



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MAGIC BOX DI RA AL-IKHLAS TEMBUNG**

**Amelia<sup>1</sup>, Ahmad Syukri Sitorus<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: [amelia0308202036@uinsu.ac.id](mailto:amelia0308202036@uinsu.ac.id), [ahmadsyukrisitorus@uinsu.ac.id](mailto:ahmadsyukrisitorus@uinsu.ac.id)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui permainan magic box. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di RA Al-Ikhlas Tembung yang berjumlah 11 anak yaitu 7 laki-laki dan 4 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak dari prasiklus terdapat 3 anak atau 27,3%, di siklus I naik menjadi 5 anak atau 45,4%, dan siklus II naik menjadi 9 anak atau 81,8% anak yang berkembang sangat baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan magic box dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di RA Al-Ikhlas Tembung.

**Kata Kunci:** mengenal huruf, permainan magic box, anak usia dini

**Abstract**

*This research aims to determine the increase in young children's ability to recognize letters through the magic box game. This research uses the classroom action research method (PTK). Data collection techniques are carried out by observation and documentation. The subjects in this research were children aged 5-6 years at RA Al-Ikhlas Tembung, totaling 11 children, namely 7 boys and 4 girls. The results of the study showed that there was an increase in the ability to recognize letters in children from the pre-cycle, there were 3 children or 27.3%, in the first cycle it rose to 5 children or 45.4%, and in the second cycle, it rose to 9 children or 81.8% of children who developed very well. Good. From these results, it can be concluded that the use of magic box games can improve children's ability to recognize letters at RA Al-Ikhlas Tembung.*

**Keywords:** recognizing letters, magic box games, early childhood

Corresponding author:

Email Address: [amelia0308202036@uinsu.ac.id](mailto:amelia0308202036@uinsu.ac.id)

Received 18 July 2024, Accepted 22 July 2024, Published 23 July 2024

## A. PENDAHULUAN

Anak usia dini mengacu pada masa antara 0 dan 6 tahun, yang dikenal sebagai “masa keemasan” bagi anak-anak karena merupakan saat mereka paling mudah dipengaruhi dan paling bergantung pada orang lain. Anak tumbuh dan berkembang dengan cepat pada masa ini, dan tidak dapat tergantikan di kemudian hari. Pertumbuhan masa depan anak akan sangat terbantu apabila mendapat rangsangan perkembangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya<sup>1</sup>.

Pentingnya stimulasi dini untuk memberikan anak stimulasi terbaik bagi perkembangan dan pertumbuhannya. Anak-anak dapat distimulasi dengan media yang menarik, memungkinkan mereka belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain adalah inti dari filosofi anak usia dini. Salah satu keunikan pendidikan anak usia dini, menurut Sugiono dan Kuntjojo, adalah cara anak belajar, khususnya melalui

bermain. Dengan demikian, penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya dapat mendorong tumbuh kembang anak dan memungkinkan mereka bermain sambil belajar<sup>2</sup>.

Pendidikan anak usia dini juga harus disesuaikan dengan kebutuhan anak dan tahap perkembangannya, dengan memperhatikan beberapa faktor perkembangan. Enam komponen membentuk karakteristik perkembangan anak: sosial dan emosional, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, agama dan moral serta seni.

Setiap perkembangan memiliki tujuan tertentu dalam kehidupan seorang anak. Hurlock menyatakan bahwa 5 tahun pertama kehidupan seorang anak merupakan tahun paling formatif karena pada masa tersebut mereka akan mengalami tonggak perkembangan yang penting dan luar biasa. Menurut Hurlock,

---

<sup>1</sup> Eva Novalina. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan. Universitas Islam Negara Raden Intan Lampung. 2016

---

<sup>2</sup> Anna Kartika Wahyuningrum and Linda Dwiyantri. Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf. *Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*. 5. (2022). 1-7

rentang usia ini sangat menentukan bagi kelanjutan tumbuh kembang seorang anak<sup>3</sup>.

Perkembangan bahasa pada anak merupakan salah satu bidang yang harus diperhatikan. Sebagaimana yang dikemukakan Vygotsky (dalam Astuti) "*...in studying children communication and the function of egocentric speech Vygotsky set up a task situation that required children to engage in cooperative activity with others who did not share their language (foreign speaking or deaf children). Another method was to provide alternative routes to problem-solving, including a variety of materials (Vygotsky called them "external aids") that could be used in different ways to satisfy the demands of the task.*

Pertanyaan ini menyiratkan bahwa bahasa mempunyai peran yang signifikan dalam pengembangan karakter anak usia dini<sup>4</sup>. Selain itu

perkembangan bahasa sangat penting untuk menguasai dasar-dasar bahasa<sup>5</sup>. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa bahasa sangat penting bagi manusia sebagai sumber alat komunikasi untuk mengungkapkan sentimen atau gagasan kepada orang lain melalui kata-kata, simbol, dan tindakan berdasarkan pandangan para ahli di atas.

Sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya, perkembangan bahasa anak memerlukan kemampuan mengenal huruf terlebih dahulu dan dikembangkan melalui pemberian stimulasi yang ideal sejak dini. Dengan mendorong anak-anak untuk mengidentifikasi dan memahami simbol-simbol huruf yang terdapat dalam alfabet, orang tua dapat membantu mereka menghindari kesulitan dalam memahami bacaan ketika mereka mulai masuk Sekolah Dasar (SD).

Proses mengidentifikasi huruf melibatkan sejumlah tugas yang saling berhubungan, termasuk

---

<sup>3</sup> Karin Ariska and Suyadi. Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*. 6.2 (2020). 137-45

<sup>4</sup> Noalina, Eva. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan. Universitas Islam Negara Raden Intan Lampung. 2016

---

<sup>5</sup> Aisyah Isna. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *STAINU Purworejo: Jurnal Al\_Athfal*, I.1 (2019). 62-69

mengidentifikasi kata dan huruf, mengasosiasikannya dengan suara, memperoleh makna darinya, dan menafsirkan arti membaca<sup>6</sup>. Tahap perkembangan anak dari belum memahami bentuk dan bunyi huruf hingga mampu mengenal dan memahaminya adalah kemampuan mengenal huruf<sup>7</sup>. Landasan perolehan kemampuan membaca dasar seorang anak adalah pengenalan huruf. Karena pengenalan huruf merupakan landasan pemahaman bacaan, maka harus dipupuk sejak dini. Perkembangan bahasa anak-anak mendapat manfaat besar dari pengenalan huruf sejak dini karena membuat mereka lebih mudah membaca<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Novalina, Eva. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan. Universitas Islam Negara Raden Intan Lampung. 2016

<sup>7</sup> N. Asiah. Pengembangan Media Pembelajaran Alphabaet Mystery Box Untuk Mengenalkan Huruf Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak. Pendidikan Guru PAUD S-1. 9.7 (2020). 605-13

<sup>8</sup> Novalina, Eva. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan. Universitas Islam Negara Raden Intan Lampung. 2016

Komponen intelektual adalah faktor kedua. Secara umum, tingkat keberhasilan membaca seorang anak tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh IQ-nya. elemen lingkungan, seperti pembiasaan perilaku di kelas atau di lingkungan keluarga atau sekolah<sup>9</sup>., Perkembangan dan pertumbuhan akan terjadi lebih optimal dalam suasana yang merangsang. Motivasi dan kematangan sosial emosional termasuk dalam kategori ketiga yaitu faktor psikologis. Insentif eksternal, seperti dorongan orang tua untuk membacakan buku untuk anak-anaknya, juga bisa mempengaruhi kemampuan membaca. Unsur kematangan sosial dan emosional yang meliputi kestabilan emosi, rasa percaya diri, dan keterampilan berpartisipasi dalam kelompok merupakan komponen keempat.

Harun Rasyid menegaskan, stimulus perkembangan bahasa sejak

---

<sup>9</sup> Dominika Farida, Siti Halidjah, and Dyoty Auliya Vilda Ghasya. Deskripsi Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*. 11.3. (2022). 1-8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.5381>

dini sebaiknya diberikan kepada anak secara bertahap, seperti mengenalkan namanya sendiri atau nama orang dan benda disekitarnya, karena hal ini akan membantunya menjadi lebih mahir dalam mengenali huruf, kata, dan bunyi dengan cepat<sup>10</sup>. Salah satu indikator pembelajaran yang digunakan untuk menilai kemajuan anak dalam bidang perkembangan Bahasa khususnya kemampuan mengenal simbol huruf adalah kemampuan mengenal huruf<sup>11</sup>.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kemampnan mengenal huruf anak. Menurut Darjowidjojo, kemampuan anak dalam mengenali huruf merupakan suatu tahapan perkembangannya dari tidak tahu hubungan antara bunyi dan bentuk huruf menjadi mampu memahami dan menafsirkan bentuk-bentuk tersebut. Ciri-ciri perkembangan linguistik anak salah satunya adalah pengenalan huruf. Kemampuan mengenal huruf secara tertulis

---

<sup>10</sup> Faiqotul Khuluk. Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A DI TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2023

<sup>11</sup> *Ibid*.

mengacu pada kemampuan anak dalam memahami dan mengenal tanda-tanda huruf yang melambangkan bunyi-bunyi bahasa. Melalui penggunaan simbol huruf, seorang anak dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasannya serta berkomunikasi<sup>12</sup>.

Ehri dan Cormick menegaskan bahwa mengajar anak-anak mengenal huruf merupakan langkah mendasar dalam perkembangan masa depan mereka sebagai pembaca dan penulis yang mandiri dan mahir dengan membantu mereka memahami makna berbagai huruf abjad. Selain itu, anak-anak yang dapat mengenali dan membedakan huruf-huruf alfabet akan lebih mudah belajar membaca dibandingkan anak-anak yang tidak dapat mengenali huruf<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Novalina, Eva. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan. Universitas Islam Negara Raden Intan Lampung. 2016

<sup>13</sup> Faiqotul Khuluk. Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A DI TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2023

Soedari mengatakan, ada sejumlah taktik yang perlu digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu generasi muda meningkatkan keterampilan pengenalan hurufnya, salah satunya adalah menciptakan pengalaman belajar baru melalui permainan. Salah satu strategi untuk menguasai seni pengenalan huruf adalah dengan membuat permainan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan beragam untuk mencegah kelelahan belajar pada pelajar muda. Ide pendidikan anak didasarkan pada bermain, dan inti bermain adalah belajar dan belajar sambil bersenang-senang. Anak-anak memperoleh pengetahuan melalui bermain<sup>14</sup>.

Arifin mengatakan bahwa terdapat dua puluh enam jenis bunyi dan bentuk yang berbeda membentuk huruf, dan masing-masing dapat digabungkan menjadi sebuah kata atau frasa." Huruf-huruf ini terdiri dari dua bentuk berbeda: huruf konsonan seperti b, c, d, f, g, h, j, k, l,

---

<sup>14</sup> Novalina, Eva. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan. Universitas Islam Negara Raden Intan Lampung. 2016

m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z, dan huruf alphabet seperti a, i, u, e, dan o. <sup>15</sup> Menurut Slamet Suyanto diantara ke dua puluh enam huruf tersebut ada beberapa huruf yang sulit di kenali anak-anak. Hal ini disebabkan karena beberapa huruf antara lain p dan q, m dan w, serta u dan v mempunyai arti yang berbeda tetapi memiliki bentuk yang hampir sama. Kemampuan bertindak dengan mengidentifikasi indikasi atau ciri-ciri karakter dalam tulisan bagian alfabet yang sesuai dengan bunyi.

Bahasa adalah yang didefinisikan oleh Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik sebagai kemampuan mengenali huruf<sup>16</sup>. Retnaningrum & Lathifah menegaskan bahwa pemahaman membaca

---

<sup>15</sup> Ratnasari Dwi Ade Chandra. Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal a, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*. 2.1 (2017). 62-71.

<https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.p62-71>

<sup>16</sup> Faiqotul Khuluk. Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A DI TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2023

merupakan prasyarat untuk menguasai berbagai mata pelajaran akademik. Jika anak tidak dapat membedakan huruf untuk dibaca, mereka akan mengalami banyak kesulitan di sekolah. Banyak anak-anak dengan IQ rata-rata yang kesulitan membaca sering kali memerlukan guru untuk memberi mereka bimbingan belajar tatap muka yang ekstensif<sup>17</sup>.

Menurut Moeslichatoen, mengenal huruf akan membantu anak menjadi siap membaca, lebih tertarik belajar membaca, lebih mahir mengenali huruf berdasarkan bunyinya, dan memperluas pengetahuannya dalam berbagai bidang sesuai dengan potensinya<sup>18</sup>. Dari pendapat ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengenali dan memahami huruf dilihat dari cara berbicara, memamerkan, dan mendiskusikan huruf. Kemampuan mengenali dan memahami sifat-sifat

karakter alfabet, termasuk bentuk, jumlah, dan pengucapannya, disebut pengenalan huruf. Anak-anak harus terlebih dahulu belajar mengenali huruf-huruf dalam alfabet sebelum mereka dapat belajar membaca dan berbicara dengan orang lain.

Hasil observasi awal di RA Al-Ikhlas menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang kurang tepat dan kurang efektif masih terjadi. Seperti guru masih mengenalkan huruf lewat papan tulis. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan keterampilan pengenalan huruf, peneliti akan menerapkan strategi permainan kotak ajaib(magic box). Magic box merupakan salah satu dari banyak kegiatan yang dapat membantu anak belajar mengenal huruf. Permainan kotak ajaib, juga dikenal sebagai kotak misteri, diyakini akan membantu anak-anak belajar mengenali huruf dan memperluas kosa kata mereka. Karena tujuan permainan ini adalah membuat mereka menggunakan lebih banyak kata saat mengungkapkan apa yang mereka sentuh. Magic box, terkadang dikenal sebagai kotak misteri, adalah

---

<sup>17</sup> Retnaningrum, dkk. Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*. 4.1 (2020). 65-77

<sup>18</sup> *Ibid*

kotak atau kubus tidak transparan yang dapat diubah ukurannya sesuai kebutuhan. Permainan kotak kardus ini dikenal dengan sebutan "kotak ajaib" atau "kotak misteri" karena ketika kotak tersebut ditutup, anak tidak dapat menentukan benda apa saja yang ada di dalamnya. Disebut kotak ajaib atau misteri karena begitu tutupnya dibuka, siswa akan mengetahui apa yang ada di dalamnya. Tujuan permainan kotak ajaib adalah menebak apa yang ada di dalamnya. Kemahiran berbahasa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kotak ajaib<sup>19</sup>.

Permainan kotak ajaib (mystery box) merupakan permainan untuk menambah perbendaharaan kata anak ketika menjelaskan apa yang disentuhnya. Anak-anak menyelidiki dan menilai pengalaman mereka melalui sentuhan. Anak-anak tidak mengetahui apa yang ada di dalam kotak, padahal isinya sederhana. Kemampuan anak-anak dalam

melihat, mengamati, dan menjelaskan apa yang mereka amati menjadi penekanan utama dalam latihan ini. Anak-anak dapat mendiskusikan ukuran, bentuk, jumlah, dan bahan berbagai benda. Kapasitas anak untuk belajar diferensiasi juga ditingkatkan dengan hal ini. Oleh karena itu, penting untuk memainkan permainan kotak ajaib atau kotak misteri untuk mendorong anak memanfaatkan bahasa dalam kalimat sehingga mereka dapat mengekspresikan apa yang mereka lihat atau rasakan<sup>20</sup>.

Dalam penelitian ini, keterampilan pengenalan alfabet anak ditingkatkan dengan penggunaan permainan magic box. Dalam permainan edukasi yang disebut "kotak ajaib" ini, pemain berbentuk kotak karton berisi kartu huruf alfabet yang memiliki gambar di satu sisi dan simbol huruf tercetak di sisi lain. Kartu berwarna cerah akan menggugah rasa ingin tahu anak-anak dan memudahkan mereka mempelajari

---

<sup>19</sup> Widyaning Lestari. Penggunaan Media Magic Box Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5- 6 Tahun Tk Bina Bakti Sumbermulyo Tanggamus. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2021

---

<sup>20</sup> Laili Hajriah Simamora. Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. 2019

huruf-huruf alfabet. Hal ini bertujuan dengan memainkan permainan kotak ajaib ini, anak-anak akan lebih terlibat dalam kegiatan pendidikan dan menjadi lebih fokus. Oleh karena itu, selain harus semenarik mungkin, permainan pembelajaran yang akan dimanfaatkan juga harus menyesuaikan dengan konten yang akan disajikan. Anak yang antusias belajar akan mendapat tanggapan positif baik dari guru maupun siswa lainnya, sehingga meningkatkan sifat partisipatif dalam proses belajar mengajar.

Menurut Ahmad Syukri Sitorus, dkk.<sup>21</sup> anak dapat memperoleh kesenangan dan kenikmatan dari bermain. Permainan memiliki tujuan pendidikan dan perkembangan dengan membantu anak-anak belajar mengendalikan diri dan menerima kendala di dunia nyata. Mereka juga membantu anak-anak terus mengembangkan ego dan persepsi mereka tentang realitas. Menurut Madyawati, permainan dapat

dimainkan dengan atau tanpa menggunakan alat, dan bermain dikaitkan dengan dunia anak. Permainan anak merupakan jenis permainan yang membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak. Tanpa disadari, anak-anak dapat menambah kosa kata dan memperoleh konsep-konsep baru saat bermain game menggunakan media magic box atau kotak ajaib<sup>22</sup>.

Luluk Asmawati menyatakan bahwa kotak ajaib merupakan salah satu dari sekian banyak kegiatan yang dapat menumbuhkan perkembangan bahasa dini pada anak usia dini. Media magic box cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa anak karena anak belajar melalui benda yang nyata. Permainan kotak ajaib atau yang disebut dengan kotak misteri ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap perkembangan bahasa anak, khususnya dalam berbicara, bercerita, dan pertumbuhan kosa kata. Karena permainan ini

---

<sup>21</sup> Ahmad Syukri Sitorus, dkk. *Bermain Aktif Dalam Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD 12-19*. Binayatul Al-Hanif: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting. 3.1. (2023). 12-19

---

<sup>22</sup> Widyaning Lestari. *Penggunaan Media Magic Box Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5- 6 Tahun Tk Bina Bakti Sumbermulyo Tanggamus*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2021

bertujuan agar anak menjelaskan benda-benda yang disentuhnya, maka mereka akan dapat memanfaatkan lebih banyak kosa kata<sup>23</sup>. Menurut Faiqotul Khuluk, bermain permainan kotak ajaib dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar dengan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Selain itu, guru memotivasi siswa agar semangat belajar<sup>24</sup>.

Penggunaan magix box dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih efektif karena anak diajarkan mengenal huruf dengan melihat gambar huruf yang ada didalam magix box sehingga anak dapat lebih mudah mengenal huruf. Sheila Septiana Rahayuningsih, dkk menjelaskan bahwa memainkan permainan kotak ajaib meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengenali huruf. Kemampuan anak dalam menulis beberapa huruf hingga membentuk sebuah kata

---

<sup>23</sup> *Ibid*

<sup>24</sup> Faiqotul Khuluk. Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A DI TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2023

dengan benar menuliskan namanya dengan benar, mencocokkan huruf dengan benar, dan mendemonstrasikan huruf merupakan contoh dari pertumbuhan pengenalan huruf tersebut<sup>25</sup>.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat permainan magic box yang dapat membantu siswa RA Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Deli Serdang dalam mengenal huruf dengan lebih baik. Sebab mereka masih mengalami kendala dalam proses pembelajaran akibat kurangnya penggunaan permainan yang menarik selama pembelajaran. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi, terutama yang berkaitan dengan memahami huruf.

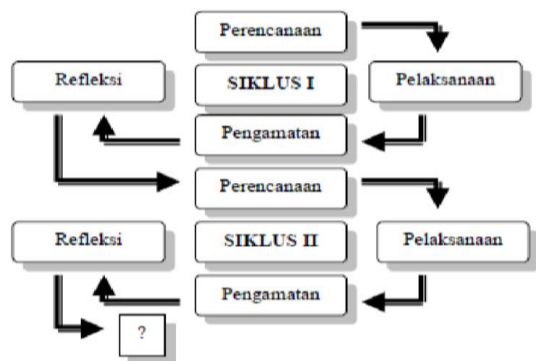
## **B. METODE**

Peneliti memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

---

<sup>25</sup> Sheila Septiana Rahayuningsih, Tritjahjo Danny Soesilo, and Mozes Kurniawan. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 9.1 (2019). 11-18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>

Penelitian ini mengkaji strategi untuk meningkatkan pengenalan huruf anak-anak menggunakan permainan magic box. Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Deli Serdang di RA Al-Ikhlash Tembung Kecamatan Bandar Khalipah. Sebelas anak dari kelas B menjadi subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi 7 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Peneliti memakai model penelitian Kemmis & Taggart yang memiliki empat tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi<sup>26</sup>. Model penelitian Kemmis & Taggart adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Kemmis & Taggart

Untuk memastikan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan yang dilakukan selama penelitian ini dilakukan analisis data. Persentase

tingkat keberhasilan yang akan dicapai menunjukkan hal tersebut. Berikut ini rumus yang digunakan:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

- p : Persentase perolehan
- f : Jumlah pencapaian indikator
- n : Jumlah keseluruhan indikator

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu secara individu jika seluruh indikator itu minimal anak mendapatkan BSH dan secara klasikal jika presentase memenuhi 75 %, maka pembelajaran tersebut dianggap berhasil.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memberikan tindakan berupa permainan magic box, peneliti melakukan observasi awal mengenai kemampuan bahasa anak tentang menyebutkan macam-macam huruf abjad A-Z antara 1-26 huruf, menunjukkan huruf abjad A-Z antara 1-26 huruf dengan benar, menuliskan huruf abjad A-Z antara 1-26 huruf dengan benar, membedakan bentuk dari huruf A-Z antara "b-d, m-w, i-l, u-n". Dari hasil observasi pra siklus didapat kemampuan mengenal huruf anak yang tuntas sebanyak 3 anak atau 27,3% dengan kategori

<sup>26</sup> S Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013)

mulai berkembang. Peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih rendah. Padahal diharapkan didalam pembelajaran 75% ketuntasan dari seluruh anak. Ini terjadi dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang membuat anak semangat dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti memakai permainan magic box dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Permainan magic box ini dirancang agar anak-anak dapat bermain dengan penuh minat, sehingga anak-anak tidak bosan dan dapat menyenangkan hati anak dalam belajar sambil bermain.

Siklus I dilakukan tiga kali pertemuan. Tahap awal yang dilakukan yaitu tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun RPPH dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian peneliti menyiapkan lembar observasi untuk menilai kemampuan mengenal huruf anak. Lalu peneliti menyiapkan media yang akan digunakan yaitu permainan magic box. Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Dalam melaksanakan

pembelajaran dilakukan dengan pembukaan. Lalu memberitahu pembelajaran hari ini. Pembelajaran dilakukan dengan memfokuskan pemberian materi tentang kemampuan mengenal huruf anak dengan menggunakan permainan magic box. Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan magic box yaitu: peneliti menyiapkan media yang telah dibuat yaitu magic box, peneliti memberitahu cara bermain menggunakan magic box, peneliti menyuruh anak secara bergiliran untuk memainkan magic box dengan cara anak mengambil isi dari dalam kotak misteri yang isinya terdapat potongan huruf abjad dari A-Z, kemudian setelah anak mengambil huruf tersebut peneliti bertanya kepada anak huruf apa yang mereka dapat, selanjutnya anak menempelkan huruf ke poster yang ditempelkan didepan, kemudian peneliti bertanya tentang nama-nama hewan sesuai awalan huruf yang mereka dapat, begitupun seterusnya sampai permainan selesai.

Tahap ketiga yaitu observasi. Peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal huruf anak pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan peneliti untuk melihat apakah ada peningkatan terhadap kemampuan mengenal huruf anak dengan menggunakan magic box. Hasil observasi siklus I didapat kemampuan mengenal huruf anak yang tuntas sebanyak 5 anak atau 45,4% dengan kategori mulai berkembang(MB). Dari hasil tersebut terdapat peningkatan dari prasiklus ke siklus I meskipun hasilnya belum maksimal. Tahap keempat yaitu refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I terdapat permasalahan yang terlihat yaitu: anak mengobrol dengan temannya, anak diam tidak mau mengikuti apa yang diajarkan di depan, anak masih malu-malu dalam menjawab apa yang ditanyakan oleh gurunya, dan anak masih diganggu dengan temannya ketika melakukan pembelajaran, sehingga anak tidak fokus dan belum dapat

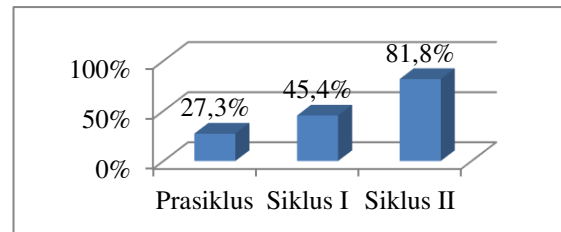
menyebutkan huruf A-Z dengan benar. Karena permasalahan tersebut kemampuan mengenal huruf anak belum berkembang dengan baik dan tidak mencapai ketuntasan klasikal yaitu 75%. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus II.

Siklus II dilakukan tiga kali pertemuan. Tahap pertama yaitu perencanaan. Pada tahap ini peneliti melanjutkan RPPH dari siklus I dan membuat perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II mengenai kemampuan mengenal huruf anak. Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Pada setiap pertemuan di siklus II dilaksanakan sama dengan siklus I hanya saja terdapat perbedaan di siklus II yaitu : peneliti menyiapkan media yang telah dibuat yaitu magic box, peneliti memberitahu cara bermain menggunakan magic box, peneliti menyuruh anak secara berkelompok untuk memainkan magic box dengan cara anak mengambil isi dari dalam kotak misteri yang isinya terdapat potongan huruf abjad dari A-Z, kemudian setelah sekelompok anak mengambil huruf tersebut peneliti bertanya kepada anak huruf apa yang

mereka dapat, selanjutnya perwakilan anak dari kelompoknya menempelkan huruf ke poster yang ditempelkan didepan, kemudian peneliti bertanya tentang nama-nama hewan sesuai awalan huruf yang mereka dapat, dan peneliti memberi hadiah kepada setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan dengan benar, begitupun seterusnya sampai permainan selesai. Tahap ketiga yaitu observasi. Observasi dilakukan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 9 anak yang tuntas atau 81,8% dengan kategori berkembang sangat baik(BSB) dan telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%. Oleh karena itu, siklus II dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan dari data hasil observasi, menemukan bahwa bermain magic box meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak. Hal ini terlihat dari prasiklus anak yang tuntas sebanyak 3 anak atau 27,3%, di siklus I naik menjadi 5 anak atau 45,4%, dan siklus II naik

menjadi 9 anak atau 81,8%. Hasil tersebut dapat dilihat dari grafik dibawah ini



**Grafik 1. Rekapitulasi hasil kemampuan mengenal huruf anak**

Permainan magic box dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak karena permainan tersebut dapat menjadikan pembelajar semakin menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak mudah bosan dalam belajar menggunakan permainan magic box dan juga dapat meningkatkan potensi yang ada dalam diri anak. Penelitian Ariska, dkk <sup>27</sup> juga mendukung penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media kotak ajaib meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini.

Sebagian besar anak dalam kategori ini mulai berkembang di Taman Kanak-Kanak Bina Bakti

<sup>27</sup> Ariska, dkk. Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Seling: Jurnal Program Studi PGRA. 6.2. (2020). 137-45

Rawajitu Lampung Utara pada usia 5 atau 6 tahun, dan kemampuan bahasanya terus berkembang sesuai harapan. Simamora, dkk melakukan penelitian yang memberikan hasil serupa, menunjukkan bahwa penggunaan permainan kotak misteri berdampak pada perkembangan bahasa anak usia lima hingga enam tahun<sup>28</sup>. Selain itu, penelitian Rahayuningsih, dkk mengungkapkan bahwa rata-rata skor meningkat dari pra siklus 14,29% menjadi 60,71% pada siklus I dan kemudian menjadi 92,86% pada siklus II. Keterampilan pengenalan huruf anak dapat dikembangkan dengan cara ini melalui penggunaan media kotak<sup>29</sup>.

Magix book ini dikembangkan agar anak lebih mengenal huruf. Penggunaan media gambar juga dapat

---

<sup>28</sup> Laili Hajriah Simamora. Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. 2019

<sup>29</sup> Rahayuningsih, dkk. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 9.1. (2019). 11-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>

memotivasi anak dan menumbuhkan minatnya terhadap pembelajaran<sup>30</sup>. Dalam pembuatan media ini pemakaian warna yang menarik juga diperhatikan. Seperti yang dikatakan oleh Zaenol, dkk<sup>31</sup> bahwa skema warna yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Didalam pembelajaran peneliti juga memberikan motivasi berupa hadiah(jajan). Peneliti memberi hadiah berupa jajan kepada anak yang berhasil menyelesaikan permainan magic box dengan baik. Diyakini bahwa dengan memberi hadiah kepada anak-anak, mereka akan mampu mempertahankan dan bahkan melampaui prestasi mereka di masa depan<sup>32</sup>.

---

<sup>30</sup> Mirnawati. Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Didaktika*. 9.1 (2020). 98-112. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>

<sup>31</sup> Zaenol Fajri and others. Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10.3 (2022). 397-408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>

<sup>32</sup> Verawaty and Izzati. Hubungan Pemberian Reward Terhadap Perilaku

Melinda, dkk dalam menyatakan bahwa mengenalkan huruf pada anak membantu anak mengidentifikasi, memahami, dan memanfaatkan simbol-simbol tertulis untuk komunikasi. Membaca dan menulis membantu memperkuat kemampuan membedakan huruf.<sup>33</sup> Anak-anak yang dapat mengidentifikasi dan memberi nama huruf-huruf dalam daftar alfabet akan menghadapi lebih sedikit kesulitan dalam belajar membaca dibandingkan mereka yang belum mengetahui alfabet. Pertumbuhan seorang anak dari belum paham hingga memahami kaitan bentuk huruf dengan bunyinya, hingga mampu mengenal huruf, merupakan sebuah tahapan mengenal huruf.

Dengan permainan kotak ajaib akan membantu anak-anak meningkatkan keterampilan pengenalan huruf mereka. Selain itu,

permainan kotak ajaib ini sangat aman dan menghibur karena membuat anak-anak tidak bosan saat belajar mengenali huruf dan cukup sederhana untuk digunakan oleh anak-anak berusia 5–6 tahun yang ingin membaca buku dengan lebih mudah. Membantu mereka memperluas kosa kata saat anak menjelaskan apa yang disentuhnya merupakan manfaat dari permainan magic box<sup>34</sup>. Anak-anak memanfaatkan indra perabanya untuk menyelidiki dan menilai apa yang mereka rasakan saat menggunakan kotak ajaib. Anak-anak tidak mengetahui apa yang ada di dalam kotak, padahal isinya sederhana. Kemampuan anak dalam mendeteksi, mengamati, dan menjelaskan temuan pengamatannya menjadi penekanan utama dalam kegiatan ini. Anak-anak dapat mendiskusikan ukuran, bentuk, jumlah, dan bahan berbagai benda.

Ada beberapa manfaat lain dari permainan ini, antara lain: Bermain permainan dengan kotak ajaib dapat membantu perkembangan bahasa

---

Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4.2 (2020) 1278–87. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/594>

<sup>33</sup> Karin Pramuwitya, Fatrica Syafri, and Deni ebrini Febrini. Pengaruh Media Permainan Kotak Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*. 5.1. (2024). 55–65

---

<sup>34</sup> Simamora. Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019

anak, terutama dalam hal berbicara, bercerita, dan memperluas kosa kata. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa tujuan permainan ini adalah agar anak-anak menyebutkan nama benda yang mereka sentuh untuk memperluas kosa kata mereka. Dengan mengajari anak-anak cara mengucapkan huruf-huruf yang telah mereka pelajari dan memberikan mereka terapi bermain dengan kotak ajaib, latihan ini bertujuan untuk memperluas kosa kata mereka. Anak memanfaatkan indera perabanya untuk mengeksplorasi dan menilai pengalamannya, seperti yang diungkapkan oleh Amawati, dkk<sup>35</sup>. Oleh karena itu, permainan kotak ajaib ini cocok untuk meningkatkan keterampilan pengenalan huruf anak.

#### **D. SIMPULAN**

Pembahasan di atas memberikan kesimpulan bahwa permainan magic box di RA Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Bandar Khalipah Kabupaten Deli Serdang dapat meningkatkan kemampuan

mengenal huruf anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari prasiklus terdapat 3 anak atau 27,3%, di siklus I naik menjadi 5 anak atau 45,4%, dan siklus II naik menjadi 9 anak atau 81,8% dengan kategori berkembang sangat baik(BSB). Diharapkan media ini dapat diperbaiki kembali untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini dalam segala bentuknya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ade Chandra, R. D. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal a, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1), 62-71. <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp62-71>
- Ahmad Syukri Sitorus, Suri Rahmadhani, Achnes Oktavia Rambe, Hafizah Herdini, L. R. (2023). Bermain Aktif Dalam Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD 12-19. *Binayatul', Al-Hanif: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting*, 3(1), 12-19.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Ariska, K., & Suyadi. (2020).

---

<sup>35</sup> Asmawati, dkk. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010

- Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 137-145.
- Asiah, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran alphabaet mystery box untuk mengenalkan huruf pada kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 9(7), 605-613.
- Asmawati, L., & dkk. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Farida, D., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Deskripsi Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3), 1-8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53817>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *STAINU Purworejo: Jurnal Al\_Athfal*, 1(1), 62-69.
- Khuluk, F. (2023). Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A DI TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Lestari, W. (2021). Penggunaan Media Magic Box Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5- 6 Tahun Tk Bina Bakti Sumbermulyo Tanggamus. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Mirnawati. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98-112. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>
- Novalina, E. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan. Universitas Islam Negara Raden Intan Lampung.
- Pramuwitya, K., Syafri, F., & Febrini, D. ebrini. (2024). Pengaruh Media Permainan Kotak Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 5(1), 55-65.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal*

- Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 11-18.  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Retnaningrum, Wulandari, and I. L. (2020). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 4(1), 65-77.
- Simamora, L. H. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Verawaty, & Izzati. (2020). Hubungan Pemberian Reward terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1278-1287.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/594>
- Wahyuningrum, A. K., & Dwiyaniti, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf. *Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 1-7.