



ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Aulia Salma Alifia¹, Warananingtyas Palupi¹, Jumiatmoko¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret

E-mail : alifiasalma13@gmail.com , palupi@fkip.uns.ac.id, jumiatmoko@staff.uns.ac.id,

ABSTRAK

Alat permainan edukatif *board game* menjadi salah satu permainan yang efektif dan menyenangkan untuk anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *board game*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart dengan analisis data kuantitatif deskriptif komparatif dan analisis data kualitatif interaktif yang dilaksanakan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 10 anak berusia 4-5 tahun, dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan pada indikator menyebutkan nama huruf pra tindakan sebesar 50%, siklus 1 sebesar 68,3% dan siklus 2 sebesar 80%, membedakan bentuk huruf pra tindakan sebesar 20%, siklus 1 sebesar 31,6% dan siklus 2 sebesar 76,6%, menyebutkan huruf awal dari sebuah kata pra tindakan sebesar 40%, siklus 1 sebesar 68,3% dan siklus 2 sebesar 76,6% dan menirukan bentuk huruf pra tindakan sebesar 70 %, siklus 1 sebesar 7,6% dan siklus 2 sebesar 85%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *board game* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci : Kemampuan mengenal huruf, alat permainan edukatif *board game*, anak usia 4-5 tahun

ABSTRACT

Board game educational game tools is one of the most effective and fun games for kids to develop their character recognition skills. This study aims to improve children's ability to recognize letters at the age of 4 to 5 years through educational board games. The researcher uses a model of classroom action research by Kemmis and Mc Taggart with comparative descriptive quantitative data analysis and interactive qualitative data analysis carried out for two cycles. Each cycle consists of 6 meetings, including planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were ten children aged 4 to 5 years. There are several data collection techniques to obtain the data, such as observation, interviews, questionnaires and study documentation. This study indicates that the percentage of completeness in the indicator of mentioning the name of the letter pre-action is 50%, cycle 1 is 68.3%, and cycle 2 is 80%. Distinguishing the shape of the letter pre-action is 20%, cycle 1 is 31.6%, and cycle 1 is 2 is 76.6%. Mentions the initial letter of a word pre-action by 40%, cycle 1 is 68.3%, cycle 2 is 76.6%, and imitates the shape of the letter pre-action by 70%, cycle 1 is 7.6 % and cycle 2 of 85%. Based on these results, the researcher concludes that board games as an educational tool can improve recognizing letters in children aged 4 to 5.

Keywords: Ability to recognize letters, board games educational tool, children aged 4 to 5 years

PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan seorang anak sebelum masuk sekolah dasar (SD) dikenal dengan jenjang PAUD/Pendidikan Anak Usia Dini. Kemampuan anak dapat dikembangkan dalam berbagai aspek perkembangan salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa. Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014) PAUD dikatakan bahwa mampu mengenali suara binatang/benda di sekelilingnya, mengenali simbol, menirukan, mengucapkan dan menuliskan huruf A-Z, serta membuat coretan bermakna menjadi beberapa indikator yang anak umur 4-5 tahun capai dalam aspek perkembangan bahasanya. Guru harus mengajarkan cara mengenali huruf dengan baik kepada anak-anak sebelum memperkenalkan kegiatan membaca.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti selama 1 bulan, diketahui bahwa 7 dari 10 anak pada kelompok A1 Tk Al Islam 4 Surakarta masih perlu meningkatkan lagi kemampuannya dalam mengenali huruf. Kesimpulan tersebut terlihat melalui anak yang kesulitan menyebutkan nama huruf, terbolak-baliknya penyebutan serta kesulitan membedakan sebuah huruf

dengan bentuk/bunyi yang terlihat mirip (seperti b-d, a-g, m-n, k-t, p-q, atau f-v), sulit meniru bentuk huruf, dan juga menyebutkan huruf awal pada sebuah kata. Dalam mengenalkan huruf pada anak, anak diberikan tugas oleh Guru berupa menuliskan huruf berdasarkan yang ia contohkan (Guru mencoba mempraktikkan cara menulis huruf b dan memerintahkan anak menuliskan garis lurus dari atas ke bawah lalu membuat lengkungan di depan garis tadi dari kiri ke kanan lalu ke bawah), setelah dibuat mereka diminta menirukannya dalam membaca huruf-huruf tadi.

Terdapat beragam cara yang bisa Guru manfaatkan dalam upaya peningkatan kemampuan mengenali huruf pada anak seperti alat permainan edukatif *board game* di mana terdapat beragam pernak-pernik, warna, bahkan gambar untuk membangkitkan minat anak dalam belajar. Oematan, Tanudjaja, & Salamoon (2020) menyebutkan *board game* bersifat interaktif, sehingga bisa melatih interaksi sosial antar pemainnya. Agar anak-anak lebih aktif serta senang dalam belajar, pada penelitian ini peneliti memanfaatkan alat permainan edukatif *board game* dalam kegiatan

belajar dan mengajar di kelas guna tercapainya upaya peningkatan kemampuan mengenali huruf pada anak, anak-anak akan terbantu dalam memahami, mengenali, serta membedakan nama serta bentuk huruf melalui alat permainan edukatif *board game*.

Penjelasan tersebut mendorong peneliti menguji apakah permainan edukatif *board game* bisa meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf abjad. Diharapkan dalam pemberian permainan ini kemampuan anak pada pengenalan huruf dapat meningkat, melalui alat permainan edukatif *board game*.

Kemampuan Mengenal Huruf

Sebelum anak mempunyai kemampuan menulis serta membaca, mereka perlu menguasai kemampuan dalam pengenalan huruf sebagai keterampilan pertamanya. Kemampuan anak untuk memahami serta mengenal karakteristik huruf menurut bentuknya serta melafalkannya dengan tepat disebut sebagai kemampuan mengenal huruf (Etianingsih, 2016). (Damayanti, dkk., 2020) menyatakan bahwa komponen dari aspek pengenalan huruf terdiri dari : 1) pengetahuan tentang bentuk huruf; 2) pengetahuan tentang nama-nama huruf; 3)

pengetahuan tentang bunyi-bunyi huruf; 4) keterampilan menulis.

Di umur 4-5 tahun anak umumnya bisa mengucapkan nama huruf dengan urut. Sementara itu pengenalan simbol, pengenalan bunyi benda/hewan sekitar, mencoret-coret tulisan dengan makna tertentu, menirukan tulisan serta mengucapkan huruf A-Z menjadi beberapa standar yang anak usia 4-5 tahun biasa miliki menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014). Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan kemampuan mengenali huruf merupakan sanggup atau tidaknya anak untuk memahami serta mengetahui perbedaan diantara bunyi, nama, serta bentuk dari masing-masing huruf abjad.

Alat Permainan Edukatif Board Game

Alat permainan edukatif digunakan untuk merangsang perkembangan pada anak dengan memanfaatkan permainan. Salah satu alat yang bisa dimanfaatkan dalam peningkatan serta mengoptimalkan perkembangan anak disebut sebagai alat bermain edukatif (Daralina & Sufriani, 2018). Salah satu alat bermain

yang memakai papan dan dimainkan dengan memakai peraturan tertentu melalui pemakaian dadu, kartu, serta pion yang beragam disebut sebagai *board game*. *Board game* menempatkan pemain dengan saling bertatap muka, wajib mengenakan aksesoris serta mentaati peraturan yang ada agar tujuan dari permainan bisa tercapai (Cheng, Yeh, Chao, & Lin, 2020). Alat permainan edukatif *board game* disini dirancang dengan tujuan agar kemampuan anak dalam mengenali huruf dapat berkembang dengan cara bermain yang memuat indikator penilaian dalam penelitian ini.

Permainan *board game* yang peneliti pakai cara memainkannya mengacu pada langkah-langkah yang terdapat dalam penelitian Aisyah & Khotimah (2020) serta Nursifani & Atmaji (2020) yang telah dimodifikasi sedemikian rupa, yakni : 1) Dimainkan oleh 2 hingga 8 anak; 2) para pemainnya didampingi oleh 1 orang dewasa; 3) menentukan urutan bermain; 4) para pemainnya mengocok dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu dan urutan bermain; 5) pada huruf yang dipijak, pemain diminta untuk menyebutkan nama huruf (**menyebutkan nama huruf**); 6) kemudian pemain diminta mencari **Kartu Huruf** sesuai

dengan huruf yang dipijaknya (**membedakan bentuk huruf**); 7) lalu, membaca gambar dan menyebutkan huruf awal dari kta yang tertera pada Kartu Huruf (**menyebutkan huruf awal dari sebuah kata**); 8) pemain yang tidak tepat dalam menyebutkan nama huruf dan huruf awal dari sebuah kata yang tertera diminta untuk mengambil Kartu Menirukan Huruf untuk menirukan huruf yang sesuai (**menirukan bentuk huruf**); 9) para pemain yang sudah sampai finish akan mendapatkan 5 bintang sebagai *reward*. Warna serta gambar yang beraneka ragam dipilih guna meningkatkan minat anak-anak pada alat permainan edukatif *board game*. Peneliti menggunakan huruf kecil pada papan dan pada kartu huruf karena huruf kecil lebih umum digunakan daripada huruf besar dalam literatur dan kehidupan sehari - hari (Kusumo, 2015).

METODE PENELITIAN

TK Al Islam 4 Surakarta yang beralamatkan di Jl. Agus Salim No. 9C, Sondakan, Laweyan, Surakarta ini menjadi lokasi yang peneliti telah tetapkan dalam penelitiannya. Penelitian dan penyusunan laporan dilaksanakan selama 12 bulan mulai dari bulan Januari 2021 – Januari 2022.

Dalam penelitian PTK ini menerapkan model hasil pengembangan Kemmis dan Mc Taggart yang berisi perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi sistem spiral yang mempunyai keterikatan (Sukardi, 2019), penelitian dilaksanakan selama 2 siklus dengan 6 kali pertemuan setiap siklusnya. 10 anak Kelompok A1 di TK Al Islam 4 Surakarta yang terdiri atas 6 murid laki-laki serta 4 perempuan menjadi subjek yang peneliti tetapkan. Sumber datanya didapatkan melalui kepala sekolah, guru serta peserta didik dengan bentuk data kuantitatif dan kualitatif.

Observasi, wawancara, angket, serta studi dokumentasi dipakai sebagai teknik pengumpulan datanya dengan triangulasi sumber dan data sebagai teknik uji validitasnya. Kemudian teknik kuantitatif dekriptif komparatif dan interaktif model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana dijadikan teknik analisisnya (Ma'ruf, 2019) tahapannya terdiri: kondensasi data, penyajian data dan menarik kesimpulan / verifikasi data. Indikator penelitian mengacu pada pendapat Damayanti, dkk., (2020) dan Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD (2014) yang meliputi kemampuan anak dalam menyebutkan nama huruf,

membedakan nama huruf, menyebutkan huruf awal dari sebuah kata dan menirukan bentuk huruf. Kriteria keberhasilan minimum 75% dari keseluruhan peserta didik yang telah mencapai tingkatan perkembangan sesuai harapan Tampubolon (Pangesti, 2019) yaitu nilai Berkembang Sesuai Harapan/BSH nya sudah tercapai berdasarkan apa yang peneliti dan guru telah sepakati.

HASIL

Penelitian diawali dengan mengambil data pra tindakan guna mendapatkan data terkait tingkat kemampuan subjek dalam mengenal huruf sebelum diterapkannya alat permainan edukatif *board game* yang kemudian diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel 1, berikut :

Tabel 1. Penilaian Pra Tindakan

Indikator Penilaian	Persentase	Kriteria ketuntasan
Menyebutkan Nama Huruf	50%	Belum Tuntas
Membedakan Bentuk Huruf	20%	Belum Tuntas
Menyebutkan Huruf Awal Dari Sebuah Kata	40%	Belum Tuntas
Menirukan Bentuk Huruf	70%	Belum Tuntas

Kesimpulan dari sajian Tabel 1 ialah bahwa hasil pra tindakan menunjukkan masih rendahnya serta perlu adanya tindakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi Kelompok A1 TK Al Islam 4 Surakarta karena belum mencapai target kriteria keberhasilan yang ada.

Setelah mengetahui hasil data pra tindakan kemudian peneliti melaksanakan tindakan siklus 1 selama 6 kali pertemuan. Tindakan siklus 1 memperlihatkan bahwa permainan tersebut mampu menarik atensi serta semangat anak untuk mengenali huruf meskipun beberapa diantaranya masih ada yang malu-malu/asyik bermain sendiri. Pendampingan serta pemberian penjelasan permainan dilakukan oleh Guru pada siklus 1 ini. Anak-anak tidak terlalu fokus akibat kartu huruf diletakkan oleh Guru di lantai, mereka juga sulit menyebut huruf pertama dari kartu yang berisi gambar-gambar yang menurut mereka adalah gambar yang masih asing. Di sinilah mulai terlihat bahwa kemampuan mereka dalam mengenali huruf masih perlu ditingkatkan lagi, kemudian diperoleh hasil penilaian tindakan siklus 1 yang dapat dilihat pada tabel 2, berikut :

Tabel 2. Penilaian Tindakan Siklus 1

Indikator Penilaian	Persentase	Kriteria ketuntasan
Menyebutkan Nama Huruf	68,3%	Belum Tuntas
Membedakan Bentuk Huruf	31,6%	Belum Tuntas
Menyebutkan Huruf Awal Dari Sebuah Kata	68,3%	Belum Tuntas
Menirukan Bentuk Huruf	76,6%	Tuntas

Sajian data pada Tabel 2 memperlihatkan adanya peningkatan pada Kelompok A1 TK Al Islam terkait kemampuannya dalam mengenali huruf meskipun target kriteria keberhasilannya belum bisa dicapai secara keseluruhan untuk itu pada tindakan siklus ke-2 perlu adanya peningkatan dan perbaikan. Tindak lanjut serta perbaikan pada pelaksanaan siklus 2 peneliti lakukan setelah melihat hasil penilaian pada siklus 1. Selama 6 kali pertemuan seperti yang dilakukan pada siklus sebelumnya, hasil menunjukkan adanya peningkatan.

Anak-anak menjadi lebih semangat, aktif, serta percaya diri dalam bermain karena menggunakan nampan untuk meletakkan kartu-kartu yang sebelumnya diletakkan di lantai. Anak-anak secara bersama-sama diminta membacakan tulisan terlebih dahulu pada masing-masing gambar agar mempermudah mereka dalam bermain nantinya.

Penerapan langkah tersebut membuat anak-anak Kelompok A1 TK Al Islam 4 Surakarta dapat meningkatkan kemampuan mengenali huruf serta pencapaian target keberhasilan yang ada setelah permainan selesai dilakukan karena mereka lebih fokus, kemudian diperoleh hasil penilaian tindakan siklus 2 yang dapat dilihat pada Tabel 3, berikut :

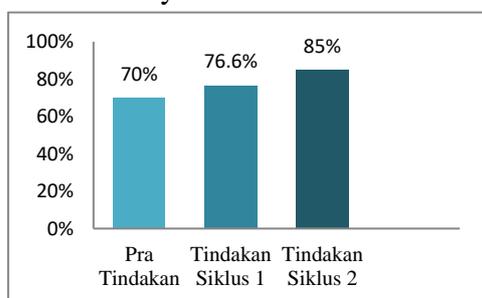
Tabel 3. Penilaian Tindakan Siklus 2

Indikator Penilaian	Persentase	Kriteria ketuntasan
Menyebutkan Nama Huruf	80%	Tuntas
Membedakan Bentuk Huruf	76,6%	Tuntas
Menyebutkan Huruf Awal Dari Sebuah Kata	76,6%	Tuntas
Menirukan Bentuk Huruf	85%	Tuntas

Setelah kedua siklus telah dilaksanakan dan telah mendapatkan data hasil penilaiannya, hasil tersebut kemudian dibandingkan oleh peneliti. Persentase banyaknya anak yang tuntas dalam penilaian kemampuan mengenal huruf bisa dilihat pada data berikut :

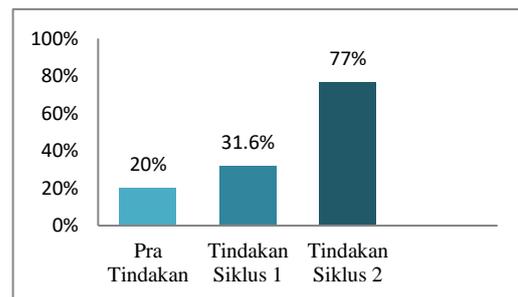
1. Menyebutkan Nama Huruf

Gambar 1. Hasil Penilaian Menyebutkan Nama Huruf



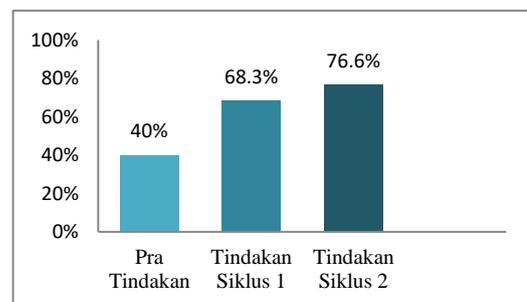
2. Membedakan Bentuk Huruf

Gambar 2. Hasil Penilaian Membedakan Bentuk Huruf



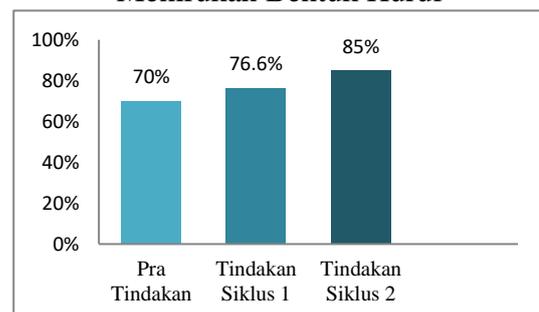
3. Menyebutkan Huruf Awal dari Sebuah Kata

Gambar 3. Hasil Penilaian Menyebutkan Huruf Awal dari Sebuah Kata



4. Menirukan Bentuk Huruf

Gambar 4. Hasil Penilaian Menirukan Bentuk Huruf



Sajian data tersebut memperlihatkan perbandingan persentase banyaknya anak yang tuntas pada indikator penilaian kemampuan mengenal huruf berdasarkan data hasil pratindakan, siklus 1 dan 2. Dari persentase tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan jumlah anak yang tuntas dalam mengenal huruf sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa alat permainan tersebut bisa meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Kelompok A1 TK Al Islam 4 Surakarta.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, alat permainan *board game* menjadi bagian penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran bagi anak untuk meningkatkan kemampuannya mengenal huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenali huruf pada Kelompok A1 TK Al Islam 4 Surakarta melalui penggunaan alat permainan edukatif *board game*.

Indikator pertama menyebutkan nama huruf, agar anak-anak bisa mengenali bunyi, nama, serta bentuk huruf dengan tepat mereka diajak untuk menyebut nama-nama huruf yang

mereka pijak masing-masing. Sebanyak 80% anak berhasil mendapat nilai tuntas dalam menyebutkan nama huruf melalui kegiatan pengulangan. Kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan secara acak terkait huruf bukan hanya menghafalnya secara runtut menjadi bukti keberhasilan penggunaan alat ini (Damayanti, dkk., 2020). Sementara itu yang belum mencapai nilai tuntas dimana mereka belum berhasil dan masih perlu dibimbing dalam menyebut nama huruf tertentu ada sebanyak 20%, untuk mengatasinya Guru dapat memberikan penjelasan secara individu dan meminta anak untuk maju ke depan kelas, Guru mendampingi anak mengucapkan huruf bersama-sama dan meminta anak membaca huruf secara mandiri agar anak lebih mengingat nama huruf baik secara urut maupun secara acak, guru dapat memberikan *treatment* hingga anak mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Indikator kedua membedakan bentuk huruf, untuk mengetahui apakah indikator ini sudah dicapai oleh anak atau belum mereka diminta untuk memijakkan kaki pada huruf tertentu lalu mencocokkannya dengan Kartu Huruf yang sesuai. Damayanti, dkk.

(2020) juga menjelaskan bahwa langkah tersebut bisa membantu mereka mengingat-ingat serta merangsang kemampuan otak dalam menghubungkan diantara bunyi dengan bentuk huruf. Sebanyak 76,6% anak mendapatkan nilai yang tuntas dalam membedakan bentuk huruf melalui kegiatan tersebut. Terlihat dari tidak terbaliknya mereka ketika diminta mencari huruf-huruf yang mempunyai bunyi dan bentuk yang hampir serupa. Sementara itu sebanyak 23,4% anak belum mendapat nilai yang tuntas, untuk mengatasinya guru dapat membuat huruf yang lebih besar dari huruf pada Kartu Huruf agar anak dapat melihat bentuk huruf lebih jelas, guru dapat mempraktikkan cara menulis bentuk huruf dengan ukuran yang lebih besar sambil menyebutkan nama huruf agar anak lebih mudah untuk mengenali bentuk huruf dan bunyi huruf dengan tepat, guru dapat memberikan *treatment* tersebut hingga anak mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Indikator ketiga menyebutkan huruf awal dari sebuah kata, dalam kegiatan ini guru meminta anak-anak membaca gambar pada Kartu Huruf kemudian menyebutkan huruf awalnya untuk mempermudah anak dalam mengingat bunyi, nama, serta bentuk

setiap huruf. Dilorenzo, dkk., (Aisyah & Khotimah, 2020) mengungkapkan teknik *mnemonic* atau menghafalkan suatu hal melalui bantuan adalah salah satu langkah yang bisa dipilih dalam mengatasi kesulitan anak dalam mengenali huruf, misalnya gambar buah apel untuk menghubungkannya dengan huruf 'a' dan lain sebagainya. Sebanyak 76,6% anak mendapatkan hasil nilai tuntas terkait peningkatan kemampuan menyebut huruf pertama pada suatu kata melalui kegiatan tersebut. Mereka bisa dengan lancar menyebut huruf pertama suatu kata sesuai dengan bunyi serta namanya. Sementara itu sebanyak 23,4% belum mencapai hasil nilai tuntas karena masih perlu dibimbing dan belum dapat menyebut huruf pertama pada suatu kata tertentu seperti menyebut 'ca' bukannya 'c' saja pada kata 'cacing', 'fa' yang seharusnya 'f', 'ja' yang seharusnya 'j', atau 'pa' yang seharusnya 'p' saja, untuk mengatasinya guru dapat membuat ukuran huruf awal dari sebuah kata yang lebih besar daripada huruf lain yang membentuk kata tersebut, agar anak dapat melihat jelas dan membedakan antara huruf awal dan huruf lainnya, guru dapat memberikan *treatment* tersebut sampai anak

mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Indikator keempat menirukan bentuk huruf, kegiatan dilakukan dengan meminta anak menghubungkan garis putus-putus yang guru telah buat sehingga bisa membentuk suatu huruf tertentu dan menirukannya dengan mengambil Kartu Menirukan Huruf terlebih dahulu. Tujuannya ialah memberikan stimulasi pada ingatannya terkait bentuk serta nama huruf dengan jalan menulis simbol-simbol huruf (Aisyah & Khotimah, 2020). Sebanyak 85% anak mendapatkan nilai tuntas terkait peningkatan kemampuan menirukan bentuk huruf. Mereka dapat meniru bentuk-bentuk huruf dengan tepat pada garis putus-putus serta sesuai dengan arah goresan spidolnya, serta menghafalkannya dengan tepat. Sementara ada sebanyak 15% anak yang memperoleh hasil yang belum tuntas karena masih perlu diarahkan dalam meniru huruf tidak bisa dengan sendirinya, menolak menjalankan tugas/tidak dapat menggores garis putus-putus dengan benar, untuk mengatasinya guru dapat mempraktikkan cara menggoreskan spidol yang tepat saat menirukan bentuk huruf di awal kegiatan, agar anak memiliki acuan ketika menirukan bentuk huruf secara mandiri

dan guru dapat memberikan *treatment* tersebut hingga anak mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Gambar 4. Alat Permainan Edukatif
Board Game Mengenal Huruf



Alat permainan edukatif board game dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf, media/sarana visual yang mudah untuk anak lihat dan mainkan disebut sebagai alat permainan edukatif. Beragam hal

seperti simbol, kartu huruf disertai gambar yang beragam untuk mendiskripsikan huruf-huruf, serta kartu menirukan huruf dengan berbagai warna yang anak sukai bisa menarik minat anak dan membantunya mengenali, memahami, serta membedakan nama dan bentuk huruf abjad bisa ditemui dalam alat permainan edukatif *board game*. Hal ini selaras dengan pernyataan Fadlillah (2019) yang menyebutkan bahwa melatih konsentrasi dan fokus anak, mempermudah proses belajar anak, membuat anak tidak bosan, sebagai alat yang kreatif dan imajinatif bagi anak, serta meningkatkan daya ingat dan alat eksperimen bagi perkembangan anak menjadi tujuan dari penerapan alat permainan edukatif *board game* ini.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif berupa meningkatnya hasil belajar anak-anak Kelompok A1 TK Al Islam 4 Surakarta terkait kemampuannya mengenal huruf pada penerapan alat permainan edukatif *board game* ini. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya hasil penilaian anak yang mengalami peningkatan dari kegiatan pratindakan hingga siklus kedua di setiap indikatornya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan anak-anak Kelompok A1 TK Al Islam 4 Surakarta mengalami peningkatan dalam mengenal huruf setelah diterapkannya alat permainan edukatif *board game* dalam proses belajar dan mengajar. Langkah atau tata cara bermain permainan ini dimulai dengan menetapkan urutan main, memilih pion, menyebut nama huruf yang dipijak, mencari Kartu Huruf yang tepat, membaca gambar dan menyebutkan huruf awal pada Kartu Huruf, meniru bentuk-bentuk huruf pada Kartu Menirukan Huruf serta pemberian hadiah/*reward*.

Kesimpulan ini diperoleh dengan melihat banyaknya anak yang mendapatkan hasil penilaian yang tuntas lebih banyak dari kriteria yang peneliti telah tetapkan di seluruh indikator pada kegiatan siklus ke-2. Beberapa indikatornya yakni : menyebutkan nama huruf, membedakan bentuk huruf, menyebutkan huruf awal dari suatu kata dan menirukan bentuk hurufnya.

IMPLIKASI

Berikut ini beberapa implikasi dalam penelitian ini:

- a. Alat permainan edukatif *board game* ialah alat bermain yang mengedukasi dan dapat membuat anak-anak senang serta tertarik untuk belajar.
- b. Upaya peningkatan kemampuan mengenali huruf pada anak-anak bisa dilakukan dengan memanfaatkan alat bermain edukatif salah satunya permainan *board game* ini.

SARAN

Berikut ini beberapa saran dari peneliti setelah dilakukannya penelitian :

- a. Bagi Kepala Sekolah
 1. Menyarankan para guru untuk menerapkan alat permainan edukatif *board game* dalam upaya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali huruf abjad.
 2. Memberikan dukungan dan fasilitas apa yang dibutuhkan untuk menerapkan alat permainan edukatif *board game*.
- b. Bagi Guru
 1. Menerapkan alat permainan *board game* menjadi satu diantara beberapa alternatif pembelajaran mengenal huruf.
 2. Menerapkan alat permainan edukatif *board game* bagi anak-anak Kelompok A1 dalam pembelajaran mengenal huruf sebab menurut hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada anak setelah diterapkannya permainan tersebut.

c. Bagi Peneliti Lain

1. Penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi peneliti selanjutnya dengan cakupannya lebih luas serta bisa mempunyai manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Peneliti selanjutnya bisa menjadikan hasil penelitian ini sebagai gambaran bagi penelitian yang serupa, untuk menambah wawasan terkait peningkatan kemampuan anak dalam mengenali huruf dengan alat bermain edukatif jenis *board game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, R., & Khotimah, N. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 09(01).
- Cheng, P., Yeh, T., Chao, Y., & Lin, J. (2020). *Design Ideas for an Issue-Situation-Based Board Game Involving Multirole Scenarios*. (2), 1–20.
- Damayanti, M. S., Rasmani, U. E. E., & Syamsuddin, M. M. (2020). Penerapan Metode Jolly Phonics Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1). Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/32822>
- Daralina, M., & Sufriani. (2018). Faktor-Faktor Pemilihan Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah. *JIM Fkep*, III(3), 131–139.
- Etianingsih, M. E. (2016). Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Universitas Jember.
- Fadlillah. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Pertama Ce). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kusumo, E. L. (2015). Pengenal Huruf “A” Untuk Anak Usia Dini. Retrieved June 25, 2021, from <https://indonesiamontessori.com/pengenal-anak-usia-dini/>
- Ma'ruf. (2019). Problematika Guru Dalam Implementasi Penilaian Autentik Pada Kurikulum 2013 di SD Al - Muslim Waru Sidoharjo. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 88–107.
- Nursifani, C. U. C., & Atmaji, L. T. (2020). Boardgame Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Kemandirian Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal of Art, Design, Education And Culture Studies (JADECS)*, 5(2), 67–74.
- Oematan, V. N. C., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2020).

Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Media Board Game Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(16), 1–10.

Pangesti, N. P. (2019). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Book (Penelitian Tindakan Kelas di TK Pelita 1 Mudal Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019)*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

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

Sukardi. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.