



## Pengembangan Media Alfabox Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B

Alfina Nurir Rohmah<sup>1</sup>, Dessy Farantika<sup>2</sup>, Raras Ayu Prawinda<sup>3</sup>  
[alfinanurir128@gmail.com](mailto:alfinanurir128@gmail.com)<sup>1</sup>, [farantika.dessy@gmail.com](mailto:farantika.dessy@gmail.com)<sup>2</sup>, [rarasprawinda@gmail.com](mailto:rarasprawinda@gmail.com)<sup>3</sup>  
 Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jawa Timur, Indonesia

### ARTICLE INFO:

#### Article history:

Received: 24-04-2026  
 Accepted: 31-05-2026  
 Published: 15-06-2026

#### Kata Kunci:

Media Alfabox,  
 Mengenal Huruf, Anak  
 Usia Dini

#### Keywords:

Alfabox Media, Letter  
 Recognition, Early  
 Childhood

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Alfabox serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B usia 5–6 tahun di TK Al Hidayah Karangbendo. Pada tahap analisis ditemukan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, seperti menyebutkan nama huruf, membedakan bentuk, dan menghubungkan huruf dengan bunyinya. Oleh karena itu, dikembangkan media Alfabox yang bersifat konkret, menarik, dan mudah digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Alfabox dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli media (98%) dan ahli materi (92%). Selain itu, media ini juga praktis digunakan, ditunjukkan oleh respon positif guru sebesar 98% dan keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100%.

Dari segi keefektifan, media Alfabox mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dengan nilai N-gain sebesar 0,8 dalam kategori tinggi. Secara keseluruhan, media Alfabox terbukti dapat membantu anak belajar mengenal huruf dengan lebih mudah, menyenangkan, dan interaktif.

### ABSTRACT

This study aims to develop the Alfabox learning media and to determine its validity, practicality, and effectiveness in improving early childhood letter recognition skills. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were Group B children aged 5–6 years at TK Al Hidayah Karangbendo. The analysis stage showed that most children still had difficulties in recognizing letters, such as naming letters, distinguishing letter shapes, and connecting letters with their sounds. Therefore, the Alfabox media was developed as a concrete, attractive, and easy-to-use learning tool. The results showed that the Alfabox media was highly valid based on expert validation, with a score of 98% from media experts and 92% from material experts. In addition, the media was considered practical, as indicated by a 98% positive response from teachers and 100% implementation of the learning process. In terms of effectiveness, the Alfabox media was able to significantly improve children's letter recognition skills, with an N-gain score of 0.8 in the high category. Overall, the Alfabox media proved to help children learn letter recognition more easily, enjoyably, and interactively.

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara dalam penyampaian informasi dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi yaitu peserta didik, dengan tujuan menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti pembelajaran secara utuh dan bermakna. Media berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. (Hasan et al., 2021) Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperkuat daya ingat anak, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.

Kemampuan bahasa dalam pendidikan anak usia dini, menjadi dasar literasi pada jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu komponen utama dalam perkembangan bahasa adalah kemampuan mengenal huruf, karena hal itu yang akan menjadi fondasi bagi keterampilan membaca dan menulis. (Aprilia & Tausah, 2025) Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini, bahasa memegang peranan penting sebagai sarana komunikasi dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Melalui bahasa, anak dapat berinteraksi, berbagi pengalaman, serta mengembangkan kemampuan intelektualnya, termasuk pengetahuan dan keterampilan berbahasa. (Tamila & Loka, 2023) Pengenalan huruf pada anak tidak hanya hafal huruf a sampai z, melainkan anak mengetahui simbol-simbol huruf dan juga mampu mengetahui antara bunyi dan simbol huruf. Kemampuan mengenal huruf diartikan sebagai anak mampu mengidentifikasi huruf-huruf, artinya anak mampu mengamati hubungan antara suara dan huruf. (Risnita & Oktaviana, 2019)

Komponen utama dalam penyampaian materi disekolah, dimana guru sebagai pendidik berperan aktif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Termasuk dalam mengenalkan huruf pada anak. (Regina & Darmayanti, 2023) Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran mengenalkan huruf pada anak sering kali dilakukan secara konvensional, penjelasan verbal, metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak dan kurang melibatkan anak secara aktif. Hal ini dapat menyebabkan anak cepat bosan dan kesulitan dalam memahami konsep huruf. (Lisnaini et al., 2025) Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. (Sari & Suyadi, 2024)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK AL Hidayah Karangbendo Kelompok B yang berumur sekitar 5-6 tahun, ditemukan sekitar 85% dari jumlah anak yang belum mengenal simbol simbol huruf dengan baik dan benar dan 15% dari jumlah anak mulai bisa mengenal simbol simbol huruf dengan baik. Permasalahan ini terjadi disebabkan dari lingkungan keluarga (orang tua), yaitu Sebagian anak yang lahir dari orang tua yang memiliki Pendidikan menengah, sehingga anak kurang mendapat stimulus dari keluarga. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, membuat anak cenderung bosan dalam proses pembelajaran.

Penelitian (Udju et al., 2022) mengatakan guru sebagai pendidik berkontribusi sangat besar untuk mulai mengembangkan kemampuan bahasa anak, terutama dalam membaca awal dengan memilih dan menerapkan strategi serta media yang tepat sebagai metode maupun model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Sedangkan (Fitriani et al., 2025) mengatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca anak setelah

diberikan perlakuan. Hal ini disebabkan karena adanya metode pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan keterlibatan anak pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran. (Nafsia, 2024) memanfaatkan media papan huruf untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. (Hamzah & Sunusi, 2024) memanfaatkan media *busy book* untuk kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan metode kuantitatif dengan pendetakan eksperimen bentuk desain *one group pre-test and post-test*. Terdapat pengaruh penggunaan media *busy book* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan hasil uji t-test (paired sample t-test) memperoleh nilai signifikansi (2-tailed)  $<0,001 < 0,05$ . (Ilma & Pudjawan, 2019) menerapkan media kartu huruf dengan model *think-pair-share* sebagai media dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Menggunakan metode PTK dengan hasil peningkatan mencapai 25,7%, setelah menerapkan model *think-pair-share* dengan bantuan media kartu huruf.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam memilih dan menerapkan strategi serta media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak, khususnya dalam mengenal huruf dan membaca awal. Berbagai media pembelajaran seperti papan huruf, *busy book*, dan kartu huruf terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak serta memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan membaca dan mengenal huruf, baik melalui metode eksperimen maupun penelitian tindakan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran anak usia dini. Namun demikian, terdapat kesenjangan (gap) dalam penelitian-penelitian tersebut, yaitu masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran secara sekaligus, seperti visual, motorik, dan aktivitas eksploratif dalam satu media yang utuh. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media Alfabox sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan huruf. Media interaktif, baik yang berbasis teknologi, maupun alat peraga fisik dengan mekanisme responsif, dirancang untuk menggeser fokus pembelajaran menjadi child-centered atau berpusat pada anak (Waruwu, 2026). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang lebih inovatif seperti Alfabox yang diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media sebelumnya dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Berdasarkan kesenjangan yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan serta mengkaji media pembelajaran Alfabox sebagai inovasi dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan penggunaan media Alfabox terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok B. Melalui pengembangan media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak, diharapkan Alfabox mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media

pembelajaran yang tepat, serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran, (Slamet, 2022) dalam hal ini media Alfabox, sehingga dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Tahap pertama adalah *analysis* (analisis), yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelompok B untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal huruf anak, media yang digunakan, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa masih diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Tahap kedua adalah *design* (perancangan), yaitu merancang media Alfabox yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi penentuan bentuk media, ukuran papan, desain kotak huruf, pemilihan warna, serta penyusunan materi huruf dari A sampai Z yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli, lembar observasi, dan angket respon guru.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), yaitu merealisasikan desain menjadi produk nyata berupa media Alfabox. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media menggunakan bahan yang telah dipilih, seperti papan berbahan multiplek atau akrilik, huruf yang dapat dilepas-pasang, serta gambar pendukung. Selanjutnya, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi agar media lebih optimal.

Tahap keempat adalah *implementation* (implementasi), yaitu uji coba penggunaan media Alfabox pada anak kelompok B. Pada tahap ini, media digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan hasil penilaian kemampuan anak sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi), yang dilakukan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan media. Evaluasi meliputi analisis data hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan media Alfabox. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di salah satu lembaga PAUD dengan rentang usia 5–6 tahun. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan bahwa anak pada kelompok B berada pada tahap perkembangan yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf sebagai dasar membaca awal. Selain itu, partisipan dalam penelitian ini juga melibatkan satu orang guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus observer selama proses implementasi media Alfabox. Untuk menjamin kualitas produk yang dikembangkan, penelitian ini juga melibatkan validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Validator ahli media bertugas menilai aspek tampilan, desain, serta kelayakan penggunaan media, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian isi, kejelasan materi huruf, serta keterkaitan dengan tujuan pembelajaran anak usia dini. Karakteristik anak yang menjadi subjek penelitian memiliki kemampuan yang beragam dalam mengenal huruf, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung pengaruh penggunaan media Alfabox terhadap peningkatan kemampuan tersebut. Dengan melibatkan anak, guru, dan validator, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data yang komprehensif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam konteks pembelajaran yang nyata.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, angket, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5–6 tahun, serta rubrik penilaian kemampuan mengenal huruf. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran dan perkembangan kemampuan anak selama penggunaan media Alfabox. Angket diberikan kepada validator dan guru untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Selain itu, STPPA usia 5–6 tahun digunakan sebagai acuan dalam menentukan indikator perkembangan kemampuan bahasa anak, khususnya dalam mengenal huruf. Sementara itu, rubrik penilaian kemampuan mengenal huruf digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian anak secara lebih terstruktur berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan berbagai teknik tersebut, diharapkan data yang diperoleh bersifat komprehensif dan dapat menggambarkan secara jelas efektivitas media Alfabox dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pertama, angket validasi ahli digunakan untuk memperoleh penilaian dari para ahli terkait kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari segi isi, tampilan, maupun penggunaan. Kedua, angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kepraktisan dan kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, lembar keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengamati sejauh mana proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun. Terakhir, lembar kemampuan bahasa digunakan untuk mengukur perkembangan kemampuan bahasa peserta didik, khususnya dalam mengenal huruf setelah penggunaan media pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Uji validasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli, sehingga dapat diketahui apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar

yang ditetapkan. Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan dengan menganalisis respon guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran, guna mengetahui kemudahan dan keterlaksanaan produk di lapangan. Terakhir, uji keefektifan dilakukan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik, khususnya dalam mengenal huruf, berdasarkan hasil penilaian kemampuan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan media Alfabox terhadap kemampuan mengenal huruf dilaksanakan di TK Al Hidayah Karangbendo, khususnya pada peserta didik Kelompok B dengan rentang usia 5–6 tahun. Pemilihan kelompok tersebut didasarkan pada tahap perkembangan anak yang berada pada fase penting dalam kemampuan literasi awal, terutama dalam mengenal huruf. Selain itu, karakteristik peserta didik yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mendukung penerapan media pembelajaran yang interaktif.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap menghasilkan temuan yang menjadi dasar dalam penyempurnaan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di TK Al Hidayah Karangbendo kelompok B. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf masih rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama huruf, membedakan bentuk huruf, serta menghubungkan huruf dengan bunyinya. Selain itu, pembelajaran yang cenderung monoton dan kurangnya penggunaan media yang variatif menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik. Analisis terhadap indikator capaian pembelajaran menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan kemampuan peserta didik. Dari analisis kebutuhan, diketahui bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang produk yang relevan dan tepat sasaran.

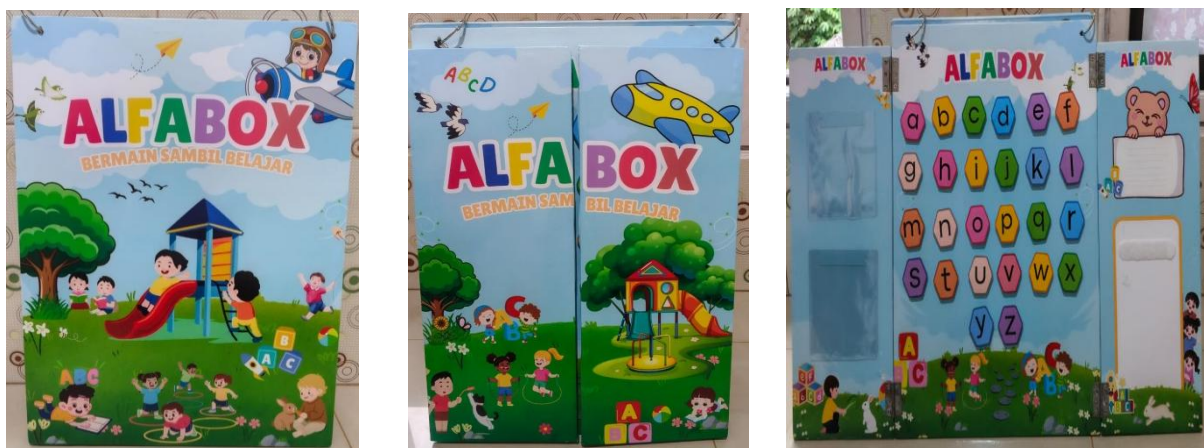
Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kondisi peserta didik. Merancang media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta pemilihan bahan media mempertimbangkan kemudahan dalam penggunaannya. Penetapan tujuan pembelajaran difokuskan pada peningkatan kemampuan mengenal huruf karena kemampuan tersebut merupakan dasar dalam perkembangan literasi anak usia dini. Strategi pembelajaran yang dirancang bersifat interaktif dan menyenangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Materi disusun secara sistematis dan sederhana agar mudah dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Selain itu, penentuan indikator capaian pembelajaran disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam menilai keberhasilan penggunaan media. Perancangan skenario penggunaan

dan instrumen penilaian juga penting untuk memastikan media dapat digunakan secara efektif dan terukur.



Gambar 1. Desain rancangan media pembelajaran Alfabox

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk nyata berupa prototipe media pembelajaran. Media yang dikembangkan dirancang menarik secara visual, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mengenal huruf. Seluruh komponen yang telah dirancang, mulai dari materi, strategi pembelajaran, hingga bentuk evaluasi, diwujudkan dalam produk yang utuh.



Gambar 2. Realisasi media pembelajaran Alfabox

Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan dari aspek isi, tampilan, dan penggunaan. Validasi media dilakukan oleh validator ahli media, yaitu Bu Laela Lutfiana Rachmah, M.Pd. Hasil validasi media menunjukkan skor 98%. Produk berada pada kategori layak dengan tanpa revisi, dengan komentar media Alfabox layak di ujicobakan di Lembaga. Validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi, yaitu Bu Suprpti, M.Pd. Hasil validasi menunjukkan skor 92%. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran validator untuk meningkatkan kualitas produk.

Pada tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan diuji coba dalam proses pembelajaran di kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket serta penilaian kemampuan anak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran mengenal huruf. Selain itu, angket diberikan kepada guru kelas sebagai respon dari media pembelajaran Alfabox, dengan presentase 98%, dan kepala sekolah sebagai angket keterlaksanaan pembelajaran media Alfabox dengan presentase 100%. Guru juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media karena dinilai praktis, mudah digunakan, serta membantu dalam menyampaikan materi. Hasil penilaian kemampuan anak sebelum dan sesudah menggunakan media Alfabox dengan 6 kali pertemuan menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu 0,8 dengan rumus N-gain. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik dalam penerapannya di lapangan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas produk yang telah diimplementasikan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf, baik dalam menyebutkan nama huruf, membedakan bentuk, maupun mengaitkan huruf dengan bunyinya. Data yang diperoleh dari lembar penilaian kemampuan bahasa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami perkembangan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, produk dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Alfabox mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada peserta didik secara signifikan. Secara kualitatif, peningkatan ini terlihat dari perubahan perilaku belajar peserta didik yang menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mampu menyebutkan nama huruf, tetapi juga mulai dapat membedakan bentuk huruf serta mengaitkan huruf dengan bunyinya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dan menarik dapat membantu anak dalam memahami konsep secara lebih bermakna.

Temuan ini menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang optimal (Maghfiroh & Suryana, 2021). Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Safitri et al., 2024) Dengan demikian, media Alfabox yang dirancang interaktif dan menarik terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.

Dari aspek kemampuan mengenal huruf, peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perkembangan literasi awal, yang meliputi pengenalan simbol huruf, hubungan huruf dengan bunyi, serta kesadaran fonemik. Kemampuan literasi anak usia dini berkaitan erat dengan penguasaan huruf dan bunyinya, serta dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat (Satriana et al., 2022). Media Alfabox memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui aktivitas bermain sambil belajar, sehingga konsep huruf lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Selain itu, hasil implementasi yang menunjukkan tingginya respon positif dari guru serta keterlaksanaan pembelajaran yang sangat baik mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu menstimulasi perkembangan anak serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran (Liani, 2024) . Kepraktisan ini menjadi faktor penting karena media yang mudah digunakan akan lebih berpeluang diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

Nilai N-gain yang tinggi juga menunjukkan bahwa media Alfabox efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Secara kualitatif, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif dan menyenangkan dapat mempercepat pemahaman konsep pada anak usia dini. Media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak secara signifikan.

Dari aspek kevalidan, media Alfabox dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan skor masing-masing sebesar 98% dan 92%. Secara kualitatif, kevalidan ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kesesuaian isi, tampilan, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran anak usia dini. media pembelajaran perlu dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik agar dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal (Fitri et al., 2024). Materi yang disajikan sesuai dengan indikator perkembangan kemampuan mengenal huruf, sedangkan desain media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran harus memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan tampilan agar dapat digunakan secara efektif. Media yang valid mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Dari aspek kepraktisan, media Alfabox menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, yang ditunjukkan melalui respon guru sebesar 98% dan keterlaksanaan pembelajaran sebesar 100%. Secara kualitatif, kepraktisan ini terlihat dari kemudahan penggunaan media, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta dapat digunakan secara fleksibel dalam kegiatan pembelajaran. Guru memberikan respon positif karena media membantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan sistematis. Produk pengembangan dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh pengguna dan dapat diterapkan dalam kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2015). Media pembelajaran yang praktis akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena memudahkan guru dalam implementasinya.

Sementara itu, dari aspek keefektifan, media Alfabox terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf peserta didik secara signifikan, yang ditunjukkan oleh nilai N-gain sebesar 0,8 dengan kategori tinggi. Secara kualitatif, peningkatan ini terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menyebutkan huruf, membedakan bentuk huruf, serta mengaitkan huruf dengan bunyinya setelah penggunaan media. Selain itu, peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik (Farantika et al.,

2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar anak usia dini (Safitri et al., 2024). Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak mampu meningkatkan kemampuan literasi awal secara signifikan (Satriana et al., 2022).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf secara optimal. Media Alfabox yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan terbukti efektif dalam mendukung perkembangan literasi awal anak usia dini. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Alfabox yang dikembangkan dengan model ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak Kelompok B usia 5–6 tahun di TK Al Hidayah Karangbendo. Pada tahap awal, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih kesulitan dalam mengenal huruf, baik dalam menyebutkan nama huruf, membedakan bentuknya, maupun menghubungkannya dengan bunyi. Setelah dikembangkan, media Alfabox dinyatakan sangat layak digunakan karena memperoleh hasil validasi yang tinggi dari ahli media dan ahli materi, yaitu 98% dan 92%. Selain itu, media ini juga terbukti praktis karena mudah digunakan oleh guru, tidak memerlukan persiapan yang rumit, dan dapat diterapkan dengan baik di kelas, yang ditunjukkan dari respon positif guru sebesar 98% serta keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100%. Dari segi keefektifan, penggunaan media Alfabox mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secara signifikan dengan nilai N-gain sebesar 0,8 dalam kategori tinggi. Anak-anak menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik saat belajar, serta lebih mudah memahami huruf melalui kegiatan yang menyenangkan. Secara keseluruhan, media Alfabox tidak hanya membantu anak dalam mengenal huruf, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, A. E., & Tausah, N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Bongkar Pasang Huruf untuk Mengenalkan Abjad pada Anak di TK Pertiwi Desa Sriwedari. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 7(2).
- Al Umairi, M. (2023). Development of Social Interaction and Behavior for Early Childhood Education in the Era Society (5.0). *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 167–176. <https://doi.org/10.14421/joyced.2023.32-08>
- Al Umairi, M. (2025). Hubungan Dyadic terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini di Lingkungan PAUD: Studi pada TK ABA GIRI 11 Gresik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 2129–2138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7325>

- Ariska, K., & , A. (2025). Penggunaan Gadget dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 77. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9177>
- Christy, I. L. (2025). Kepemimpinan Kepala Sekolah PGRI Banyuwajuh dalam Melaksanakan Supervisi Pendidikan. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9069>
- Dista, F. N., & Mandira, G. (2025). Entrepreneurship For Kids Apa yang Dipelajari dalam Program Kewirausahaan Di Tingkat PAUD. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8842>
- Farantika, D., Prawinda, R. A., Rachmah, L. L., Nindiya, D. C., Shofwan, A. M., & Sanjaya, M. S. (2024). Didik Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Peningkatan Kompetensi Guru PAUD. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat*, 2(1).
- Fitri, N., Nindiya, D. C., & Farantika, D. (2024). Pengembangan Media Pantabtang untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Anak Kelompok B di Tk PKK Ngadri. *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Fitriani, Musaddat, S., Wahab, A. D. A., & Rachmayani, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Alphabet Berbasis Budaya Lokal Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B di RA Nurul Huda NW Lebak. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Hamzah, N. H., & Sunusi, Z. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Busy Bookterhadapkemampuan Mengenal Huruf Hijaiah Peserta Didik di RA Perwanida 3 Saleppa. *Jurnal El-Fakhru, Islamic Education, Teaching and Studies*, 4(1), 1–16.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Ilma, N., & Pudjawan, I. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TPS (Think-Pair-Share)Berbantuan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3).
- Liani, P. N. (2024). Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Dzurriyat Jurnal PAUD.*, 2(2).
- Lisnaini, Ali, A. Z., & Puspita, W. (2025). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Dadu Huruf Pintar Pada Anak Usia (4-5 Tahun) Di TK Mardisiwi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Lestari, P., Iswantinegtyas, V., & Nugroho, I. H. (2025). Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Estafet Bola Di RA Al-Fikri Tarokan Kediri. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 16. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9300>
- Mushab Al Umairi. (2024). Reinforcement terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *IJECIE: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 45–97.
- Mushab Al Umairi Mushab, & Lillawati, A. (2024). Pemberian Penguatan Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam Di Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Al-Amin*, 2(2), 101–115. <https://doi.org/10.54723/jpa.v2i2.201>

- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Nafsia, A. S., Eusabia; Soa, Maria Moi; Nona, Maria Onita. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF : Menenal huruf, Media papan huruf, Pembelajaran. *Jurnal Citra Magang Dan Persekolahan*, (Vol. 2 No. 3 (2024): Jurnal Citra Magang dan Persekolahan), 447–453.
- Regina, S. A., & Darmayanti, N. (2023). Teacher Efforts In Improving Letter Knowledge Ability For Early Childhood Education. *Perancah : Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(1), 661–674.
- Risnita, & Oktaviana, W. (2019). Asesmen Kemampuan Menenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2).
- Safitri, E. D., Wahyudi, & Rusdiani, N. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 5(2).
- Sari, B. M., & Suyadi. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2049–2058.
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, & Septiani, F. A. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Undiksha*, 10(3).
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sidiq, A. Miranti. M. A. U. (2022). Social Development of Early Children in Online Learning in the Time of the Covid-19 Pandemic. *IJECEs: Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijeces.v11i2.57676>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Tamila, R., & Loka, N. (2023). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2).
- Udju, A. A. H., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6).
- Waruwu, P. K. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini (0-6) Tahun. *Journal of Golden Generation Education*, 2(1).