

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

a. Konsep Anak Usia Dini (AUD)

Anak usia dini adalah anak-anak dari usia 0 hingga 6 tahun yang mengalami perkembangan pesat dan penting untuk kehidupan selanjutnya. Menurut Berk dalam (Yuliani Nurani Sujiono) menjelaskan bahwa proses perkembangan dan pertumbuhan dalam berbagai aspek mengalami masa yang sangat pesat pada saat ini, yaitu anak usia dini.¹ Menurut Piaget, anak-anak berada di tahap praoperasional. Pada saat ini, anak-anak belum siap untuk berpikir secara independen dan sah. Anak masih bergantung pada pengalaman langsung dan imajinasi untuk memahami lingkungannya. Menurut Vygotsky, sebaliknya, anak usia dini membutuhkan bantuan orang dewasa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Orang dewasa dapat membantu anak memahami konsep abstrak melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung mereka sendiri.²

Memperhatikan karakteristik dalam proses belajar, anak dirawat pada setiap tahap perkembangannya. Anak usia dini, yaitu sejak lahir hingga enam tahun, adalah masa yang paling penting dalam pembentukan kepribadian anak. Pada usia ini, mereka memiliki kemampuan untuk menyerap informasi tingkat tinggi, yang juga penting untuk mengembangkan intelegensi permanen.³ Banyak informasi tersedia di internet dan media massa dan media elektronik lainnya mengenai potensi yang dimiliki anak usia dini.

Setiap tahapan usia yang dilaluinya, anak akan menunjukkan ciri khasnya masing-masing yang berbeda antara satu tahapan dengan tahapan lainnya. Seorang pendidik anak usia dini perlu mengetahui beberapa masa anak usia dini sehingga dapat memberi anak didiknya rangsangan dan

¹ Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta Barat:Permata Puri Media, 2013):6.

² Vygotsky, L. S. *Mind in society: The development of higher psychological processes*, (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978).

³ Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.

stimulasi yang tepat. Menurut Widarmi D. Wijana, masa kanak-kanak usia dini adalah sebagai berikut.⁴

1) Masa Peka

Pada masa ini yakni usia sejak lahir sampai usia 3 tahun, menurut Montessori masa ini adalah fase penyerapan. Otak akan terus menyerap sentuhan, pandangan, bau, rasa, dan pendengaran ketika seseorang memiliki kepekaan terhadap peristiwa dan perubahan lingkungan sehingga kinerja otaknya akan terus meningkat dan berkembang semakin optimal.⁵ Saat ini, upaya pendidikan dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak dan menunjukkan permainan dan perlengkapan bermain tertentu yang memiliki potensi untuk menumbuhkan masa peka dan mengembangkan potensi yang ada pada masa peka.

2) Masa Egosentris

Pada masa egosentris, anak melihat dari sudut pandang dan minatnya sendiri. Menurut Piaget yang dikutip Dadan Suryana, anak mengalami tiga tahap perkembangan: tahap sensorimotor (dari usia 0 hingga 2 tahun), tahap praoperasional (dari usia 2 hingga 6 tahun), dan tahap operasional konkrit (dari usia 6 hingga 11 tahun). Pada tahap praoperasional, pola pikir anak bersifat egosentris dan simbolik, karena anak masih asyik bermain sendiri dan memuaskan dirinya serta masih belum mampu melakukan tindakan sosial yang juga melibatkan orang-orang disekitarnya.⁶ Pada tahap ini, orang tua atau pendidik dapat mendidik anak secara bertahap untuk menjadi orang yang berperilaku sosial, seperti mengajari mereka bermain bersama dan berbagi.

3) Masa Meniru

Proses anak meniru segala hal yang ada disekitarnya terjadi pada masa ini. Pada masa ini, orang tua atau pendidik secara bertahap dapat memberikan pemahaman kepada anak agar ia menjadi seseorang yang mempunyai perilaku sosial, misalnya dengan mengajarkan anak untuk berbagi, bermain bersama, dan lain lain. Pendidik, menjadi teladan bagi anak

⁴ Dra. Widarmi D. Wijana, M.M., *Modul 01 Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PAUD 4409, Edisi 2.

⁵ Dra. Widarmi D. Wijana, M.M., *Modul 01 Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PAUD 4409, Edisi 2.

⁶ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*, (Padang: UNP Press, 2013): 32.

dalam berperilaku atau berkata baik. Anak akan meniru dengan sangat hati-hati dan sangat teliti.

4) Masa Berkelompok

Aturan pada kelompok anak usia dini berbeda-beda yaitu aturan yang tidak jelas, tanpa struktur, oleh karena itu masa ini disebut dengan fase prasosial egosentris.⁷ Pada titik ini, biarkan anak bermain di luar rumah dengan teman-temannya. Jangan terlalu membatasi interaksi sosial anak, tetapi orang tua atau pendidik tetap mengawasi anak untuk membantunya beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya.

5) Masa Bereksplorasi

Pentingnya anak untuk bereksplorasi harus dipahami oleh orang tua atau pendidik pada masa ini. Biarkan anak memanfaatkan benda-benda disekitarnya dan anak akan mengembangkan kreativitasnya dalam memanfaatkan benda-benda tersebut.

6) Masa Pembangkangan

Pada masa ini anak memiliki perilaku membangkang, ketika anak membangkang maka disarankan tidak memarahi anak tersebut. Memberikan waktu pendinginan (*cooling down*) yakni berupa penghentian aktivitas anak dan memberikan waktu sendiri untuk anak tenang, setelah anak tenang maka diajak untuk berbicara dengan memahami kondisi anak tersebut.⁸ dari paparan tersebut perlu memahami hakikat dengan pendidikan anak usia dini, artinya anda harus tahu bagaimana mendidik anak usia dini

Menurut Pasal 28 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini (PAUD) diberikan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui jalur pendidikan formal, seperti Taman Kanak-Kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang setara; jalur pendidikan informal, seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak Anak (TPA), atau bentuk lain yang setara; dan penyelenggaraan pendidikan kelompok, orang tua yang memahami fungsi PAUD pasti akan menyekolahkan anaknya ke TK, RA, KB, atau TPA. PAUD adalah tempat yang bagus untuk membangun fondasi anak, moral, etika, agama, mental

⁷ Dra. Widarmi D. Wijana, M.M., *Modul 01 Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PAUD 4409, Edisi 2.

⁸ Dra. Widarmi D. Wijana, M.M., *Modul 01 Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PAUD 4409, Edisi 2.

dan estetika merupakan wujud pondasi kualitas seorang anak.⁹ PAUD memiliki tujuan yaitu mengembangkan perkembangan anak usiaddini.

Kategori dasar dari penggolongan ada empat komponen perkembangan anak usia dini: 1. Perkembangan kognitif anak (seperti belajar, berpikir, dan memecahkan masalah), 2. Perkembangan sosial dan emosional anak, 3. Perkembangan fisik dan motorik, dan 4. Kemampuan berkomunikasi dan berbahasa. Sejak dini, anak-anak memiliki kemampuan berbahasa yang cukup baik untuk berkomunikasi pikiran mereka, mengungkapkan perasaan mereka, dan terlibat dalam tindakan interaktif dengan lingkungannya.¹⁰

Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 dijadikan acuan dalam pendidikan anak usia dini, acuan standar nasional pendidikan pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan harus dilakukan dalam suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Suasana ini harus memotivasi siswa atau peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, prakarsa, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikis mereka.¹¹ Dalam pembelajaran dengan bermain perlunya dukungan media yang dapat menunjang pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak.

b. Media Pembelajaran

Media berarti pengantar atau perantara. Media menurut Sadiman, adalah wadah di mana sumber ingin menyampaikan pesan kepada sasaran atau penerima pesan, atau materi yang diterima.¹² Istilah “media” mengacu pada alat komunikasi. Media yang digunakan untuk belajar disebut media pembelajaran karena proses belajar mengajar juga disebut komunikasi. Menurut Miarso, seperti yang dikutip oleh Guslinda, M.Pd., media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat

⁹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia ini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*, (Padang: UNP Press, 2013): 32.

¹⁰ Rusti Alam Siregar, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017”, *Jurnal Literasiologi* 2, no. 1 (2019): 55.

¹¹ Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 96.

¹² Cecep Kustandi, M.Pd. dan Dr. Daddy Darmawan, M.Si., *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020): 4.

menarik perhatian, perasaan, dan pikiran siswa selama proses pembelajaran.¹³

Menurut Cecep Kustandi dan Daddy Darmawa, media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas maksud pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik dan sempurna.¹⁴ Sependapat dengan Degeng dalam Guslinda, bahwa media pembelajaran ialah komponen strategi atau cara untuk menyampaikan informasi kepada seseorang yang sedang belajar, apakah itu orang tua, materi, atau alat.¹⁵ Menurut para ahli, media pembelajaran adalah wadah atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada seseorang atau siswa dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperjelas maksud pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik.

Peningkatan hasil belajar tentunya didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar mempengaruhi minat dan motivasi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan membuat pendidik atau guru lebih mudah melayani dan mengajar siswa.¹⁶ Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dijelaskan pada Surah Al-Alaq ayat 1-5, yakni:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ۲ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

Artinya:

Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari 'alaq. Bacalah, dan tuhanmu yang maha pemurah. Yang mengajarkan manusia dengan pena, mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya. (*Q.S. al-Alaq [96]: 1-5*)

¹³ Guslinda, M.Pd. dan Rita Kurnia, M.Ed., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV Jakad Publishing Surabaya, 2018): 2.

¹⁴ Cecep Kustandi, M.Pd. dan Dr. Daddy Darmawan, M.Si., *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, 6.

¹⁵ Guslinda, M.Pd. dan Rita Kurnia, M.Ed., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2.

¹⁶ Guslinda, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1.

Menurut Tafsir M. Quraisy, kata qalam di sini mengacu pada hasil penggunaan alat tersebut. Ini disebabkan oleh fakta bahwa bahasa sering menggunakan alat atau sumber untuk menunjukkan hasil atau tindakan yang berbeda. Pena al qalam mengacu pada apa pun yang dapat digunakan untuk mencatat apa yang telah dipelajari. Pena memungkinkan analisis dan transformasi berbagai bidang ilmu dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹⁷ Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, diperlukan alat dan media pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari tiga kategori: media visual, media audio, dan media audio-visual.¹⁸ Berikut ini adalah penjelasan singkat tentang masing-masing kategori dan fiturnya yang tertera dibawah.

1) MediaaVisual

Media visual adalah jenis media yang hanya dapat dilihat. Pendidik dan guru lebih sering menggunakan media ini di lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan materi atau tema pembelajaran. Media visual dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan tidak diproyeksikan (*non-projected visual*). Proyektor, yang membuat gambar atau tulisan terlihat atau terlihat pada layar, adalah dasar dari media visual yang diproyeksikan.¹⁹

Proyeksi diam (seperti gambar diam) dan proyeksi gerak (seperti gambar bergerak) adalah 2 (dua) jenis proyeksi ini yaitu media visual. Alat proyeksi tersebut membutuhkan ruang yang cukup dan aliran listrik yang baik. Untuk menyampaikan pesan pendidikan atau materi pembelajaran, alat proyeksi seperti OHP (*overhead projection*) dan slide suara bisa digunakan kepada anak usia dini. Lembaga PAUD yang ada di daerah perkotaan harus dapat menggunakan alat proyeksi ini.²⁰ Ini akan sangat menguntungkan karena pembelajaran akan lebih terorganisir dan menarik perhatian murid daripada media yang tidak

¹⁷ Wely dozan, “Nilai-Nilai Pendidikan dakam Surat Al- Alaq ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah Karya M. Quraisy Shihab)”, *Ta'limuna* 9, no.2 (2020): 166.

¹⁸ Badru Zaman, M.Pd, dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG).

¹⁹ Badru Zaman, M.Pd, dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG).

²⁰ Badru Zaman, M.Pd, dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG).

diproyeksikan. Namun, media yang tidak diproyeksikan termasuk media realita, media grafis, media model, dan media gambar diam atau mati.

2) Media Audio

Media audio ialah media yang mengandung pesan yang disampaikan secara auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak dan mendorong mereka untuk mempelajari atau memahami isi pesan.²¹ Program radio dan kaset suara adalah contoh media audio ini. Penggunaan media audio ini dalam kegiatan pendidikan anak usia dini membantu membangun keterampilan mendengarkan. Dengan mempertimbangkan sifatnya yang auditif, perlu menggunakan cara memanfaatkan media lainnya guna mengatasi kelemahan dari media audio ini.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan dalam penggunaan media audio untuk anak usia dini, yaitu:²²

- a) Media ini akan bermanfaat bagi mereka (anak usia dini) yang sudah mahir atau memiliki kemampuan berpikir abstrak. Untuk anak usia dini, penggunaan media audio harus disesuaikan dengan kemampuan mereka, karena mereka masih berpikir konkrit (nyata).
- b) Penggunaan media audio perlu memperhatikan teknik-teknik yang dibutuhkan untuk penggunaan media tersebut yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini sehingga memerlukan perhatian yang lebih tinggi untuk media audio ini dibandingkan dengan media yang lainnya.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah kombinasi disebut juga dengan media pandang-dengar, hal ini dikarenakan media ini kombinasi atau perpaduan antara media audio (media yang dapat didengar saja) dengan media visual (media yang dapat dilihat saja).²³ Media ini juga dapat berfungsi sebagai pengganti guru dalam beberapa kasus. Karena media ini dapat menggantikan penyampaian materi, guru tidak selalu berperan sebagai penyampai. Dengan media ini, mereka juga

²¹ Badru Zaman, M.Pd, dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG).

²² Badru Zaman, M.Pd, dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG).

²³ Badru Zaman, M.Pd, dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG).

dapat beralih menjadi fasilitator belajar, membantu anak belajar. Program televisi atau video pendidikan atau instruksional, program slide suara, dan sebagainya adalah contoh media audio-visual.

c. Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

Cara berfikir anak usia dini, berbeda dengan cara berfikirnya orang dewasa. Menurut Piaget yang dikutip oleh Guslinda, M.Pd., masa anak usia dini usi 2-6 tahun masuk ke masa praoperasional, dimana anak sudah mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasi dunia (lingkungan) yaitu dapat menggunakan benda-benda konkrit (nyata) dalam belajar sehingga anak akan berfikir melalui pengalaman dari benda-benda tersebut.²⁴ Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Ini juga dapat digunakan dalam upaya meningkatkan pembelajaran dari yang abstrak ke yang jelas dengan menggunakan alat indera. Karena menggunakan media pembelajaran, siswa akan dapat melihat, mendengar, dan bahkan meraba tentang materi yang disampaikan. Berbeda dengan anak SD atau SMP, anak usia dini memiliki tiga jenis langkah belajar, yaitu haptik atau kinestetik, visual, dan auditorial. Dengan demikian, anak-anak dengan gaya belajar haptik atau kinestetik belajar lebih baik dengan menyentuh, membongkar, dan melakukan (*learning by doing*).²⁵

Anak yang belajar dengan media visual akan lebih cepat paham atau mengerti jika belajar melalui skema, gambar, serta membaca sedangkan anak auditorial lebih suka gaya belajar dengan mendengarkan musik atau suara.²⁶ Membantu anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini belajar visual dapat menggunakan media pembelajaran anak usia dini seperti Alat Permainan Edukatif (APE).

²⁴ Guslinda, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5.

²⁵ Guslinda, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 12.

²⁶ Guslinda, S.Pd, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 12.

2. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Mayke S. Tedjasaputra menjelaskan tentang pengertian alat permainan edukatif (APE) bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan untuk kepentingan pendidikan atau kegiatan belajar-mengajar yang dirancang khusus untuk bidang pendidikan.²⁷ Sedangkan Permendikbud No.11 tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana menyatakan bahwa media belajar maupun sekumpulan bahan yang di desain sebagai pendukung kegiatan pembelajaran melalui bermain sehingga menjadi lebih efisien dalam proses belajar-mengajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan peserta didik.²⁸ Alat permainan edukatif dirancang, didesain, dan dibuat dengan nilai dan indikator untuk mencapai tujuan tertentu.

Mursyid mengungkapkan bahwa pemilihan alat permainan edukatif (APE) didesain atau dirancang untuk kepentingan pendidikan bagi siswa agar dapat mengoptimalkan potensi yang terdapat pada aspek-aspek perkembangan yang dicapai oleh peserta didik.²⁹ Ha ini juga sependapat dari Badru Zaman bahwa satu Alat Permainan Edukatif dapat meningkatkan lebih dari satu pencapaian aspek perkembangan anak.³⁰ Sedangkan menurut Muammar Qadafi, Alat Permainan Edukatif adalah alat ataupun sebuah benda yang dibuat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak serta mengandung nilai pendidikan (edukatif) yang digunakan dalam kegiatan bermain.³¹

Berdasarkan pendapat-pendapat yang sudah dipaparkan mendapatkan sebuah kesimpulan yaitu alat permainan edukatif ialah alat atau bahan yang digunakan dengan bermain yang dibuat sesuai rancangan khusus dengan memperhatikan aspek

²⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, 2001): 81.

²⁸ Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, Wulan Adiarti, *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*, (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2021/2022):7.

²⁹ Mursid, M.Ag., *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015): 50.

³⁰ Zikra Hayati, *Evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) "Mini Drum" Ditinjau dari Syarat Pembuatan APE pada Mata Kuliah Pengembangan APE*, hal:128.

³¹ Muammar Qadafi, M.Pd., *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Mataram: Sanabil, 2021): 55.

edukatif (pendidikan), aspek-aspek perkembangan anak dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif tersebut, aspek teknis (pembuatan), serta aspek estetika (keindahan dari APE tersebut). Tujuan dari alat permainan edukatif ialah bisa atau dapat memudahkan kegiatan belajar bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang terkandung dalam alat permainan edukatif. Maka dalam pemilihan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan perkembangan anak. Alat Permainan Edukatif (APE) ini juga merupakan salah satu alat ataupun media yang digunakan dalam proses belajar mengajar oleh pendidik atau guru.

b. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Mayke S Tedjasaputra bahwa terdapat ciri-ciri alat permainan edukatif (APE) yaitu:³² a. Dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan bermacam-macam bentuk, b. Ditunjukkan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti, aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak terutama pada anak pra sekolah, c. Memperhatikan dengan baik dari segi keamanan yaitu bentuk maupun penggunaan cat, d. Membuat anak terlibat secara aktif, e. Sifatnya konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dirancang untuk memenuhi tujuan APE, yaitu untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

c. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif membantu perkembangan anak usia karena memungkinkan kegiatan belajar dengan menggunakan alat permainan yang menyenangkan. Kegiatan permainan yang dilakukan oleh anak secara aktif dan secara optimal melibatkan penggunaan seluruh pancainderanya, sehingga permainan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak anak, yang dapat membantu mereka belajar lebih cepat dengan alat permainan edukatif.³³ Alat Permainan Edukatif (APE) juga dapat membantu anak bersosialisasi dan memperluas pengetahuan yang terdapat dalam kegiatan permainan.

³² Mayke S. Tedjasaputra, *Bermainan, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, 81.

³³ Tesya Cahyani Kusuma, dan Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*,i(Jakarta: Kencana, 2021): 12.

d. Persyaratan Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Dinas Pendidikan Nasional yang dikutip menyebutkan beberapa syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif, diantaranya adalah:³⁴

- 1) Alat Permainan Edukatif (APE) mengandung nilai pendidikan. Dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE) terencana dan terprogram untuk pendidikan atau kegiatan belajar-mengajar, hal ini merupakan dasar pembuatan APE sebagai latar belakang untuk kepentingan pendidikan.
- 2) Tidak berbahaya dan aman untuk anak. Bahan-bahan yang digunakan atau dipilih dilihat dan diperhatikan, mengandung unsur keamanan untuk anak dan bahan tersebut tidak mengandung material yang bisa membahayakan anak dalam kegiatan proses belajar mengajar.
- 3) Menarik dilihat dari bentuk dan warnanya. Membuat bentuk untuk alat permainan edukatif dibuat semenarik mungkin sehingga anak akan tertarik dengan APE tersebut tanpa meninggalkan unsur keamanan dan kesesuaian dengan tema. Pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik pada anak usia dini yakni dengan memilih warna-warna primer dan warna-warna yang tajam atau mencolok.
- 4) Disesuaikan dengan tara perkembangan anak dan minat anak. Media yang sesuai dengan sasaran disedut dengan media tepat guna. Sehingga dalam pembuatan media pembelajaran atau alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan perkembangan anak dan karakteristik anak usia dini. Mulai dari materi sampai dengan jenis alat permainan.
- 5) Sederhana (tidak rumit), murah, serta bahan yang mudah diperoleh. Alat permainan edukatif yang dikembangkan sederhana dan tidak rumit dalam pembuatan maupun saat digunakannya. Sehingga ketika digunakan untuk kegiatan belajar sambil bermain tidak membuat anak kesulitan dalam menggunakan alat permainan edukatif tersebut.
- 6) Awet (tahan dalam jangka panjang), tidak mudah rusak, serta mudah dalam pemeliharaannya. Dalam pembuatan alat permainan edukatif harus memperhatikan bahan-bahan yang digunakan yakni bahan dasar awet dan tidak mudah rusak,

³⁴ Nurlaita, Fitriah Hayati, 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).

hal ini dilakukan karena usia anak-anak khususnya anak usia dini jauh dari sifat hati-hati.

- 7) Memperhatikan pertumbuhan biologis anak TK merupakan hal yang penting dalam pembuatan alat permainan edukatif. Ukuran alat permainan edukatif disesuaikan dengan kondisi atau postur tubuh anak sehingga alat permainan edukatif ukurannya tidak terlalu besar ataupun terlalu kecil.
- 8) Memiliki fungsi dapat mengembangkan kemampuan anak. Dalam pengembangan alat permainan edukatif memiliki kaharusan yaitu harus sesuai dengan perkembangan ataupun kriteria dari perkembangan anak. Alat permainan edukatif (APE) juga berfungsi untuk sarana belajar anak atau siswa dalam mengembangkan bidang perkembangan tertentu, serta juga dapat digunakan untuk kegiatan bermain siswa atau anak-anak. Kegiatan dalam pengembangan alat permainan edukatif disesuaikan dengan jenis alat permainan ataupun media yang dikembangkan serta dikembangkan sesuai dengan pada bidang atau kriteria perkembangan anak usia dini.

Pemilihan alat permainan edukatif juga dikemukakan oleh yang harus dipertimbangkan dalam memilih alat permainan edukatif yang meliputi: 1) Usia dan minat anak, 2) Keamanan dari permainan tersebut, 3) Dalam proses bermain, keterlibatan orang tua dan anggota keluarga sangat dibutuhkan atau penting, 4) Permainan sederhana memiliki nilai edukatif, tidak harus menggunakan permainan mahal, 5) Mudah untuk dibongkar maupun dipasang, dan 6) Dapat mengembangkan daya fantasi.³⁵ Memilih alat permainan edukatif untuk anak perlu diperhatikan agar alat permainan tersebut dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Selain memperhatikan dalam pemilihan alat permainan edukatif juga harus memenuhi syarat antara lain yaitu: a) Bersifat mudah, yaitu mudah dalam segi pembuatannya, bahan serta alat mudah untuk diperoleh, dan anak didik tidak kesulitan menggunakan alat permainan edukatif tersebut (mudah digunakan), b) Aman, artinya tidak membahayakan anak, baik dari segi bahan maupun bentuk, c) Murah, artinya pengadaan biaya dengan serendah mungkin, dan d) Asyik, yaitu nyaman digunakan oleh anak.³⁶

³⁵ Tesya Cahyani Kusuma, M.Pd. dan Heni Listiana, M.Pd.I., *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021): 13.

³⁶ Tesya Cahyani Kusuma, M.Pd. dan Heni Listiana, M.Pd.I., *Pengembangan Pembuatan APE*, 14.

Dari beberapa syarat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa syarat pemilihan alat permainan edukatif adalah:

- 1) Disesuaikan dengan usia dan karakteristik anak dalam aspek perkembangan anak yang terdapat dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) yang terdapat dalam Permendikbud No.137 tahun 2014.
- 2) Mengandung nilai pendidikan yang terdapat pada alat permainan edukatif tersebut.
- 3) Aman dari segala hal yang membahayakan anak baik dari bahan dan bentuk yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif.
- 4) Sederhana, murah, dan mudah memperoleh bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif.
- 5) Nyaman dan menarik maupun dari segi warna, bentuk dan ukuran yang disesuaikan sehingga dapat mengembangkan daya fantasi anak.
- 6) Mengandung unsur awet, tidak mudah rusak atau hancur, serta dalam pemeliharaannya mudah.
- 7) Mudah dibongkar pasang.

Persyaratan yang berjumlah tujuh tersebut dijadikan syarat dalam mengembangkan alat permainan edukatif (APE) pohon huruf perintah (PHP) oleh peneliti.

e. e. Pengembangan Desain Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut (Tri Ayu Lesatari Natsir) suatu desain (rancangan) hakikatnya ialah suatu proses dengan diawali yaitu melakukan tindakan dari menentukan, kebutuhan, lalu untuk merespon kebutuhan yaitu dengan mengembangkan rancangan, setelah itu dapat dilakukan menguji cobakan rancangan tersebut, dan pada akhirnya menentukan proses evaluasi dalam menentukan hasil atau data yang terkait dengan evektifitas rancangan yang sudah disusun dan dilaksanakan. Berikut langkah-langkah dalam mendesain alat permainan edukatif menurut Tri Ayu Lesatari Natsir:³⁷

1) Analisis konsep atau ide

Penganalisisan konsep atau ide yang akan dimasukkan ke dalam produk merupakan tindakan yang dilakukan pada tahap ini yang disesuaikan dengan konsep permainan. Contoh “Pohon Huruf Perintah (PHP)”, “Pohon

³⁷ Tri Ayu Lestari Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, (Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Pres, 2021): 78.

Huruf Perintah (PHP) ialah permainan bagi anak usia dini maka dalam desainnya diperhatikan agar dapat memenuhi kriteria persyaratan pembuatan Alat Permainan Edukatif yaitu meliputi syarat edukatif, syarat teknis, serta syarat estetika.

a. Syarat edukatif

Alat permainan edukatif “Pohon Huruf Perintah (PHP)” disesuaikan dengan nilai pendidikan yaitu dengan menyesuaikan program pendidikan atau kurikulum yang dipakai oleh lembaga pendidikan tersebut. Alat permainan edukatif “Pohon Huruf Perintah (PHP)” memiliki tujuan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini (usia 4-5 tahun khususnya yaitu pengenalan keaksaraan awal berupa pengenalan huruf abjad.

b. Syarat teknis

Pemilihan bahan, jenis huruf, kualitas bahan, ukuran huruf, serta keamanan merupakan persyaratan teknis yang perlu diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif “Pohon Huruf Perintah (PHP)”.

c. Syarat estetika

Persyaratan estetika merupakan salah satu syarat pembuatan alat permainan edukatif yaitu yang terkait dengan unsur keindahan alat permainan “Pohon Huruf Perintah (PHP)” dengan tujuan agar dapat memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Aspek estetika pada Alat permainan edukatif “Pohon Huruf Perintah (PHP)” yaitu: warna dan gambar yang disesuaikan dengan kesukaan anak.

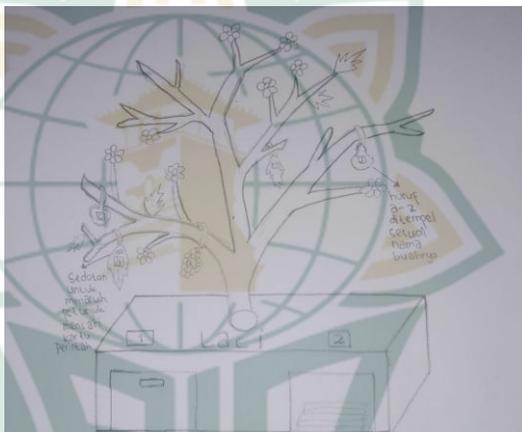
2) Menerjemahkan hasil analisis konsep

Menerjemahkan hasil analisis konsep dari alat permainan yang akan dibuat merupakan langkah yang dilakukan setelah konsep atau ide dianalisis. Produk “Pohon Huruf Perintah (PHP)” ditujukan kepada anak-anak yaitu khususnya anak usia 4-5 tahun sebagai media belajar maka konsep yang dihasilkan dari produk tersebut haruslah sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Hal yang dilakukan untuk mendapatkan “Pohon Huruf Perintah (PHP)” yang baik dan berkualitas, produk “Pohon Huruf Perintah (PHP)” dirancang dengan menggunakan program Coreldraw. Desebabkan keterbatasan mengeperasikan program Coreldraw, maka menggunakan jasa percetakan dan

desain grafis dalam mendesain stiker abjad, gambar, serta kemasan produk.

3) Mendeskripsikan desain Alat Permainan Edukatif

“Pohon Huruf Perintah (PHP)” ialah alat yang dimainkan dengan desain dan konsep yang telah dirancang dengan tujuan dapat mengenalkan keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun. Desain awal “Pohon Huruf Perintah (PHP)” masih berbentuk gambar pada lembaran kertas. Berikut desain awal “Pohon Huruf Perintah (PHP)”.



Gambar 2.1 Desain Awal Pohon Huruf Perintah (PHP)

Untuk melakukan desain awal maka digambar terlebih dahulu dengan menggunakan bahan berupa kertas sesuai dengan materi yang ditetapkan dalam dokumen perencanaan. Kesesuaian dengan konsep permainan “Pohon Huruf Perintah (PHP)” membutuhkan pemilihan dan perhitungan bahan dan materi dengan cermat.

4) Uji coba produk alat permainan edukatif Pohon Huruf Perintah (PHP)

Pada tahap ini “Pohon Huruf Perintah (PHP)” diuji coba untuk dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun atau kelompok A dengan tujuan pengenalan keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad. Cara bermain” Pohon Huruf Perintah (PHP)” yaitu terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.2 Petunjuk Tata Cara Bermain Pohon Huruf Perintah

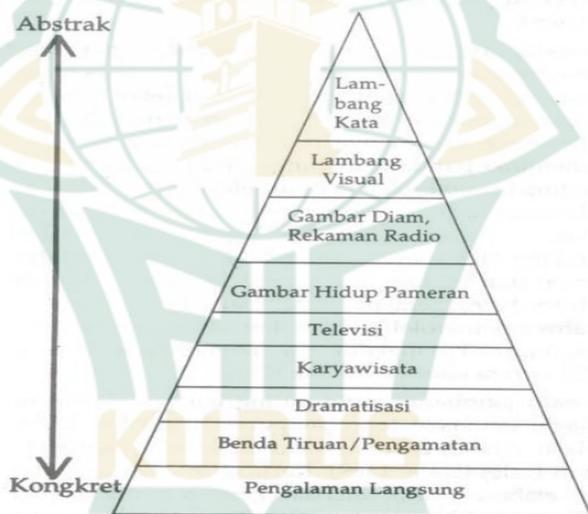
3. Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad, bunyi bahasa, atau aksara, sedangkan pohon adalah tanaman yang besar dan keras. Dan seperti yang dijelaskan oleh Cecep Kustandi, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat dicapai dengan lebih baik dan sempurna.³⁸ Agar belajar menjadi lebih efektif bagi anak usia dini maka perlu adanya sebuah permainan. Montessori

³⁸ Cecep Kustandi, M.Pd. dan Dr. Daddy Darmawan, M.Si., *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, 6.

menjelaskan bahwa ketika anak atau siswa sedang bermain, maka terjadilah suatu mempelajari serta penyerapan semua hal yang terjadi dilingkungan sekitar oleh anak atau siswa.³⁹ Dalam pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini menggunakan alat permainan edukatif menjadi kongkrit yaitu dengan melihat maupun memainkan alat permainan tersebut.

Dalam penelitian pengembangan ini, alat permainan edukatif “Pohon Huruf Perintah (PHP)” adalah alat yang digunakan untuk bermain dengan tujuan mengenal keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad yang terdapat pada daun dan buah yang tergantung pada ranting-ranting pohon. Tujuan dari alat ini adalah untuk membantu anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun mempelajari keterampilan keaksaraan awal.



Gambari 2.3 Kerucut pengalaman nedgar dalei

Teori pengalaman Edgar Dale ini menunjukkan bahwa pengetahuan atau ilmu yang diperoleh semakin abstrak semakin mengerucut. Namun, pengalaman langsung berada di posisi paling bawah, dan pengetahuan yang diperoleh darinya semakin mendalam seiring dengan kejelasan gambar.⁴⁰ Anak-anak memperoleh pengalaman dan pemahaman yang lebih dalam ketika

³⁹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, 3.

⁴⁰ Guslinda, S.Pd, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4.

mereka belajar huruf abjad yang menemel pada daun dan buah yang tergantung ada ranting-ranting pohon. Mereka dapat menggunakan alat permainan edukatif APE Pohon Huruf Perintah (PHP) yang digunakan secara langsung oleh anak-anak.

4. Pengenalan Keaksaraan

a. Pengertian Keaksaraan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “keaksaraan” berasal dari kata “aksara”, yang merupakan kata yang memiliki arti huruf dan merupakan simbol yang digunakan dalam komunikasi. Belajar keaksaraan awal merupakan pemahaman bahasa simbolis pada anak. sehingga pembelajaran bahasa perlu diarahkan dan merujuk pada kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, baik secara tulisan maupun lisan. Susanto menyatakan bahwa definisi mengenal keaksaraan, yaitu kemampuan untuk mengucapkan huruf, suku kata, kata, dan kalimat yang ditulis ke dalam bahasa lisan.⁴¹

Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan mengenali atau mengetahui tanda-tanda atau karakteristik dari tanda aksara (huruf) yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. John W Santrock mendefinisikan keaksaraan awal sebagai kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yang terglong pada fonologi (sistem bunyi bahasa).⁴² Keaksaraan didefinisikan secara luas sebagai pengetahuan dasar yang dimiliki anak sejak kecil.

Keaksaraan awal adalah kemampuan setiap anak untuk mengenal lambang huruf dan bunyi bahasa. Mengenal keaksaraan awal dapat dikatakan juga mengenal lambang huruf terlebih dahulu sebelum memasuki tahap membaca. Kemampuan untuk menyebutkan simbol huruf yang dikenal, membuat suku kata, dan merangkai suku kata dikenal sebagai keaksaraan awal.⁴³ Kemudian membuat kata sederhana dengan menggabungkan huruf.

⁴¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

⁴² John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2007): 353.

⁴³ Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Teori dan Praktis: Calistung Menjadi Menyenangkan*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020).

Setelah memberikan penjelasan tentang keaksaraan awal, anak-anak harus diajarkan satu per satu huruf abjad sejak usia dini, yang terdiri dari dua puluh enam huruf, lima huruf vokal dan dua puluh satu huruf konsonan. Huruf yang masuk dalam huruf vokal ada lima yaitu a,i,u,e,o, sedangkan huruf yang masuk dalam huruf konsonan ada dua puluh satu yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan yakni, bahwa setiap pengenalan huruf bacaan pada anak, merupakan dilatarbelakangi kemampuan keaksaraan pada anak. Karena aksaraan pada anak itu ialah merupakan simbol atau awal anak berkomunikasi dengan orang lain. Pengenalan huruf abjad terlebih dahulu pada anak agar lebih bisa membedakan huruf-huruf abjad tersebut.

b. Pengertian Huruf vokal dan Konsonan

1) Pengertian Huruf Vokal

Huruf vokal merupakan proses belajar dalam mengenal keaksaraan awal pada anak usia dini yaitu pada anak yang baru masuk di Taman Kanak-Kanak (TK). Menurut Suhartono, menjelaskan bahwa huruf vokal merupakan bunyi/ujaran yang diakibatkan adanya udara yang keluar dari paru-paru dan tidak terkena hambatan ataupun halangan.⁴⁴

Mengenal huruf vokal a, i, u, e, dan o, menurut Yamin dan sanan, yakni kemampuan keaksaraan yang dimiliki anak (membaca pemulaan) yang dalam kegiatannya melibatkan unsur pendengaran (*auditif*) serta unsur penglihatan (*visual*) merupakan salah satu dasar pengembangan berbahasa, maka perkembangan kemampuan anak ditentukan pada faktor belajar dan kematangan anak tersebut. Sikap tanggap harus dimiliki oleh guru segera mungkin atau secepatnya memberikan layanan ataupun bimbingan (arahan) dalam suatu hal yaitu salah satunya adalah pembelajaran persiapan mengenal keaksaraan awal yaitu mengenal huruf abjad dari kegiatan membaca, ketika anak sudah menunjukkan ataupun memperlihatkan masa peka atau kata lain kematangan untuk mengenal keaksaraan awal pada anak usia dini maka guru perlu melakukan hal tersebut sehingga sehingga terpenuhinya dan tersalurinya kebutuhan anak dengan secara

⁴⁴ Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), 162-163.

baik dalam menuju perkembangan kemampuan mengenal keaksaraan awal yang lebih baik ataupun optimal.⁴⁵

2) Pengertian Huruf Konsonan

Huruf konsonan terdiri dari 21 huruf: b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z. Bunyi atau ujaran ini dihasilkan oleh udara yang keluar dari paru-paru tanpa hambatan atau halangan. Suhartono menyatakan bahwa bunyi bahasa yang memiliki lambang disebut lambang bunyi (garis atau tulisan yang melambangkan suatu bunyi bahasa, di mana lambang bunyi dalam bahasa Indonesia disebut huruf).⁴⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti mengacu pada pokok bahasan tentang keaksaraan awal, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan, yaitu huruf a, i, u, e, dan o, serta huruf konsonan pertama, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z. Melalui APE pohon huruf perintah (PHP).

c. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Memahami Keaksaraan Awal Pada Anak Usia Dini

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, atau STPPA, adalah standar yang mengukur kemampuan anak dalam semua aspek perkembangan dan pertumbuhannya. Ini termasuk nilai bahasa, khususnya kemampuan untuk memahami keaksaraan awal.

Tabel 2.1 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Lingkup Keaksaraan

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Keaksaraan	1. Mengenal simbol-simbol 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya 3. Membuat coretan yang bermakna 4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

⁴⁵Yamin dan Sanan, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: IKAPI, 2010), 142.

⁴⁶Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005), 162-163.

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini, beberapa peneliti telah melakukan penelitian atau tulisan tentang pengembangan alat permainan edukatif pohon huruf perintah. Berikut ini adalah beberapa penelitian sebelumnya tentang alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP):

Pertama, Penelitian journal yang dilakukan oleh Rizka Aisyah dan Nurul Khotimah yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jumofan (Jumanji Modifikasi Fantasi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun” dengan tujuan untuk melakukan pengembangan, menguji kelayakan serta keefektifan produk yang dihasilkan dengan menggunakan metode Borg and Gall yang mengembangkan produk yang telah ada. Berdasarkan hasil melakukan uji validasi, memperoleh nilai rata-rata 98,86% dari ahli materi dan nilai rata-rata mendapatkan 100 % dari ahli media. Hasil uji validasi produk diperoleh hasil nilai rata-rata 98,86% dari ahli materi dan nilai rata-rata 100% dari ahli materi.⁴⁷ Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) mendapatkan kriteria layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada media yang digunakan untuk pengenalan keaksaraan awal. Penelitian ini menggunakan alat permainan edukatif Jumofan (Jumanji Modifikasi Fantasi) sedangkan alat permainan edukatif yang digunakan oleh peneliti adalah “Pohon Huruf Perintah (PHP)”.

Kedua, penelitian journal yang dilakukan oleh Mutia Lutfina, Joni, dan Rizki Amalia berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Kelompok A TK Kasih Ibu Kecamatan Kampar Utara”. Dengan menggunakan media permainan pohon huruf, penelitian ini mencoba meningkatkan kemampuan anak-anak kelompok A untuk mengingat huruf a hingga z. Penelitian ini menemukan bahwa pengembangan pohon huruf yang berhasil meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengingat huruf-huruf tersebut. Hasil observasi pada tahap pratindakan menunjukkan bahwa ada dua anak yang dapat berkembang sesuai harapan (BSH), dengan hasil 13,3%, dengan kemampuan anak terletak pada siklus I. Hasil observasi pada tahap

⁴⁷ Rizka Aisyah dan Nurul Khotimah, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jumofan (Jumanji Modifikasi Fantasi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal PAUD Teratai* 9, no.1 (2020): 1.

pratinjauan menunjukkan bahwa ada dua anak yang dapat berkembang sesuai harapan (BSH), dengan hasil 13,3%. Pada siklus kedua, terdapat 11 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), yang merupakan nilai 73,3%, dan dua anak yang berkembang baik pada siklus kedua. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak kelompok A, yang berusia antara 4 dan 5 tahun, di TK Ibu Kecamatan Kampar Utara, dapat belajar huruf lebih baik dengan menggunakan pohon huruf. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan media pohon huruf yang sudah ada sedangkan yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dan menghasilkan produk “Pohon Huruf Perintah (PHP)” yang belum pernah ada.

Ketiga, penelitian jurnal yang dilakukan oleh Siti Karoma berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal melalui Media Bola Huruf pada Anak Usia 3-4 Tahun”. Dari penelitian tersebut mendapatkan hasil kesimpulan yaitu penggunaan media bola huruf dan ditambah media merone dan menghias gelas plastik dengan stiker huruf vokal maka terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal lima huruf yang ditunjukkan pada peningkatan siklus I ke Siklus II dan ke siklus III yaitu, 0%, 14,76%, dan 47,61%.⁴⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada media yang digunakan untuk pengenalan keaksaraan awal yaitu huruf abjad. Penelitian ini menggunakan Bola Huruf sedangkan alat permainan edukatif yang digunakan oleh peneliti adalah “Pohon Huruf Perintah (PHP)”.

Keempat, penelitian jurnal yang dilakukan oleh Listiana, Muhammad Akil Musi, dan Ineke Alriani yang berjudul “Meningkatkan Keaksaraan Awal Melalui Media Stiker Dots” dengan tujuan untuk meningkatkan bahasa pada anak kelompok A dalam mengenal huruf vokal melalui media stiker dots. Penelitian ini mendapatkan hasil yaitu adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal yang dilihat dari perubahan yang signifikan. Pada tahap siklus I menghasilkan presentase sebesar 68,75% dan pada tahap siklus II menjadi 80,1% serta pada tahap siklus III menghasilkan 95,8%.⁴⁹

⁴⁸ Siti Karoma, Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal melalui Media Bola Huruf pada Anak Usia 3-4 Tahun, *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 1, no.01 (2019).

⁴⁹ Listiana, Muhammad Akil Musi, dan Ineke Alriani, “Meningkatkan Keaksaraan Awal Melalui Media Stiker Dots”, *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran* 1, no.02 (2022): 56.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media stiker dots untuk mengenal huruf vokal dan konsonan, dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya pada kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada media yang digunakan untuk pengenalan keaksaraan awal yaitu huruf abjad. Penelitian ini menggunakan Media Stiker Dots sedangkan alat permainan edukatif yang digunakan oleh peneliti adalah “Pohon Huruf Perintah (PHP)”.

Kelima, penelitian journal yang dilakukan oleh Jazariyah berjudul “Papan Huruf Flanel: Media Pembelajaran Keaksaraan Awal Untuk Anak Usia Dini”, dengan tujuan untuk pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran papan huruf dengan menggunakan metode *R&D* papan Huruf dan menghasilkan nilai rata-rata dari validasi ahli media dan ahli materi yaitu sebesar 3,25 dari skala 1-5, sehingga produk ini masuk ke dalam kategori layak dihunukan sebagai media pembelajaran keaksaraan awal. Dengan menggunakan model penelitian *Research and Development (R&D)*, media ini dikembangkan untuk tujuan pengenalan keaksaraan awal. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan rerata hasil 3,25 dari skala 1-5, yang menunjukkan bahwa produk pengembangan ini cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran keaksaraan awal.⁵⁰ Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan papan huruf panel yang dibuat untuk media pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini menghasilkan produk yang dinilai cukup sesuai dengan perkembangan anak usia dini dan layak digunakan dalam media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada media yang digunakan untuk pengenalan keaksaraan awal yaitu huruf abjad. Penelitian ini menggunakan Papan Huruf Fanel sedangkan alat permainan edukatif yang digunakan oleh peneliti adalah “Pohon Huruf Perintah (PHP)”.

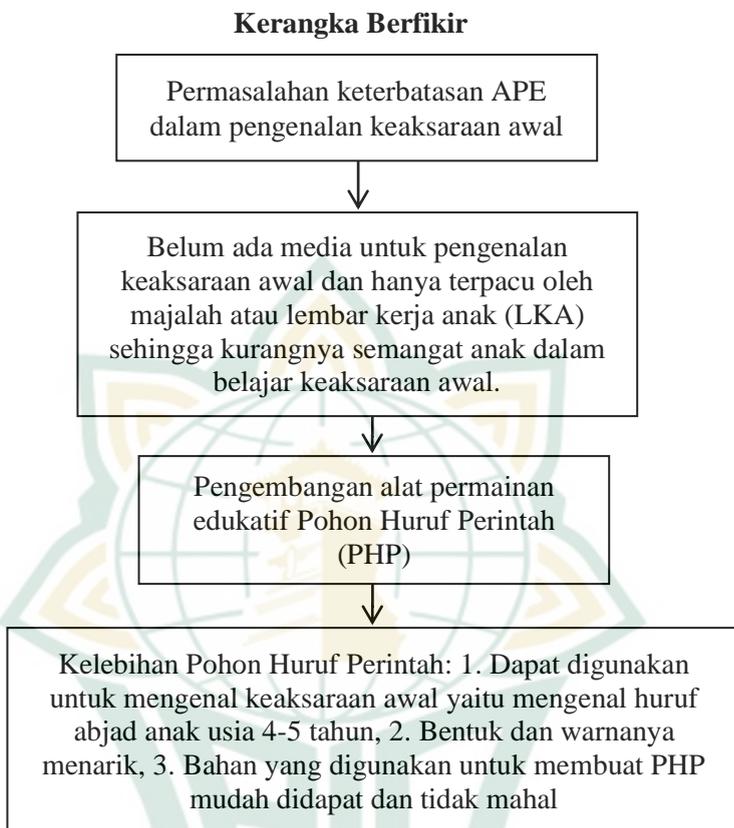
Dari paparan penelitian terdahulu di atas yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menjelaskan menggunakan media dalam mengenalkan lambang huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada media yang digunakan, materi yang terdapat dalam media, dan penggunaan media.

⁵⁰ Jazariyah, “Papan Huruf Flanel: Media Pembelajaran Keaksaraan Awal Untuk Anak Usia Dini”, *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no.02 (2019): 1.

C. Kerangka Berpikir

Alat permainan edukatif (APE) dengan pohon huruf perintah (PHP) akan dikembangkan untuk membantu kelompok A RA Roudlotusysyubban memperoleh keaksaraan awal. Penggunaan APE pohon huruf perintah dipilih karena belum ada media untuk pengenalan keaksaraan awal dan hanya terpacu oleh majalah atau lembar kerja anak (LKA) sehingga kurangnya semangat anak dalam belajar keaksaraan awal. Meskipun demikian, alat permainan edukatif ini memiliki manfaat untuk menarik perhatian siswa-siswi dalam belajar mengenal keaksaraan dengan senang karena bermain sambil belajar. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP) dalam perkembangan bahasa anak yang nantinya akan membantu meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan awal.

Pohon huruf perintah (PHP) dibuat untuk mengetahui kelayakan produk sebagai alat permainan edukatif untuk pengenalan keaksaraan awal pada anak kelompok A yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu *Analysis* (Analisis) tentang kegiatan mengenai produk apa yang harus dibuat dengan menganalisis situasi kerja dan lingkungan. Setelah itu, tahap desain (perencanaan) adalah kegiatan membuat rancangan untuk produk yang akan dirilis. Selanjutnya ialah tahap pengembangan yang merupakan tahap dengan melakukan kegiatan membuat rancangan (desain) sehingga menghasilkan produk serta melakukan uji validitas secara berulang-ulang sampai produk tersebut sesuai atau tepat dengan spesifikasi produk yang sudah ditetapkan. Tahap implementasi (implementasi) adalah kegiatan untuk penggunaan produk dan evaluasi (evaluasi).



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang akan diuji melalui penelitian.⁵¹ Hipotesis penelitian adalah bahwa pengembangan alat permainan edukatif PHP untuk pengenalan keaksaraan pada kelompok A di RA Roudlotusyubban. Dalam alat permainan edukatif pohon huruf perintah anak dapat mengenal huruf vokal dan konsonan dengan baik dan benar.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, Kualitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019): 112.