengembangan media pembelajaran pohon huruf. Beliau melihat media ini sebagai inovasi penting yang belum pernah ada sebelumnya dalam metode pengenalan huruf untuk anak usia dini. Media pohon huruf diyakini akan menjadi daya tarik tersendiri karena dikemas layaknya sebuah permainan, memastikan anak-anak tidak mudah bosan. Lebih dari sekadar hiburan, media ini diharapkan mampu memicu semangat belajar dan memperkuat pemahaman mereka terhadap huruf, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar anak.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain peneliti merancang produk pengembangan berupa Pohon Huruf, adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

a. Perumusan konsep media

Pada langkah pertama ini, peneliti fokus pada ide dasar dari Media. Penamaan ini merujuk pada bentuk visual utama dari media tersebut yang menyerupai pohon. Nama Pohon Huruf juga bertujuan untuk membangkitkan imajinasi dan asosiasi positif pada anak-anak. Media ini dibuat menyerupai pohon, yang secara visual menarik bagi anak usia dini. Jenis huruf yang disertakan pada media ini yaitu huruf kecil, karena hal ini akan membantu anak lebih mudah dan cepat mengenali huruf dan memahaminya.

b. Penyesuaian Materi

Penyesuaian materi pembelajaran berdasarkan analisis materi dan kebutuhan peserta didik. Tujuannya adalah untuk memastikan proses pembelajaran berjalan lancar, efektif, dan mencapai hasil yang optimal.

c. Penyusunan Desain Media Pohon Huruf

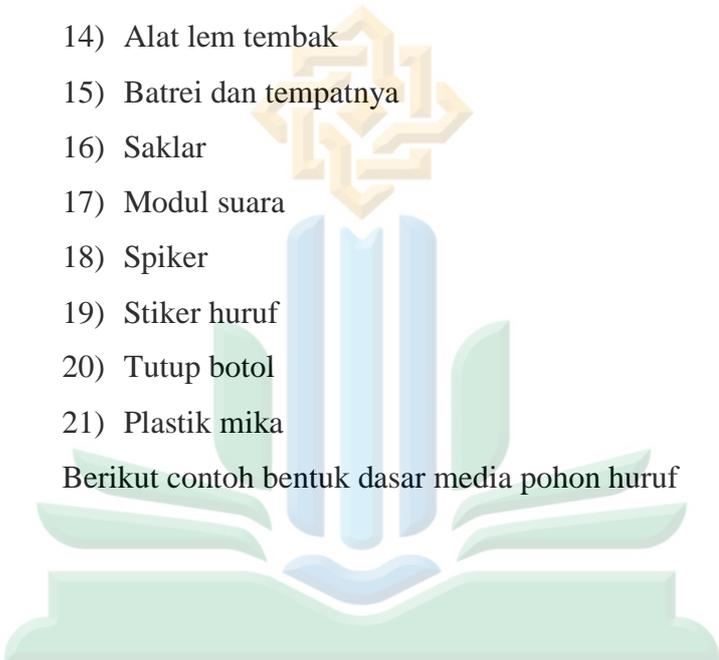
Pembuatan media pohon huruf didesain dengan menggunakan bahan yang mudah diperoleh. Media ini berbahan dasar triplek dan aman digunakan. Adapun tahap awal yaitu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

Berikut alat dan bahannya :

- 1) Triplek ukuran 10 ml
- 2) Mesin pemotong/Grenda
- 3) Kabel kecil
- 4) Pensil
- 5) Amplas
- 6) Paku
- 7) Plamir
- 8) Cat

- 9) Kuas
- 10) Selotip
- 11) Dinamo
- 12) Lem G
- 13) Lem tembak
- 14) Alat lem tembak
- 15) Batrei dan tempatnya
- 16) Saklar
- 17) Modul suara
- 18) Spiker
- 19) Stiker huruf
- 20) Tutup botol
- 21) Plastik mika

Berikut contoh bentuk dasar media pohon huruf



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.1
Langkah-langkah Penyusunan Desain Media Pohon Huruf

No	Langkah-langkah	Gambar
1	Pembuatan huruf a-z berbentuk lingkaran dengan diameter 3,5 cm dicetak menggunakan kertas stiker lalu digunting	
2	Pembuatan dasar media pohon huruf berbentuk pohon dengan ukuran panjang 40 cm dan tinggi 60 cm, bentuk persegi berukuran panjang 40 cm X 30 cm	
3	Pemasangan tutup botol, modul suara, dinamo dan saklar pada media pohon huruf	

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, yang merupakan tahap lanjutan dari proses perancangan. Pada tahap ini, hasil dari rancangan yang telah disiapkan akan di validasikan kepada beberapa ahli validator untuk memastikan bahwa media ini layak digunakan.

Hasil pengembangan media pohon huruf terdiri dari tahapan berikut:

a. Pembuatan Media Pohon Huruf

Media pohon huruf ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek kepraktisan dan daya tahan. Media ini dibuat dari bahan-bahan yang mudah diperoleh, sehingga proses pembuatannya menjadi lebih efisien. Keunggulan utamanya adalah triplek sebagai bahan dasar, yang menjamin keawetan media. Material ini dipilih karena kuat dan tahan lama, sehingga media dapat digunakan untuk pembelajaran jangka panjang. Berikut tahapan pembuatan media pohon huruf:

- 1) Langkah pertama pembuatan huruf a-z yaitu mendesain menggunakan canva bentuk lingkaran dengan diameter 3,5 cm kemudian dicetak menggunakan kertas stiker lalu digunting
- 2) Langkah kedua yaitu menggambar pola bentuk pohon dengan ukuran panjang 40 cm dan tinggi 60 cm dan pola bentuk persegi dengan ukuran panjang 40 cm x 30 cm pada kayu triplek kemudian memotong pola bentuk tersebut
- 3) Langkah ketiga yaitu merangkai pola kayu triplek menjadi miniatur pohon, kemudian memberi plamir, dengan tujuan hasil cat menjadi halus dan rata
- 4) Langkah ke empat yaitu cat semua bahan dasar dengan cat kayu
- 5) Langkah kelima yaitu membuat lubang pada media sebagai tempat dinamo dan lubang tutup botol
- 6) Langkah ke enam yaitu pemasangan kabel modul suara, spiker, tutup botol, dinamo, saklar serta tombol pada media lalu di lem menggunakan lem tembak

- 7) Langkah ke tujuh yaitu pemasangan stiker huruf pada setiap tutup botol sesuai bunyi huruf dan pemasangan roda huruf pada dinamo
- 8) Langkah ke delapan yaitu pemasangan potongan kayu pada bagian belakang media dengan ukuran panjang 2 cm sebagai tempat menggantungkan huruf dan memberi lapisan plastik mika pada media



Gambar 4.1
Media pohon huruf tampak depan sebelum revisi



Gambar 4.2
Media pohon huruf tampak samping sebelum revisi



Gambar 4.3

Media pohon huruf tampak belakang sebelum revisi

b. Buku Panduan Penggunaan Media Pohon Huruf

Buku ini merupakan panduan lengkap yang memberikan informasi mengenai media pohon huruf. Di dalamnya, terdapat gambaran umum media, langkah-langkah membuatnya, petunjuk tentang cara menggunakannya. Buku ini bertujuan untuk membantu dan memudahkan penggunaan media pohon huruf.



Gambar 4.4

Buku Panduan Penggunaan Media Pohon Huruf

c. Validasi Media Pohon Huruf

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2025, setelah dilakukan validasi diperoleh rata-rata presentase dalam kategori layak. Hasil validasi media disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian Media Pohon Huruf	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran Pohon Huruf  <p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pada setiap huruf terdapat tombol suara Terdapat 2 model bahasa (Indonesia dan Inggris) 				✓	✓
2.	Karakteristik Media Pohon Huruf : <ol style="list-style-type: none"> Membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah Mengenalkan huruf pada anak dengan tampilan suara Desain tampilan menarik Bahan media pohon huruf aman dan tidak berbahaya Media pohon huruf dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama 				✓	✓
3.	Langkah-langkah penggunaan media pohon huruf :					

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan/memperkenalkan media pohon huruf 2. Menanyakan kepada anak apakah mereka tahu huruf-huruf, untuk mengaktifkan pengetahuan awal. 3. Menunjukkan huruf satu per satu yang ada di pohon. 4. Menjelaskan aturan main menggunakan media pohon huruf serta memberikan contoh cara memainkannya 5. Anak dapat memainkan media pohon huruf secara bergantian 				✓			✓		✓	✓
4.	<p>Kekurangan dan Kelebihan Media Pohon Huruf</p> <p>Kelebihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik perhatian anak 2. Meningkatkan pengenalan huruf dan bunyi 3. Mendukung pembelajaran mandiri 4. Mudah digunakan dan menyenangkan <p>Kekurangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Tidak terdapat tombol volume suara 				✓			✓		✓	✓
6.	<p>Segi Teknis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Secara fisik pohon huruf mudah digunakan 2. Aman dalam penggunaan untuk anak 3. Bahan yang digunakan tahan lama 				✓			✓		✓	
7.	<p>Segi Edukatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian media pohon huruf dengan tujuan perkembangan yang ingin dicapai 2. Penggunaan media pohon huruf sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia 3. Media pohon huruf membantu anak mengenal huruf secara menyenangkan 							✓		✓	✓

	4. Media pohon huruf mendukung aspek perkembangan bahasa anak 5. Menumbuhkan minat untuk bermain dan belajar menggunakan alat permainan pohon huruf				✓	
					✓	
6	Segi Estetika 1. Ukuran pohon huruf sesuai / fleksibel /tidak terlalu kecil atau besar 2. Kombinasi warna serasi / kontras dan menarik perhatian anak 3. Bentuk pohon huruf menarik untuk anak				✓	
					✓	
JUMLAH SKOR						117

Dari tabel diatas dapat dihitung hasil presentase yang diperoleh dari ahli media dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{117}{140} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli media, hasil presentase yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor 117 dengan presentase 83,6%, dari total keseluruhan sebesar 100% berarti media yang dikembangkan dalam kategori layak digunakan. Namun ada sedikit catatan dari ahli media yaitu pada bagian belakang media dilengkapi gantungan huruf satu suku kata. Kemudian peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan 4 potongan kayu pada bagian belakang media dengan ukuran panjang 2 cm sebagai tempat menggantungkan huruf.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2025, setelah dilakukan validasi diperoleh rata-rata presentase dalam kategori sangat layak. Hasil Validasi media disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran anak usia 4–5 tahun					✓
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan huruf untuk anak usia 4–5 tahun)					✓
3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini (4–5 tahun)					✓
4	Materi dapat melatih kemampuan kognitif dan bahasa anak				✓	
5	Materi mempermudah anak membedakan huruf satu dengan yang lain					✓
6	Penyajian materi menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					✓
7	Setiap huruf dikenalkan dengan jelas melalui visual dan suara yang saling mendukung					✓
8	Materi membantu anak meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z				✓	
9	Media mendorong anak mengenal huruf secara aktif (melalui suara dan sentuhan)					✓
10	Materi dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				✓	
JUMLAH SKOR		47				

Dari tabel diatas dapat dihitung hasil presentase yang diperoleh dari ahli materi dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi, hasil presentase yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor 47 dengan presentase 94%, dari total keseluruhan sebesar 100% berarti media yang dikembangkan dalam kategori sangat layak digunakan. Namun ada sedikit catatan dari ahli materi yaitu untuk memudahkan cara penggunaan, pada setiap tombol diberi nama/keterangan, tombol *on* dan *off* pada media dibuat lebih besar, dan *spin* huruf diberi pelindung supaya tidak mudah lepas. Kemudian peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti tombol *on* dan *off* pada media, memberi tulisan *on* dan *off* pada tombol menghidupkan dan mematikan media, dan memberikan sedotan sebagai pelindung *spin* huruf pada media.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2025, setelah dilakukan validasi diperoleh rata-rata presentase dalam kategori sangal layak. Hasil Validasi ahli pembelajaran disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan Anak Usia Dini	Materi huruf sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4–5 tahun					✓
		Media memperhatikan kemampuan kognitif dan bahasa anak					✓
		Media sesuai dengan minat dan dunia anak-anak					✓
		Media memfasilitasi pembelajaran melalui bermain					✓
		Anak dapat berinteraksi langsung dengan media				✓	
2	Aspek Desain dan Visual	Warna dan tampilan menarik perhatian anak					✓
		Ukuran huruf dan elemen visual proporsional dengan pandangan anak					✓
		Desain media tidak terlalu rumit dan mudah dipahami anak					✓
		Gambar atau simbol yang digunakan mudah dikenali					✓
3	Aspek Materi	Huruf-huruf yang digunakan disusun secara sistematis					✓
		Media mendukung pengenalan huruf besar dan kecil				✓	
		Media mengenalkan bentuk huruf dan					✓

		bunyi huruf secara jelas						
		Media dapat membantu anak mengenali huruf secara berulang					✓	
4	Aspek Interaktivitas dan Keterlibatan Anak	Media memicu keterlibatan aktif anak saat belajar					✓	
		Anak tertarik untuk mencoba media secara mandiri					✓	
		Anak menunjukkan antusiasme saat menggunakan media					✓	
		Media menstimulasi kemampuan berpikir dan berbahasa					✓	
5	Aspek Kegunaan dalam Pembelajaran	Media mudah digunakan dalam kegiatan belajar kelompok				✓		
		Media mendukung pembelajaran tematik di PAUD					✓	
		Guru dapat menggunakan media dengan fleksibel di berbagai aktivitas						✓
		Media membantu mencapai indikator pembelajaran huruf						✓
6	Aspek Keamanan dan Kelayakan	Media terbuat dari bahan yang aman untuk anak					✓	
		Media tidak memiliki komponen kecil yang mudah lepas				✓		
		Media kuat dan tahan digunakan berulang kali						✓
		Media mudah disimpan dan dibawa				✓		
JUMLAH SKOR			120					

Dari tabel diatas dapat dihitung hasil presentase yang diperoleh dari ahli pembelajaran yaitu guru kelompok A dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{120}{125} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli pembelajaran, hasil presentase yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor 120 dengan presentase 96%, dari total keseluruhan sebesar 100% berarti media yang dikembangkan dalam kategori sangat layak digunakan.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi dilaksanakan kegiatan uji coba produk media pohon huruf. Pelaksanaan uji coba dilakukan di TK Budi Utomo Jember pada anak kelompok A. Implementasi pembelajaran media Pohon Huruf dilaksanakan secara tatap muka dalam 6 kali pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan ke-1 dilaksanakan *pretest*, pertemuan ke-2 sampai ke-5 mempraktekkan media pohon huruf, dan pertemuan ke-6 dilaksanakan *posttest*.

Dalam penerapan media pohon huruf, diawali dengan menjelaskan topik pembelajaran awal dan kegiatan apa yang akan dilakukan siswa. Kemudian, peneliti memperkenalkan media pohon huruf kepada anak-anak dan menjelaskan bagaimana media tersebut digunakan oleh anak-anak pada kegiatan inti.

Pada kegiatan *pretest*, Peneliti menilai tiga indikator dalam *pretest*. Diantaranya yaitu anak-anak diminta untuk menyebutkan huruf a-z satu per satu, kemudian diminta untuk menunjukkan huruf pada gambar huruf a-z, dan kemudian mereka mengerjakan

tugas dengan menulis huruf pada lembar kerja. Kegiatan *pretest* dilaksanakan dengan kondisi siswa yang tertib dan menunjukkan antusias yang sangat baik.



Gambar 4.5
Pretest Peserta Didik



Gambar 4.6
Penerapan Media Pohon Huruf

Kegiatan pada gambar diatas menunjukkan anak-anak menggunakan media pohon huruf secara bergantian, anak-anak menekan tombol *start* pada huruf putar, lalu anak menghitung 1-5 ketika huruf sedang berputar kemudian anak menekan tombol *stop*. Apabila huruf sudah berhenti dan menunjuk pada tanda panah, anak menyebutkan huruf lalu menekan tombol huruf yang

tertunjuk pada tanda panah, kemudian anak menirukan tulisan huruf tersebut pada bagian belakang media pohon huruf.

Kegiatan terakhir yaitu kegiatan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik. Kegiatan ini dilakukan dengan cara yang sama seperti *pretest* sebelumnya. Pada masing-masing indikator memperoleh skor maksimal 4, siswa akan memperoleh skor total 12 jika ketiga indikator masing-masing memperoleh skor 4. Kegiatan *pretest dan posttest* dilakukan untuk mendapatkan data tentang seberapa efektif media pohon huruf dalam meningkatkan pencapaian belajar mengenal huruf a-z. Efek media kincir angka dalam meningkatkan pencapaian belajar diukur melalui perubahan hasil belajar.



UNIVERSITAS NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 4.7
Posttest Peserta Didik

Adapun data hasil pretest dan posttest yang diperoleh masing-masing peserta didik pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ARFAN	10	12
2	AYU	8	10
3	BAIM	10	12
4	DAFA	8	11
5	DYLAN	10	12
6	HANAN	9	12
7	IZAR	9	11
8	KEYSHA	10	12
9	NAYLA	10	12
10	RANIA	9	12
11	RIFQI	9	11
12	UBAY	7	10
	JUMLAH SKOR	109	137
	RATA-RATA	75	95

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik menunjukkan skor keefektifan media pohon huruf sebagai berikut:

a. Rata-rata *pretest*

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

$$X = \frac{109}{144} \times 100\%$$

$$X = 75\%$$

b. Rata-rata *posttest*

$$X = \frac{137}{144} \times 100\%$$

$$X = 95\%$$

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil pretest memperoleh rata-rata 75 dan hasil posttest diperoleh rata-rata 95. Kedua data ini akan dianalisis untuk mengetahui keefektifannya.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi merupakan tahap akhir kegiatan penelitian dan pengembangan model ADDIE, dan merupakan langkah untuk mengukur dampak serta keberhasilan produk yang telah di uji cobakan pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis data untuk menarik kesimpulan. Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan. Berdasarkan data dari kegiatan *pretest* dan *posttest*, dan ketiga validasi ahli menunjukkan bahwa hasilnya layak dan efektif.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Media Pohon Huruf

Analisis kelayakan media pohon huruf ini berdasarkan hasil validasi dari beberapa validator diantaranya yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Ahli validator media dan materi merupakan dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Adapun yang menjadi validator media yaitu Ibu Faziadatun Nikmah, S.E., S.Pd., M.Pd. Untuk validator ahli materi yaitu Bapak Juhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep dan yang terakhir validator ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas kelompok A TK Budi Utomo Jember yaitu Ibu Intan Nur Risyda Amaliah.

Tabel 4.6
Kriteria Tingkat Kelayakan⁴⁰

Persentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup	Sebagian Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Tidak Layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak	Revisi

Adapun hasil validasi dari ketiga validator disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Validator

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	83%	Layak
2	Ahli Materi	94%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		91%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil persentase dari ketiga validator menunjukkan bahwa media pohon huruf memiliki nilai 91%, yang menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sangat layak. Hasil validasi juga menunjukkan bahwa media pohon huruf dapat digunakan dalam pembelajaran huruf a-z dengan sedikit revisi, dan saran dari ahli media dan ahli materi.

2. Analisis Keefektifitasan Media Pohon Huruf

Analisis keefektifitasan didasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media pada kelompok A TK Budi Utomo Jember. Kriteria berikut menentukan tingkat keefektifitasan media:

⁴⁰ Kholil and Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*.
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Tabel 4.8
Kriteria Tingkat Keefektifan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90 - 100	Sangat Efektif
80 - 89	Efektif
65 - 79	Cukup Efektif
55 - 64	Kurang Efektif
0 - 54	Tidak Efektif

Hasil pretest dan posttest siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.9
Data Efektifitas Media

No	Kegiatan	Hasil rata-rata	Kriteria
1	Pretest	75%	Cukup Efektif
2	Posttest	95%	Sangat Efektif
Peningkatan			20%

Berdasarkan tabel di atas, presentase rata-rata nilai *pretest* adalah 75% dan presentase *posttest* adalah 95%, yang menunjukkan peningkatan 20% pada peserta didik kelompok A dalam mengenal huruf a-z setelah menggunakan media pohon huruf. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pohon huruf efektif digunakan untuk mengajarkan anak-anak mengenal huruf.

C. Revisi Produk

Dalam tahap revisi produk, peneliti melakukan perbaikan produk yang dibuat sebelum media di uji cobakan kepada peserta didik. Revisi produk ini didasarkan pada saran, masukan, atau saran validator yaitu ahli materi, dan ahli media. Adapun saran dari ahli materi, yaitu untuk memudahkan penggunaan, setiap tombol

diberi nama atau keterangan, tombol on/off media dibuat lebih besar, dan huruf diputar dilindungi. Sedangkan saran dari ahli media yaitu pada bagian belakang media, dilengkapi gantungan huruf satu suku kata Hasil yang dihasilkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.10
Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	
	
Setelah Revisi	
	
<p>Keterangan:</p> <p>Pada bagian belakang media diberikan 4 potongan kayu pada bagian belakang media dengan ukuran panjang 2 cm sebagai tempat menggantungkan huruf. dan mengganti tombol <i>on</i> dan <i>off</i> pada media, memberi tulisan <i>on</i> dan <i>off</i> pada tombol menghidupkan dan mematikan media, dan memberikan sedotan sebagai pelindung <i>spin</i> huruf pada media.</p>	

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran berupa pohon huruf telah melewati validasi dari beberapa media yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun tujuan dari validasi tersebut untuk mendapatkan masukan yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan sebelum media tersebut diujicobakan. Dari beberapa validator tersebut terdapat revisi yakni dari ahli media. Pada bagian belakang media pohon huruf tersebut semulanya susunan huruf menggunakan tutup botol tetapi setelah direvisi dari media pohon huruf tersebut diganti dengan 4 potongan kayu dengan ukuran panjang 2 cm sebagai tempat menggantung huruf, sehingga ketika anak menyusun huruf media tidak mudah terlepas.

Adapun revisi dari ahli materi yaitu pada media pohon huruf tersebut semulanya beberapa tombol pada media kurang besar, kurang terdapat keterangan pada tombol media dan pelindung pada spin huruf. Setelah di revisi dari media pohon huruf tersebut diganti dengan memberi tulisan *on* dan *off* pada tombol menghidupkan dan mematikan media, juga dari revisi ahli materi, peneliti memberikan sedotan sebagai pelindung spin huruf agar tidak mudah lepas.

Media Pohon Huruf adalah media konkrit berbahan dasar kayu triplek yang dirancang memiliki daya tahan yang kuat. Media ini memiliki desain yang menarik bagi anak-anak dan menggunakan bahan bekas yang mudah didapat seperti tutup botol pada tampilan huruf.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berikut adalah saran pemanfaatan media pohon huruf:

a. Kepada Guru

Guru dapat memanfaatkan media edukatif pohon huruf yang telah dikembangkan ini sebagai media pembelajaran untuk memudahkan anak belajar mengenal huruf, khususnya dalam aspek keaksaraan, untuk membantu siswa kelompok A mengenal huruf a-z

b. Kepada Peserta Didik

Media pohon huruf diharapkan dapat membantu siswa belajar sambil bermain dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal huruf. Selain itu, diharapkan juga dengan adanya media pohon huruf ini akan meningkatkan semangat belajar dan memaksimalkan potensi anak, khususnya dalam kemampuan mengenal huruf.

c. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya menjadikan media ini sebagai referensi untuk pembelajaran mengenal huruf. dan

2. Desiminasi Produk

Produk pengembangan media pohon huruf ini dapat digunakan di semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang relevan, termasuk semua lembaga pendidikan anak usia dini. Namun, sebelum menggunakannya, pastikan untuk mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa sebelum menyebarkannya secara luas.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Bagi pihak sekolah dapat pengembangan produk ini bisa menambahkan alat pendukung seperti sound kecil yang dapat terhubung pada media, agar suara yang dihasilkan lebih meningkat.

- b. Bagi guru yang mengembangkan produk, bisa dikembangkan dengan tema pembelajaran, bisa dengan menambah berbagai berbentuk gambar yang dapat di pasang dan di lepas pada sisi belakang media.
- c. Bagi pihak lain yang akan melakukan penelitian atau mengembangkan produk bersifat lebih lanjut, disarankan agar dapat dikembangkan dengan variasi dan tambahan materi pembelajaran yang lebih beragam. Sehingga media lebih menarik.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran pohon huruf, di dapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pohon huruf yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Validasi para validator menunjukkan bahwa presentase dari ahli media sebesar 83%, presentase dari ahli materi sebesar 94%, dan presentase dari ahli pembelajaran, sebesar 95%. Para validator menunjukkan bahwa media sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.
3. Data yang diperoleh dari instrumen efektivitas siswa menunjukkan presentase rata-rata nilai *pretest* adalah 75% dan presentase *posttest* adalah 95%, yang menunjukkan peningkatan 20% pada peserta didik kelompok A dalam mengenal huruf a-z setelah menggunakan media pohon huruf. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pohon huruf efektif digunakan untuk mengajarkan anak-anak mengenal huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Suci, and Dahlia Patiung. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021): 53. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>.
- Ambarwati, Wilis Dwi, and Universitas Negeri Surabaya. "Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik" 12, no. 1 (2023): 166–79.
- Barbara A Wasik & Carol Seefeldt. Pendidikan Anak Usia Dini. (Alih bahasa: Pius Nasar). (Jakarta : Indeks. 2015), h. 330-331.
- Cahyaningsih, Rizka, and Wiryanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Mabeta 'Magnet Berhitung Matematika' Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Siswa Fase A Rizka Cahyaningsih Abstrak." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2024, 904–17. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60835>.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (Jakarta: Al Qur'an dan Terjemah, 2022). 276.
- Eno, Prodensiana. "Penggunaan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B Di Tkkn St. Maria Tarawali" 3, no. Maret (2025): 443–51.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Faris, Ahmad, and Ade Fitria Lestari. "Anak Usia Dini." *Teknik Komputer* 2, no. 1 (2016): 59–67.
- Fidya Zafirah Harakah Islami, Sumardi, and Nita Karmila. "Analisis Peran Keluarga Dalam Membina Karakter Anak." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023): 252–64. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2008>.

- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.
- Hafiza, Hanifa, Widia Riska Fitriani, and Titik Mariyani. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran" 4, no. 2 (2024): 154–67. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>.
- Hartati, Sri, Eka Damayanti, M Rusdi T, and Dahlia Patiung. "Peran Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8, no. 2 (2021): 74–86. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.10513>.
- Haryati, Sri. "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam." *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.
- Herlina, Emmi Silvia. "Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0." *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* 5, no. 4 (2019): 332–42.
- Handayani Rani, "Karakteristik Pola-Pola Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Keluarga," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 159–68
- Jamal, Abdul, Nanang et.al. "Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 1–12.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014." *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014, 1–76. [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/ Permen Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen_Kemendikbud_Nomor_137_Tahun_2014_Standar_Nasional_Pendidikan_Anak_Usia_Dini.pdf).
- Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2016.

- Sampah Dapur.” *Communnity Development Journal* 5, no. 4 (2024): 6370–74.
- Miftah, M. “Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi Dan Permasalahannya.” *Jurnal Kwangsan* 3, no. 2 (2015): 135. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v3i2.30>.
- Norisa, Mita. “Lambang Huruf Melalui Media Pohon Huruf Pada Kelompok B1,” 2024.
- Nurdiyanti, Septiya. “Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 642–50.
- Nurlaita, Fitriah Hayati, and Riza Oktariana. “Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B-5 Di TK Fkip Unsyiah.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2021).
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*, 2022.
- Prawesti, Larasati Nur Indah. *Media Pembelajaran. Lakeisha*, 2024.
- Rani Handayani. “Karakteristik Pola-Pola Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Keluarga.” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 159–68. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.4797>.
- Rifkafil Ardilla, Anizar Ahmad, and Taat Kurnita. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini Di TK Bungong Seleupoek.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 4.
- Rosiana, Dwi. “Pengaruh Permainan Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Pembina Jekan Raya Tahun Ajaran 2019/2020.” *Pintar Harati : Jurnal Pendidikan Dan Psikologi* 17, no. 1 (2021): 44–54. <https://doi.org/10.36873/jph.v17i1.3326>.
- Sari, Jasinta Kartika, and Choirun Nisak Aulina. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Seruf (Serok Huruf) Di Taman Kanak-Kanak.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 4 (2024): 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.708>.

Tanjung, Rahman, Yuli Supriani, Annisa Mayasari, and Opan Arifudin. "Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Glasser* 6, no. 1 (2022): 29. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>.

Tiningsih, Emi, Dkk. "Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A." *Jurnal Education And Development* Vol.8, no. 2 (2020): 399–408.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wardatul Hasanah
 NIM : 212101050017
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember”** Adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 31 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Wardatul Hasanah

212101050017

Lampiran 2 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember	1. Pengembangan Media Pohon Huruf 2. Bahasa Anak	1. Media Pohon Huruf 2. Buku Panduan 3. Mengenal Huruf	1. Media Pohon Huruf a. Deskripsi b. Spesifikasi Produk c. Kekurangan dan Kelebihan 2. Buku Panduan a. Pengertian b. Tata cara penggunaan 3. Mengenal Huruf a. Mengenal Huruf b. Menyebutkan Huruf c. Menunjukkan Huruf d. Menulis Urutan Huruf	Subjek Penelitian a. Kepala Sekolah b. Validator c. Guru kelompok A d. Siswa kelompok A	1. Jenis Penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE 2. Lokasi penelitian TK Budi Utomo Jember 3. Teknik Pengumpulan data a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Tes e. Dokumentasi 4. Teknik Analisis data a. Kelayakan b. Efektivitas	1. Bagaimana pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember ? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember ? 3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Budi Utomo Jember ?

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.tainjember@gmail.com

Nomor : B-12885/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK BUDI UTOMO JEMBER

Jl. Basuki Rahmat Gang GG. SMAN 03 No.101 JemberJember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101050017

Nama : WARDATUL HASANAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu SRI YONINGSIH

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 April 2025

Dekan,
Dekan Bidang Akademik,
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M



HOTIBUL UMAM

Lampiran 4 Surat Ijin Permohonan Validator Ahli Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3741/In.20/3.a/PP.009/06/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Faziadatun Nikmah, S.E., S.Pd., M.Pd
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Faziadatun Nikmah, S.E., S.Pd., M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101050017
Nama	: WARDATUL HASANAH
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA POHON HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA KELOMPOK A DI TK BUDI UTOMO JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 April 2025

Dekan,
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 5 Surat Ijin Permohonan Validator Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://flik.uinkhas-jember.ac.id](http://flik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3742/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Jauhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Jauhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101050017
Nama : WARDATUL HASANAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA POHON HURUF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL HURUF PADA KELOMPOK A DI TK
BUDI UTOMO JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 April 2025

Dekan,
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 6 Validasi Ahli Media

D. Petunjuk

- Validasi ini diwakilkan oleh dosen ahli media Pohon Huruf. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah 1. Untuk memberikan petunjuk penilaian Bapak/Ibu cukup memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
- Angka – angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - 1 = Sangat tidak layak
 - 2 = Tidak layak
 - 3 = Cukup
 - 4 = Layak
 - 5 = Sangat baik
- Jika ada yang perlu dikomentari, dapat langsung dituliskan pada bagian “Saran dan Masukan”

Adapun instrumen angket penilaian ahli media yang akan dinilai sebagai berikut :

E. Penilaian secara umum

No.	Aspek Penilaian Media Pohon Huruf	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	 <p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pada setiap huruf terdapat tombol suara Terdapat 2 model bahasa (Indonesia dan Inggris) 				✓	✓
2.	<p>Karakteristik Media Pohon Huruf :</p> <ol style="list-style-type: none"> Membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah Mengenalkan huruf pada anak dengan tampilan suara Desain tampilan menarik Bahan media pohon huruf aman dan 				✓ ✓ ✓	✓

	tidak berbahaya 5. Media pohon huruf dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓	
3.	Langkah-langkah penggunaan media pohon huruf: 1. Menjelaskan/memperkenalkan media pohon huruf 2. Menanyakan kepada anak apakah mereka tahu huruf-huruf, untuk mengaktifkan pengetahuan awal. 3. Menunjukkan huruf satu per satu yang ada di pohon. 4. Menjelaskan aturan main menggunakan media pohon huruf serta memberikan contoh cara memainkannya 5. Anak dapat memainkan media pohon huruf secara bergantian			✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓
4.	Kekurangan dan Kelebihan Media Pohon Huruf Kelebihan: 1. Menarik perhatian anak 2. Meningkatkan pengenalan huruf dan bunyi 3. Mendukung pembelajaran mandiri 4. Mudah digunakan dan menyenangkan Kekurangan: 1. Tidak terdapat tombol volume suara (suara kurang maksimal)			✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓
6.	Segi Teknis 1. Secara fisik pohon huruf mudah digunakan 2. Aman dalam penggunaan untuk anak 3. Bahan yang digunakan tahan lama				✓ ✓ ✓	
7.	Segi Edukatif 1. Kesesuaian media pohon huruf dengan tujuan perkembangan yang ingin dicapai 2. Penggunaan media pohon huruf sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia 3. Media pohon huruf membantu anak mengenal huruf secara menyenangkan 4. Media pohon huruf mendukung aspek perkembangan bahasa anak 5. Menumbuhkan minat untuk bermain dan belajar menggunakan alat permainan pohon huruf			✓	✓ ✓ ✓	✓ ✓

Lampiran 7 Validasi Ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Penyusun : Wardatul Hasanah
 Validator : Jauhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep
 Jabatan : Dosen Prodi PIAUD/FTIK
 Instansi : UIN KHAS JEMBER

A. Petunjuk

- Validasi ini diwakilkan oleh dosen ahli materi media Pohon Huruf. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah 1. Untuk memberikan petunjuk penilaian Bapak/Ibu cukup memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
- Angka – angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - = Sangat tidak layak
 - = Tidak layak
 - = Cukup
 - = Layak
 - = Sangat baik
- Jika ada yang perlu dikomentari, dapat langsung dituliskan pada bagian “Saran dan Masukan”

Adapun instrumen angket penilaian ahli materi yang akan dinilai sebagai berikut :

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran anak usia 4–5 tahun					✓
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan huruf untuk anak usia 4–5 tahun)					✓
3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini (4–5 tahun)					✓
4	Materi dapat melatih kemampuan kognitif dan bahasa anak				✓	
5	Materi mempermudah anak membedakan huruf satu dengan yang lain					✓
6	Penyajian materi menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					✓

7	Setiap huruf dikenalkan dengan jelas melalui visual dan suara yang saling mendukung				✓
8	Materi membantu anak meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z			✓	
9	Media mendorong anak mengenal huruf secara aktif (melalui suara dan sentuhan)				✓
10	Materi dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak			✓	
JUMLAH SKOR				47	
RATA-RATA SKOR				94%	

B. Saran dan Masukan

- Bahan tulisan / gambar insy pnyk: selain
 - Bahan selain yg luh ngy.
 - Poin poin pnyk dikh tulis dan kuat.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan
2. Kurang layak, tidak boleh digunakan
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisian besar
4. Layak, boleh digunakan dengan revisian kecil
5. Sangat layak, sangat baik digunakan

Jember, 8 Mei 2025

Ahli Materi


Jauhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep

Lampiran 8 Validasi Ahli Pembelajaran

A. Petunjuk

- Validasi ini diwakilkan oleh dosen ahli materi media Pohon Huruf. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah 1. Untuk memberikan petunjuk penilaian Bapak/Ibu cukup memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
- Angka – angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - = Sangat tidak layak
 - = Tidak layak
 - = Cukup
 - = Layak
 - = Sangat baik
- Jika ada yang perlu dikomentari, dapat langsung dituliskan pada bagian “Saran dan Masukan”

Adapun instrumen angket penilaian ahli materi yang akan dinilai sebagai berikut :

Penilaian Media Pembelajaran

Instrumen Penilaian oleh Guru Kelompok A

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan Anak Usia Dini	Materi huruf sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4–5 tahun					✓
		Media memperhatikan kemampuan kognitif dan bahasa anak					✓
		Media sesuai dengan minat dan dunia anak-anak					✓
		Media memfasilitasi pembelajaran melalui bermain					✓
		Anak dapat berinteraksi langsung dengan media				✓	
2	Aspek Desain dan Visual	Warna dan tampilan menarik perhatian anak					✓
		Ukuran huruf dan elemen visual proporsional dengan pandangan anak					✓
		Desain media tidak terlalu rumit dan mudah dipahami anak					✓
		Gambar atau simbol yang digunakan mudah dikenali					✓

3	Aspek Materi	Huruf-huruf yang digunakan disusun secara sistematis					✓	
		Media mendukung pengenalan huruf besar dan kecil				✓		
		Media mengenalkan bentuk huruf dan bunyi huruf secara jelas					✓	
		Media dapat membantu anak mengenali huruf secara berulang					✓	
4	Aspek Interaktivitas dan Keterlibatan Anak	Media memicu keterlibatan aktif anak saat belajar					✓	
		Anak tertarik untuk mencoba media secara mandiri					✓	
		Anak menunjukkan antusiasme saat menggunakan media					✓	
		Media menstimulasi kemampuan berpikir dan berbahasa					✓	
5	Aspek Kegunaan dalam Pembelajaran	Media mudah digunakan dalam kegiatan belajar kelompok				✓		
		Media mendukung pembelajaran tematik di PAUD					✓	
		Guru dapat menggunakan media dengan fleksibel di berbagai aktivitas						✓
		Media membantu mencapai indikator pembelajaran huruf						✓
6	Aspek Keamanan dan Kelayakan	Media terbuat dari bahan yang aman untuk anak					✓	
		Media tidak memiliki komponen kecil yang mudah lepas				✓		
		Media kuat dan tahan digunakan berulang kali						✓
		Media mudah disimpan dan dibawa					✓	
		JUMLAH SKOR				120		
		RATA-RATA SKOR				96%		

B. Saran dan Masukan**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan
2. Kurang layak, tidak boleh digunakan
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisian besar
4. Layak, boleh digunakan dengan revisian kecil
5. Sangat layak, sangat baik digunakan

Jember, *8 Mei* 2025

Guru Kelompok A



Intan Nur Rysida Amaliah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9 Modul Ajar


**YAYASAN PENDIDIKAN BUDI UTOMO
TAMAN KANAK-KANAK BUDI UTOMO**

AKTE NOTARIS No. 24/tgl. 4 April 1990

Ijin Pendirian 105/104.32/I/1996 – NSS. 00404321506

JL. Basuki Rahmat Gg. SMAN 3 No. 101 Kec. Kaliwates - Jember

NPSN : 20559448 Telp. (0331) 336064

MODUL AJAR**ALAM SEMESTA CIPTAAN ALLAH**

A. Informasi Umum

Nama Praktikkan	Wardatul Hasanah	Jenjang/Kelas	Kelompok A
Asal Sekolah	TK Budi Utomo	Topik	Alam semesta ciptaan allah
Alokasi Waktu		Sub Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Allah pencipta alam semesta • Bumi tempat tinggal kita • Ciptaan allah di langit • Ciptaan allah di air • Ciptaan allah di kutub • Gejala alam alam Rahmat dari allah • Buanglah sampah pada tempatnya • Sampah organik & non organik • Daur ulang sampah
Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin yang berkaitan	Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia		
	Mandiri		
	Bergotong royong		
	Berkebinekaan global		
	Bernalar kritis		
Model Pembelajaran	Kreatif		
	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		

<p>Capaian pembelajaran Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti</p>	<p>Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaan Nya. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, Kesehatan dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. Anak menghargai alam dengan cara merawat nya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia;</p>
<p>Capaian pembelajaran Elemen jati diri</p>	<p>Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya; Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri. Anak menggunakan fungsi gerak (motoric kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.</p>
<p>Capaian pembelajaran, Elemen dasar literasi, matematika, sains, rekayasa, dan seni</p>	<p>Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pra membaca dan pramenulis. Anak memiliki kemampuan menyatakan hubungan antar bilangan dengan berbagai cara (kesadaran bilangan), mengidentifikasi pola, mengenali bentuk dan karakteristik benda di sekitar yang dapat dibandingkan dan diukur, mengklasifikasi objek, dan kesadaran mengenai waktu melalui proses eksplorasi dan pengalaman langsung dengan benda-benda konkret di lingkungan; Anak mampu menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Cp 1 anak mengenal Allah SWT melalui ciptaannya Cp 1 anak mengenal surat-surat pendek CP 1 anak mampu menerapkan sifat suka tolong menolong berbagi, beramal dengan tuntunan orang dewasa Cp 1 anak berpartisipasi dalam menjaga kebersihan dan kesehatan Cp 1 anak menjaga kebersihan dan merawat diri serta lingkungan dan alam sekitar sebagai karunia tuhan yang maha esa Cp 1 anak mengenali dan meneladani sifat-sifat tuhan dan menunjukkan perilaku baik yang menggambarkan agama dan kepercayaannya Cp 1 anak dapat membuang sampah pada tempatnya</p>

	<p>Cp 2 anak dapat mengelola emosi dengan baik</p> <p>Cp 2 anak dapat membangun hubungan sosial dengan temannya</p> <p>Cp 2 anak membiasakan mengucapkan tolong, maaf, permisi dan terima kasih</p> <p>Cp 2 anak membiasakan diri untuk peka terhadap lingkungan sekitar</p> <p>Cp 2 anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar maupun motorik halus) untuk mengeksplorasi berbagai objek dan lingkungan sekitar</p> <p>Cp 2 menjaga dan merawat kebersihan sekitarnya</p> <p>Cp 2 anak percaya diri dan menyelesaikan pekerjaan sendiri</p> <p>Cp 2 memiliki keinginan untuk mencoba atau terlibat dalam berbagai aktivitas di lingkungannya</p> <p>Cp 3 anak mengenali berbagai informasi yang ada di sekitarnya</p> <p>Cp 3 anak mengenali benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>Cp 3 anak mampu menjawab pertanyaan yang sederhana</p> <p>Cp 3 anak menunjukkan minat dan kegemaran dalam kegiatan pra membaca dan pra menulis</p> <p>Cp 3 anak mengenali dan menggunakan konsep pra matematika</p> <p>Cp 3. Anak dapat memahami berbagai karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media</p> <p>Cp 3 anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif</p> <p>Cp 3 anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik dan social</p> <p>Cp 3 anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda symbol dan cerita</p> <p>Cp 3 anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab</p> <p>Cp 3 anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan</p> <p>Cp 3 membuat proyek menempel kapas pada gambar awan</p>
<p>Pertanyaan Pemantik</p>	<p>Apa saja ciptaan Allah?</p> <p>Apa saja ciptaan Allah yang di langit?</p> <p>Apa saja ciptaan Allah yang di air?</p> <p>Apa saja ciptaan Allah yang di kutub?</p> <p>Apa saja bencana alam yang terjadi?</p> <p>Kenapa kita harus buang sampah pada tempatnya?</p> <p>Apa saja macam-macam sampah organik?</p> <p>Apa saja macam-macam sampah non organik?</p> <p>Apa saja sampah yang bisa di daur ulang?</p>
<p>Deskripsi Umum Kegiatan</p>	<p>Tanaman Ciptaan Allah :</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak anak untuk mengenali Allah pencipta alam semesta dan bumi tempat tinggal kita, mewarnai gambar

	<p>bumi, menghubungkan gambar dengan bayangan, menebalkan huruf, membuat kolase bumi, menebalkan kalimat “aku sayang bumi”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk mengenali (ciptaan Allah di air, langit dan di kutub) mewarnai kaligrafi, melengkapi angka yang belum lengkap, menggambar bebas tentang alam semesta, mewarnai gambar benda-benda langit, membuat usap-abur gambar benda-benda langit, menulis huruf “F”, menghitung banyaknya benda-benda ciptaan Allah, eksperimen seolah-olah es kutub mencair, bermain lompat angka. • Guru mengajak anak untuk bercerita tentang siklus air, mewarnai gambar awan, membaca cerita tentang energi listrik tenaga matahari, menulis huruf J, mengetahui manfaat panas matahari dari Allah. • Guru mengajak anak menghitung banyaknya sampah, kolase tempat sampah dari daun kering, kegiatan menggunting, menempel sampah organik dan anorganik, menulis huruf “k”, mengenal 1 suku kata, membuat pot bunga dari botol bekas, menanam tanaman
Alat dan bahan	Buku, pensil, penghapus, krayon, buku LKS, buku gambar, lembar kegiatan, sound system, laptop, lem, gunting, media pembelajaran, pewarna makanan, piring plastik, air, daun kering, alat cocok, kertas manila, tisu, cotton bud
Sarana dan Prasarana	Ruang kelas/ tempat bermain.
Model Pembelajaran	Kelompok

B. Kompetensi Inti

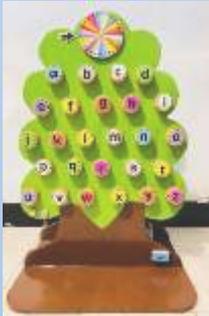
Sumber Belajar	<p>Lagu Bintang kecil https://vt.tiktok.com/ZShaPvtmR/ Lagu Pelangi-pelangi alangkah indahmu https://vt.tiktok.com/ZShaPsBrf/ Lagu Aku ingin belajar tentang alam semesta https://vt.tiktok.com/ZShafpReF/ Tepuk benda-benda langit https://vt.tiktok.com/ZShafpGGq/ Lagu Semua ciptaan allah https://vt.tiktok.com/ZShaPe73M/ Lagu Kulihat langit biru, kulihat langit gelap https://vt.tiktok.com/ZShaPmkN8/ Lagu Nama-nama planet https://vt.tiktok.com/ZShaPrdMU/ lagu Jangan buang sampah https://vt.tiktok.com/ZSkRTbn5K/ lagu Ayo pilah sampah https://vt.tiktok.com/ZSkRK2tWk/</p>
----------------	--

C. Peta Konsep



D. Bahan Ajar

Langkah-langkah Penggunaan Media Pohon Huruf



1. Guru menjelaskan tentang media pohon huruf
2. Guru menjelaskan aturan main menggunakan media pohon huruf serta memberikan contoh cara memainkannya
3. Guru meminta setiap anak untuk bergiliran maju ke depan kelas
4. Pastikan posisi media sejajar dengan pandangan mata anak
5. Guru meminta anak untuk menekan tombol *on* untuk menyalakan media pohon huruf
6. Guru meminta anak untuk menekan tombol *start* pada huruf putar lalu meminta anak untuk berhitung 1-5 ketika huruf sedang berputar kemudian anak menekan tombol *stop*
7. Apabila huruf sudah berhenti dan menunjuk pada tanda panah, anak menyebutkan huruf lalu menekan tombol huruf yang sesuai kemudian anak menirukan tulisan huruf tersebut pada bagian belakang media pohon huruf

E. Ilustrasi Kegiatan

- Mewarnai gambar bumi
- Menghubungkan gambar dengan bayangan
- Menebalkan huruf
- Membuat kolase bumi
- Menebalkan kalimat
- Mewarnai kaligrafi
- Melengkapi angka yang belum lengkap
- Menggambar bebas tentang alam semesta
- Mewarnai gambar benda-benda langit
- Usap abur gambar benda-benda langit
- Eksperimen seolah-olah es kutub mencair
- Bermain lompat angka
- Menghubungkan gambar dengan tulisan
- Mewarnai gambar mencegah bencana banjir
- Menulis huruf J
- Menulis huruf k
- Menyusun puzzle siklus hujan
- Kolase dari daun kering
- Menggunting dan menempel
- Membuat kreasi pot bunga dari botol
- Menanam tanaman

F. Rencana Kegiatan

Hari ke 1 : Senin, 5 Mei 2025
Jam : 07.30 – 10.30

I. Pembukaan

- Upacara bendera
- Memberi dan membalas salam
- Berdoa sebelum belajar
- Mengaji tilawati sesuai jilid
- Menyanyi lagu “tik-tik bunyi hujan”
- Menghafal “Do’a ketika mendengar petir”

II. Inti

- Guru menyapa semua anak
- Guru menjelaskan tentang ciptaan Allah di langit
- Guru mengajak anak untuk menebalkan huruf
- Guru mengajak anak untuk menggambar air hujan
- Guru mengajak anak untuk bermain media pohon huruf

III. Penutup

- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
- Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama
- Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
- Berdoa dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
- Menutup kegiatan dengan salam

Hari ke 2 : Selasa, 6 Mei 2025
Jam : 07.30 – 10.30

I. Pembukaan

- Memberi dan membalas salam
- Berdoa sebelum belajar
- Mengaji tilawati sesuai jilid
- Literasi “ hujan rahmat dari tuhan ”
- Menyanyi lagu “tik-tik bunyi hujan”
- Menghafal “Do’a ketika mendengar petir”

II. Inti

- Guru menyapa semua anak
- Guru menjelaskan tentang hujan merupakan rahmat dari tuhan
- Guru mengajak anak untuk menceritakan siklus air
- Guru mengajak anak untuk mewarnai gambar awan
- Guru mengajak anak untuk bermain media pohon huruf

III. Penutup

- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
- Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama
- Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
- Berdoa dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
- Menutup kegiatan dengan salam

Hari ke 3 : Rabu, 7 Mei 2025

Jam : 07.30 – 10.30

I. Pembukaan

- Berbaris di halaman, Senam atau gerakan tubuh
- Memberi dan membalas salam
- Berdoa sebelum belajar
- Mengaji tilawati sesuai jilid
- Literasi “Panas matahari rahmat dari Allah”
- Menyanyi lagu “tik-tik bunyi hujan”
- Menghafal “ Do’a ketika mendengar petir ”

II. Inti

- Guru menyapa semua anak
- Guru menjelaskan tentang panas matahari merupakan rahmat dari Allah
- Guru mengajak anak untuk mengetahui manfaat panas matahari dari allah
- Guru mengajak anak untuk menebalkan tulisan “matahari”
- Guru mengajak anak untuk bermain media pohon huruf

III. Penutup

- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
- Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama
- Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
- Berdoa dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
- Menutup kegiatan dengan salam

Hari ke 4 : Kamis, 8 Mei 2025

Jam : 07.30 – 10.30

I. Pembukaan

- Berbaris di halaman, Senam atau gerakan tubuh
- Memberi dan membalas salam
- Berdoa sebelum belajar
- Mengaji tilawati sesuai jilid
- Menyanyi lagu "tik-tik bunyi hujan "
- Menghafal "Do'a Ketika mendengar petir "

II. Inti

- Guru menyapa semua anak
- Guru mengajak anak untuk menulis huruf "J"
- Guru mengajak anak untuk bermain media pohon huruf

III. Penutup

- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
- Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama
- Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
- Berdoa dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
- Menutup kegiatan dengan salam

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Praktikkan

Wardatul Hasanah

Lampiran 10 Penilaian Pretest

LEMBAR OBSERVASI PRE-TEST KELOMPOK A

Pengembangan Media Pohon Huruf
Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf
Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember

No	Nama Anak	ASPEK YANG DI NILAI												SKOR YANG DICAPAI
		Menyebutkan Urutan Huruf A-Z				Menunjukkan Urutan Huruf A-Z				Menulis Urutan Huruf A-Z				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ARFAN			✓				✓					✓	10
2	AYU				✓		✓				✓			8
3	BAIM				✓			✓				✓		10
4	DAFA				✓		✓				✓			8
5	DYLAN			✓				✓					✓	10
6	HANAN			✓				✓				✓		9
7	IZAR			✓				✓				✓		9
8	KEYSHA			✓				✓					✓	10
9	NAYLA			✓				✓					✓	10
10	RANIA			✓				✓				✓		9
11	RIFQI			✓				✓				✓		9
12	UBAY		✓				✓					✓		7
JUMLAH SKOR												109		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Mengetahui,
Guru Kelompok A


Intan Nur Risyda Amaliah

Peneliti


Wardatul Hasanah

Lampiran 11 Penilaian Posttest

LEMBAR OBSERVASI POST-TEST KELOMPOK A

Pengembangan Media Pohon Huruf
Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf
Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember

No	Nama Anak	ASPEK YANG DI NILAI												SKOR YANG DICAPAI
		Menyebutkan Urutan Huruf A-Z				Menunjukkan Urutan Huruf A-Z				Menulis Urutan Huruf A-Z				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ARFAN				✓				✓				✓	12
2	AYU			✓					✓			✓		10
3	BAIM				✓				✓				✓	12
4	DAFA				✓				✓			✓		11
5	DYLAN				✓				✓				✓	12
6	HANAN				✓				✓				✓	12
7	IZAR				✓				✓			✓		11
8	KEYSHA				✓				✓				✓	12
9	NAYLA				✓				✓				✓	12
10	RANIA				✓				✓				✓	12
11	RIFQI				✓				✓			✓		11
12	UBAY			✓					✓			✓		10
JUMLAH SKOR												137		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

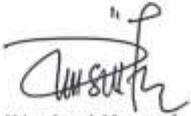
Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Mengetahui,
Guru Kelompok A


Intan Nur Risyda Amaliah

Peneliti


Wardatul Hasanah

Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN BUDI UTOMO
TAMAN KANAK-KANAK BUDI UTOMO
 AKTE NOTARIS No. 24/tgl. 4 April 1990
 Ijin Pendirian 105/104.32/I/1996 – NSS. 00404321506
 Jl. Basuki Rahmat Gg. SMAN 3 No. 101 Kec. Kaliwates - Jember
 NPSN : 20559448 Telp. (0331) 336064

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Yoningsih
 Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Utomo

Menerangkan bahwa

Nama : Wardatul Hasanah
 NIM : 212101050017
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah melaksanakan penelitian atau riset mengenai "**Pengembangan Media Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember**"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Jember, 19 Mei 2025

Kepala Sekolah



Lampiran 13 Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
TK BUDI UTOMO JEMBER**

No.	Tanggal	Keterangan kegiatan	Tanda Tangan
1.	28 April 2025	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah (Ibu Sri Yoningsih)	<i>Ruf</i>
2.	29 April 2025	Wawancara bersama guru kelompok A (Ibu Intan Nur Risyda)	<i>Ruf</i>
3.	1 Mei 2025	Observasi pembelajaran dengan guru kelompok A	<i>Ruf</i>
4.	2 Mei 2025	Melakukan pretest di kelompok A	<i>Ruf</i>
5.	5-8 Mei 2025	Implementasi media pohon huruf di kelompok A	<i>Ruf</i>
6.	7 Mei 2025	Melakukan posttest di kelompok A	<i>Ruf</i>
7.	8 Mei 2025	Validasi media pohon huruf dengan ahli pembelajaran yaitu Ibu Intan Nur Risyda (selaku guru kelompok A)	<i>Ruf</i>
8.	14 Mei 2025	Melengkapi data dan dokumentasi	<i>Ruf</i>
9.	19 Mei 2025	Permohonan surat selesai penelitian	<i>Ruf</i>

Jember, 19 Mei 2025

Kepala Sekolah



Lampiran 14 Cek Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Wardatul Hasanah

NIM : 212101050017

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan
 Mengenal Huruf Pada Kelompok A di TK Budi Utomo Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (23%)

1. BAB I : 30%
2. BAB II : 30%
3. BAB III : 26%
4. BAB IV : 23%
5. BAB V : 6%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 5 Juni 2025

Penanggung Jawab Turnitin

FTIK UIN KHAS Jember

(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I., M.Pd)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan guru kelompok A



Anak menunjukkan huruf a-z



Anak menyebutkan huruf a-z

Implementasi Media Pohon Huruf



BIODATA PENULIS



A. Data Pribadi

Nama : Wardatul Hasanah
NIM : 212101050017
Tempat, tanggal lahir : Jember, 07 Februari 2001
Alamat : Jl. Basuki Rahmat Lingk. Krajan Timur
Agama : Islam
No. HP : 081946346685
Alamat Email : wardatulhasanah702@gmail.com

B. Riwayat Hidup

SD : SDN Tegal Besar 02 Jember
SMP : MTs. Negeri 01 Jember
SMA : SMK Kartini Jember
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R