

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kotak Alfabet

¹Sri Amini Fadhila Larau, ²Muh. Asri Hente, ³Husen Tolleng

Program Studi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palu

(Email: fadhilahsriamini@gmail.com)

(Email : asrihente10ump@gmail.com)

(Email :)

ABSTRAK

Dalam penelitian ini, masalah yang diangkat adalah apakah kemampuan mengenal huruf anak dalam kelompok A dapat meningkat setelah menggunakan permainan kotak alfabet di TK ABA Longkoga Timur. Subjek penelitian terdiri dari 10 anak didik, dengan 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif komperatif yaitu membandingkan nilai antar siklus yang di olah dengan menggunakan perhitungan persentase (%) sesuai dengan rumus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada indikator kemampuan mengenal alfabet pada tahap pra siklus terdapat 6 anak didik atau 60% yang mencapai kategori Mulai Berkembang (MB). Pada akhir siklus I terdapat 6 anak didik atau 60% yang sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada akhir siklus II terdapat 9 anak didik atau 90% yang sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Selanjutnya, pada indikator kemampuan mengucap bentuk alfabet dalam tahap pra siklus terdapat 2 anak didik atau 20% yang mencapai kategori Mulai Berkembang (MB). Pada akhir siklus I terdapat 4 anak didik atau 40% yang mulai mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada akhir siklus II terdapat 9 anak didik atau 90% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Terakhir, indikator kemampuan mengucap alfabet pada tahap pra siklus terdapat 4 anak didik atau 40% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Pada akhir siklus I, 2 anak didik atau 20% sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak didik atau 10% sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dan pada akhir siklus II, 9 anak didik atau 90% sudah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan kotak alfabet dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK ABA Longkoga Timur.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Alfabet, Permainan Kotak Alfabet

ABSTRACT

The research problem was whether the ability to recognize children in group A could increase after using the alphabet box game in East Longkoga ABA Kindergarten. The research subjects consisted of 10 students, with four boys and six girls. The research was conducted in two cycles, each consisting of two meetings. Learning activities consist of four stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation, and the reflection stage. Data collection techniques used in this study are observation and documentation sheets. Data analysis was carried out in a comparative descriptive manner, namely comparing the values between cycles processed using the percentage calculation (%) according to the formula. The research results show that on the indicator of the ability to recognize the alphabet at the pre-cycle stage, there were six students, or 60% who reached the Beginning to Develop category. At the end of the cycle I, six students or 60%, reached the Expected Developing category. At the end cycle II, nine students or 90% reached the Very Good Development category.

Furthermore, two students or 20%, reached the Beginning to Develop category in the indicator of the ability to pronounce alphabetic forms in the pre-cycle stage. At the end of the cycle I, four students or 40%, started to reach the Expected Developing category. At the end of cycle II, nine students or 90%, were in the Very Good Developing category. Finally, indicators of the ability to pronounce the alphabet at the pre-cycle stage have four students or 40%, in the Beginning to Develop category. At the end of the cycle I, two students or 20%, had reached the Expected Developing category, and one students or 10%, had reached the Very Good Developing category. And at the end of cycle II, nine students or 90% , were already in the Very Good Developing category. Based on the research above, alphabet box games can improve the ability to recognize letters in group A children in East Longkoga ABA Kindergarten.

Keywords: Ability to Recognize the Alphabet; Alphabet Box Game

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang cepat dan memiliki peran fundamental dalam kehidupannya. Menurut Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, Bab 1 ayat 14, Pendidikan anak usia dini mengacu pada upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Upaya ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak, agar anak memperoleh kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Ajaran agama Islam juga mendukung pentingnya pendidikan anak usia dini. sebagaimana sabda nabi SAW:

حَدَّثَنَا أَبُو دَاوُدَ حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي ذَنْبٍ عَنْ الزُّهْرِيِّ عَنْ أَبِي سَلَمَةَ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ "كُلُّ مَوْلُودٍ يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ نَصْرَانِيَّةٍ أَوْ مَجَسَّانِيَّةٍ كَمَثَلِ الْبُهَيْمَةِ تَنْتُجُ الْبُهَيْمَةُ هَلْ تَرَى فِيهَا جَذْعًا؟"

Artinya: Telah disampaikan kepada kami Adam, telah disampaikan kepada kami Ibnu Abu Dza'bi, dari Az Zuhriy, dari Abu Salamah bin 'Abdurrahman, dari Abu Hurairah radliallahu 'anhu, yang berkata: Nabi Shallallahu'alaihiwasallam bersabda: "Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fithrah. Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan menjadikan anak itu menjadi Yahudi, Nashrani atau Majusi sebagaimana binatang ternak yang melahirkan binatang ternak dengan sempurna. Apakah kalian melihat ada cacat padanya?" (HR. Bukhari). Hadist ini menjelaskan bahwa Rasulullah menganjurkan agar senantiasa memberikan pendidikan baik itu pendidikan agama maupun itu pendidikan umum sejak dini, agar anak memiliki pengetahuan, pengalaman, sikap dan keterampilan.

Salah satu aspek perkembangan kognitif pada anak adalah kemampuan mengenali huruf. Kemampuan ini membutuhkan rangsangan yang cukup baik dari orang tua maupun guru di sekolah. Tahap perkembangan mengenal huruf merupakan saat di mana anak belum memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf tersebut. Oleh karena itu, anak perlahan memperoleh kemampuan untuk membedakan bentuk huruf dan memberinya makna sebagai alat komunikasi, Etianingsih (2016). Sementara menurut Musfiroh (2009), pengenalan huruf melibatkan rangsangan anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol-simbol sebagai sarana komunikasi.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini meliputi verbalisasi huruf, menampilkan huruf, dan mengasosiasikan huruf dengan gambar yang sesuai. Mengenalkan huruf sejak usia dini sangatlah penting karena dapat melatih dan mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Belajar mengenal huruf merupakan komponen yang sangat penting dari perkembangan membaca dan menulis anak.

Kotak alfabet merupakan permainan edukatif yang bermanfaat untuk memperkenalkan abjad kepada anak-anak. Menurut Hermawan dkk. (2008), Kotak alfabet adalah sebuah kotak berbentuk persegi panjang yang berisi huruf-huruf abjad. Permainan kotak alfabet ini digunakan dalam pembelajaran bahasa lisan dan tulisan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memperkenalkan huruf-huruf kepada anak-anak, merangsang minat atau semangat belajar saat membentuk kata-kata, serta belajar mengucapkannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK ABA Longkoga Timur mengenai kemampuan mengenal huruf pada kelompok A, ditemukan variasi yang berbeda-beda antara anak didik. Ada yang mampu memahami dengan cepat, namun ada juga yang lambat atau bahkan belum sama sekali memahami. Anak didik masih menunjukkan kelemahan dalam kemampuan mengenal huruf atau membaca permulaan. Sebagai contoh, masih terdapat beberapa anak didik yang belum sepenuhnya mampu membedakan huruf dengan baik dan terdapat kesalahan dalam penyebutan huruf yang ditunjukkan.

Munculnya permasalahan tersebut tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam mengenalkan huruf kepada anak-anak, dan disarankan agar guru memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengenalan huruf pada anak. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif oleh guru, sehingga dapat membantu mengenalkan huruf kepada anak dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu peneliti mengambil judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kotak Alfabet Anak Kelompok A di TK ABA Longkoga Timur" untuk mengetahui apakah dalam permainan kotak alfabet dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

Defenisi kemampuan adalah daya seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan bahasa adalah penguasaan alat komunikasi, baik lisan, tulisan maupun penggunaan tanda-tanda dan isyarat. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi anak untuk mengungkapkan berbagai keinginannya maupun kebutuhannya. Jadi,

kemampuan mengenal huruf adalah daya yang dimiliki anak dari sebuah proses belajar mengajar dalam hal kemampuan berkomunikasi. Menurut Seefeldt dan Wasik, (2008:330-331) dalam skripsi (Rizka, 2020:25) bahwa “pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda ciri-ciri dari aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa”. Sedangkan, Seefeldt & Wasik juga mengatakan bahwa pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan kepada para pembaca melalui pemahaman konsep bentuk dan bunyi huruf cetak.

Menurut Rahmadhani (2020:26) “kemampuan mengenal huruf adalah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf atau abjad melalui pengenalan konsep bentuk dan bunyi pada lambang huruf”.

Nurdiyantoro (2005:123), “mengatakan bahwa pengenalan huruf biasanya tidak dilakukan secara langsung dengan menunjukkan huruf, melainkan melalui gambar-gambar tertentu, misalnya gambar jenis binatang atau gambar objek tertentu yang sudah dikenal anak”.

MEDIA PEMBELAJARAN

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat (Anita, 2010). Media bisa dikatakan sebagai perantara yang dapat menghubungkan pihak-pihak yang terkait dalam suatu hubungan. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara tepat dan akurat supaya dapat diterima dan dipahami dengan baik. Dalam dunia pendidikan, yang menjadi penerima informasi adalah peserta didik yang melakukan interaksi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar dapat menunjang proses pembelajaran.

Tujuan media pembelajaran juga menciptakan suasana kegiatan pembelajaran juga untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, efisien dan menarik agar peserta didik tidak bosan. Dengan adanya media, tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat terwujud dengan mudah. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

PENGERTIAN KOTAK ALFABET

Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup”.

Kotak alfabet adalah alat permainan edukatif yang berguna untuk memperkenalkan abjad kepada anak dimana, kotak alfabet tersebut berbentuk persegi panjang yang didalamnya berisi huruf-huruf alfabet. Senada dengan Prihatin (2015: 104) mengatakan bahwa “kotak alfabet adalah suatu wadah yang didalamnya terdapat lambang atau gambaran bunyi yang menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk lambang tulisan yang disebut huruf yang berguna untuk anak belajar dalam mengenal huruf, karena anak dapat bermain sambil belajar”. Kotak alfabet ini merupakan permainan yang sedang belajar berbahasa lisan atau tulisan. Tujuan permainan ini adalah agar mengenal huruf, menumbuhkan gairah, atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar mengucapkannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media kotak alfabet. Penelitian tindakan adalah sebuah upaya yang dilakukan melalui prosedur sistematis untuk mengumpulkan data dan melakukan tindakan dalam rangka memperbaiki peningkatan mutu praktik lapangan. Subjek dalam penelitian adalah seluruh anak kelompok A di TK ABA Longkoga Timur, yang berjumlah 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Objek penelitian ini adalah tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kotak alfabet anak kelompok A.

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc. Taggart, penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II, yang terdiri dari empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi yang digunakan sebagai acuan I, digunakan sebagai acuan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran selanjutnya. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang diperoleh dari model Kemmis

dan MC Taggart. Sebelum dilakukan tindak siklus, peneliti menetapkan rubrik penilaian aspek konsep kemampuan mengenal huruf melalui permainan kotak alfabet, melalui pra-tindakan yaitu: aspek pengenalan alfabet, aspek pembentukan alfabet dan aspek pengucapan alfabet. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) peneliti mengambil satu teknik dalam pengumpulan data yaitu, observasi dan dokumentasi dan instrumen yang digunakan adalah lembar observasi anak dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas mengenai peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini mencakup aspek yang diamati yaitu aspek pengenalan alfabet, aspek pengucapan alfabet dan aspek pengurutan alfabet. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan melakukan 2 siklus, siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Sebelum melakukan tindakan siklus I peneliti terlebih dahulu melakukan pra tindakan dan peneliti menemukan hasil bahwa meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini kelompok A TK ABA Longkoga Timur masih dalam kategori belum berkembang.

Dari hasil penelitian sebelum dan sesudah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, peneliti akan menjabarkan tentang meningkatkan kemampuan huruf anak usia dini kelompok A disetiap siklusnya dengan 3 aspek penelitian sebagai berikut :

1) Kemampuan Mengenal Alfabet

Berdasarkan hasil penelitian pra siklus bahwa kondisi anak didik dalam kemampuan mengenal alfabet terdapat 6 anak didik atau 60% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), terdapat 4 anak didik atau 40% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), belum ada yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada akhir penelitian tindakan siklus I terjadilah perubahan dalam kemampuan mengenal huruf, terdapat 6 anak didik atau 60% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), terdapat 4 anak didik atau 40% berada pada kategori Mulai Berkembang, tetapi belum ada yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan juga sudah tidak ada lagi anak didik yang mencapai kategori Belum Berkembang (BB). Dan pada akhir siklus II dalam kemampuan mengenal huruf terjadi peningkatan yang sangat baik yaitu terdapat 9 anak didik atau 90% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), terdapat 1 anak didik atau 10% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sudah tidak ada lagi anak didik yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB).

Menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran pada kemampuan mengenal huruf awalnya pada pra siklus sebanyak 6 anak didik atau 60% pada kategori Mulai Berkembang (MB), siklus I sebanyak 6 anak didik atau 60% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), siklus II sebanyak 9 anak didik atau 90% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

2) Kemampuan Mengucap Bentuk Alfabet

Berdasarkan hasil penelitian pra siklus anak dalam kemampuan mengucap bentuk alfabet terdapat 2 anak didik atau 20% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), terdapat 8 anak didik atau 80% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), dan belum ada anak didik yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada akhir siklus I atau pada pertemuan ketiga dalam siklus I terdapat 4 anak didik atau 40% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), terdapat 6 anak didik atau 60% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), tetapi belum ada yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan juga sudah tidak ada anak didik yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Dan pada akhir siklus II terjadilah peningkatan dalam mengenal bentuk alfabet yaitu terdapat 9 anak didik atau 90% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), terdapat 1 anak didik atau 10% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sudah tidak ada lagi anak pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan pada kategori Belum Berkembang (BB).

Menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran pada kemampuan mengucap bentuk alfabet awalnya pada pra siklus sebanyak 2 anak didik atau 20% pada kategori Mulai Berkembang (MB), akhir siklus I sebanyak 4 anak didik atau 40% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pada akhir siklus II sebanyak 9 anak didik atau 90% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

3) Kemampuan Mengucap Alfabet

Berdasarkan hasil penelitian pra siklus anak dalam kemampuan mengucap alfabet terdapat 4 anak didik atau 40% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), terdapat 6 anak didik atau 60% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), masih belum ada anak didik yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada akhir siklus I terdapat 1 anak didik atau 10% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), terdapat 2 anak didik atau 20% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), terdapat 7 anak didik atau 70% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sudah tidak ada anak didik lagi yang masuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Dan pada akhir siklus II terdapat 9 anak didik atau 90% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), terdapat 1 anak didik atau 10% berada

pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan sudah tidak ada lagi anak didik yang masuk pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan pada kategori Belum Berkembang (BB).

Menunjukkan hasil peningkatan pembelajaran pada kemampuan mengucap alfabet pada awalnya sebanyak 4 anak didik atau 40%, pada siklus I sebanyak 7 anak didik atau 70%, dan pada akhir siklus II sebanyak 9 anak didik atau 90%.

KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kotak alfabet di TK ABA Longkoga Timur Kecamatan Bualemo Kabupaten Banggai mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat dari keseluruhan data penelitian pada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu dalam aspek pengenalan alfabet mulai dari pra siklus sampai siklus I belum ada anak didik yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pada akhir siklus II sudah meningkat sebanyak 9 anak didik atau 90%. Pada aspek pembentukan alfabet mulai dari pra siklus sampai siklus I belum ada yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), hingga akhir siklus II sudah meningkat sebanyak 9 anak didik atau 90%. Dan terakhir pada aspek pengucapan alfabet mulai dari pra siklus belum ada yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik hingga pada akhir siklus I sudah meningkat walaupun hanya 1 anak didik atau 10%, dan pada akhir siklus II meningkat sebanyak 9 anak didik atau 90%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media permainan kotak alfabet dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini kelompok A di TK ABA Longkoga Timur.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian, ada beberapa saran dari peneliti yang diajukan kepada sekolah dan guru maupun calon guru lainnya yaitu:

1. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya menyediakan media tambahan kotak alfabet dalam pembelajaran, sehingga anak-anak tidak pada berebutan untuk memakainya dan juga pembelajaran dengan menggunakan media permainan kotak alfabet sebaiknya diterapkan di sekolah sehingga dalam melaksanakan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi dan tidak monoton agar bisa mencapai hasil yang diharapkan.

2. Bagi guru

Guru yang ada di TK ABA Longkoga Timur hendaknya menggunakan media permainan kotak alfabet. Bukan hanya menggunakan media permainan kotak alfabet tetapi juga menggunakan media-media yang ada agar pembelajarannya lebih menarik lagi sehingga anak-anak akan senang dalam belajar dan tidak akan bosan. Dalam pembelajaran juga hendaknya dengan belajar sambil bermain melalui pertanyaan atau kuis agar anak merasa semangat, merasa tertantang, perasaan mereka juga akan senang dan puas dalam melakukan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka.
- Bukhari, I., *Kitab Shahih Buhari, Bab al-Jana'iz, bab ma qila aulad al-musyrikin*, Juz. 5, h. 181, No. 1296
- Eka Etianingsih, M. (2016). *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Summersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Hermawan, Z. (2008). Media dan Sumber Belajar TK. In *Media dan Sumber Belajar*. Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T. (2009). *Menumbuhkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. PT. Grasindo Anggota IKAPI.
- Nurdiyantoro, B. (2005:123). *Sastra Anak*, Yogyakarta : Gadjah Mada universitypress.
- Prihantini, A. (2015). *Master Bahasa Indonesia; Panduan Tata Bahasa Indonesia; Indonesia Terlengkap*. PT Bintang Pustaka.
- Rahmadhani, R. A., (2020:28). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Audio Visual Anak Usia 4-5 Tahun*. Skripsi. Jurusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN: Sumatera Utara, Medan.
- Seefeldt, C dan Wasik, B. A., (2008:330-331) *Pendidikan Anak Usia Dini* (Ahli Bahasa, (Jakarta: indeks), dalam Skripsi Rizka (2020:25)