

Efektivitas Alat Peraga Permainan Edukatif Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Siswa KB Mishbahur Rahmah

Hadi Gunawan Sakti¹, Sintayana Muhardini²

Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika.

*Corresponding Author e-mail: hadigunawansakti@undikma.ac.id

Abstract: Based on observations conducted at KB Mishbahur Rahmah, it was found that the letter recognition ability of Group B students was still relatively low. This condition was indicated by the large number of children who experienced difficulties in recognizing letters. This study aimed to determine the effectiveness of the educational play tool letter tree in improving the letter recognition ability of Group B students. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a control group design. The research subjects consisted of 26 students who were divided into two groups: Group B1 as the experimental group and Group B2 as the control group. Data were collected through pre-observation and post-observation as well as documentation. Data analysis was conducted using the t-test and N-Gain analysis. The results showed that the average letter recognition ability of students in the experimental group who used the letter tree media increased from 25.69 to 43.53, while the control group only increased from 24.46 to 34.00. The t-test results indicated that the calculated t value was 3.27, which was greater than the t table value of 2.10 at a 5% significance level ($df = 24$), indicating a significant difference between the two groups. Furthermore, the N-Gain analysis revealed that the experimental group obtained a gain score of 0.8, categorized as high, while the control group obtained a gain score of 0.4, categorized as low. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. This finding indicates that the use of the educational play tool letter tree is effective in improving the letter recognition ability of Group B students at KB Mishbahur Rahmah, and the results of this study are statistically significant.

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di KB Mishbahur Rahmah, ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf pada siswa Kelompok B masih tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh banyaknya anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas alat permainan edukatif pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf siswa Kelompok B. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain quasi experiment menggunakan control group design. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu Kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan Kelompok B2 sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi awal dan akhir serta dokumentasi. Analisis data menggunakan uji-t dan perhitungan N-Gain. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan mengenal huruf siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pohon huruf meningkat dari 25,69 menjadi 43,53, sedangkan pada kelompok kontrol meningkat dari 24,46 menjadi 34,00. Hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,27 dan t_{tabel} sebesar 2,10 pada taraf signifikansi 5% ($df = 24$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,8 dengan kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai sebesar 0,4 dengan kategori rendah. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan

Article History

Received: 25-10-25

Reviewed: 26-11-25

Published: 21-12-25

Key Words

Educational Play Tool, Letter Tree, Letter Recognition Ability.

Sejarah Artikel

Diterima: 25-10-25

Direview: 26-11-25

Diterbitkan: 21-12-25

Kata Kunci

Alat Permainan Edukatif, Pohon Huruf, Kemampuan Mengenal Huruf.

hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif pohon huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa Kelompok B di KB Mishbahur Rahmah, sehingga hasil penelitian ini dinyatakan signifikan.

How to Cite: Sakti. H.G., Muhardini. S. (2025). Efektivitas Alat Peraga Permainan Edukatif Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Siswa KB Mishbahur Rahmah. *Jurnal Diferensiasi: Jurnal Hasil Penelitian, Pengembangan Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan*, 1(3), 157-168.
<https://balejurnal.com/index.php/JDPK/article/view/43>

PENDAHULUAN

Metode belajar sambil bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini karena mampu meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga belajar berbagai nilai dan keterampilan penting yang berguna dalam kehidupan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2017:166) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat memengaruhi anak usia dini dalam mempelajari berbagai hal, seperti mengenal aturan, bersosialisasi dengan baik, menempatkan diri, mengelola emosi, serta menjunjung tinggi nilai sportivitas.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan bermain umumnya melibatkan penggunaan alat permainan. Salah satu bentuk permainan yang mendukung proses pembelajaran adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan permainan yang dirancang secara khusus untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak usia dini. Ramdani dkk. (dalam Arifudin, 2022:96) menjelaskan bahwa istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna utama, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan diartikan sebagai segala alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan edukatif mengandung makna adanya nilai-nilai pendidikan. Dengan demikian, alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana bermain yang sekaligus memberikan manfaat bagi perkembangan anak.

Permainan edukatif juga dapat diartikan sebagai segala bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan kesenangan sekaligus mengandung muatan pendidikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Meyke (dalam Ramdani dkk., 2023:93) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selanjutnya, Depdiknas Direktorat Jenderal PAUD (dalam Mayasari, 2021:174) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif serta mampu mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.

Alat permainan edukatif merupakan sarana penting dalam proses pembelajaran anak. Karena tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan rangsangan kognitif dan motorik anak. Terdapat berbagai jenis alat permainan edukatif yang masing-masing memiliki manfaat yang berbeda, beberapa di antaranya adalah “Alat permainan edukatif Balok, yang dapat membantu anak meningkatkan keterampilan motorik dan kreatifitas anak” (Rakhmawati, 2022:162). Jenis alat permainan edukatif selanjutnya adalah Setatak Angka. “Permainan edukatif setatak angka merupakan permainan melompati kotak-kotak yang masing-masing berisi angka. Permainan ini dapat membantu anak mengembangkan penalaran simbolis mereka” (Wardani & Suryana, 2021:1792-1793). Berikutnya adalah alat permainan

edukatif Puzzle. Puzzle adalah permainan menyatukan potongan- potongan kecil untuk membentuk sebuah gambar atau potongan teks. “Puzzle juga dapat diartikan sebagai permainan bongkar pasang. Proses penyusunan Puzzle dapat melatih sisi kreatifitas, pola berpikir anak, dan melatih ketelitian anak dalam menata ulang potongan pola” (Saputra, 2019:45-46). Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran anak, karena mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Masing- masing jenis alat permainan memiliki manfaat yang berbeda, seperti alat permainan edukatif balok untuk keterampilan motorik dan kreatifitas, setapak angka untuk penalaran simbolik, dan puzzle untuk melatih ketelitian dan pola pikir. Selain memberikan hiburan, alat ini juga dapat menjadi sarana belajar yang efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan alat permainan edukatif dapat membantu tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Terdapat beberapa langkah penggunaan sarana atau media belajar yang harus diperhatikan sebelum diterapkan agar dapat berjalan dengan baik. Menurut Azhar Arsyad (2015:91), terdapat lima langkah penerapan, yakni sebagai berikut :

1. Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Guru harus mengetahui tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik dari segi kognitif, emosional, maupun motorik harus dirumuskan oleh guru.
2. Menyiapkan materi yang akan disampaikan Guru harus menyiapkan materi yang akan disampaikan terlebih dahulu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
3. Menentukan media yang sesuai Guru harus memilih media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan serta tujuan dari media pembelajaran.
4. Menggunakan media dalam proses pembelajaran Media digunakan secara efektif dalam proses belajar-mengajar, sesuai dengan strategi yang telah dirancang.
5. Melakukan evaluasi penggunaan media Guru menilai efektivitas penggunaan media dalam mencapai metode evaluasi lainnya.

Mengacu pada pendapat di atas, maka langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam menggunakan sarana atau media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan Pembelajaran.
2. Guru menyiapkan alat dan bahan permainan edukatif pohon huruf.
3. Guru mengkondisikan anak agar memperhatikan media pembelajaran.
4. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf.
5. Anak diberi contoh cara bermain alat permainan edukatif pohon huruf.
6. Dimulai dengan guru menyebutkan beberapa huruf vokal atau konsonan.
7. Anak diminta mengambil huruf-huruf yang disebutkan.
8. Kemudian anak diberi kesempatan untuk memasang atau menyusun huruf-huruf tersebut ke pohon huruf.
9. Selanjutnya guru meminta anak menyebutkan huruf/susunan huruf yang sudah dipasang.
10. Anak-anak diajak mempraktikkan permainan pohon alfabet secara bergantian, dengan posisi anak masih duduk ditempatnya masing masing.
11. Setelah anak-anak bermain, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk menggunakan alat permainan pohon huruf secara individu.

Setiap media pembelajaran tentu memiliki tujuan yang akan dicapai, salah satunya media pohon huruf. Hal ini senada dengan pendapat Utami dan Damri, (2019:134) yang menyatakan bahwa media pohon huruf merupakan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran yang memiliki tujuan untuk perkembangan potensi siswa yaitu dimensi visual.

Karena setiap media memiliki kelebihan, mediapun kekurangan. Kekurangan media pohon huruf menurut Nurul Hopipah, (2022:16) ialah hanya menekankan indra mata, serta ukuran media yang sangat terbatas.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pohon huruf memang bermanfaat untuk membantu anak mengenal huruf, tetapi penggunaannya masih memiliki keterbatasan. Media ini hanya melibatkan indera penglihatan dan ukurannya tidak terlalu besar, sehingga tidak semua anak bisa melihat dengan jelas atau merasakan pengalaman belajar yang menyeluruh. Untuk hasil yang lebih maksimal, sebaiknya media ini dilengkapi dengan alat bantu lain yang bisa merangsang lebih banyak indera.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang diciptakan untuk mendukung proses belajar anak usia dini. Alat permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung nilai pendidikan yang berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan motorik anak. Dengan demikian, alat permainan edukatif memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai media pembelajaran dan sarana hiburan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Quasi Eksperiment dengan jenis control group. Desain penelitian control group dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan pencapaian dilihat dari pencapaian antara kelompok eksperimen (01- 02) dengan kelompok kontrol (03-04).

Dalam pelaksanaannya, ada dua kelompok yang digunakan yaitu kelompok B 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B 2 sebagai kelompok kontrol. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok observasi awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

Setelah pembelajaran berlangsung, observasi akhir diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan dan peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah perlakuan. Hasil observasi awal dan akhir pada kedua kelompok akan dibandingkan, baik secara deskriptif maupun inferensial. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan alat permainan edukatif pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf siswa.

Melalui desain ini, peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai Efektivitas Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf siswa kelompok B di KB Mishbahur Rahmah. Adapun desain penelitian ini yang digunakan adalah sebagai berikut:

E	0 ₁	X	0 ₂
K	0 ₃		0 ₄

Gambar 1 rancangan penelitian

(Arikunto & Suharsimi, 2013:125)

Keterangan:

E = Eksperimen

K = kelompok

X = perlakuan (pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf)

O₁ = Nilai observasi awal eksperimen

O₂ = Nilai observasi akhir eksperimen

O₃ = Nilai observasi awal kontrol

O₄ = Nilai observasi akhir kontrol

Dalam penelitian ini menggunakan populasi dan sampel, dimana Sugiyono (2019:126) menjelaskan bahwa “populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya”. Sedangkan menurut Arikunto, (2019:173) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B1 dan B2 di KB Mishbahur Rahmah yang berjumlah 26 orang. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 174)”. Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik di ambil semua, sebaliknya jika subjek lebih besar dari 100 dapat di ambil antara 10-15% atau 20-25%. Sedangkan, menurut sugiyono (2017:81) sampel adalah bagian atau jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. *Dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel, karena populasi sedikit. Adapun responden* dalam penelitian ini menggunakan studi populasi dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa.

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait perilaku siswa di lapangan, kemudian dokumentasi berlaku untuk mengumpulkan arsip gambar kegiatan belajar menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf. Kedua instrumen dirancang untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk mendukung pencapaian tujuan penelitian secara menyeluruh dan memberikan gambaran yang jelas terhadap permasalahan yang diteliti. Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah mengolah data atau menganalisis data tersebut secara statistik. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik dengan rumus *Uji-T*, *Uji N-Gain*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pertanyaan yang diberikan pada lembar observasi berjumlah 10 butir, dimana untuk penilaiannya digunakan sistem skor sederhana yang masing-masing pertanyaan mendapatkan 5 pilihan nilai, Sangat Baik (SB) dengan nilai 5, Baik (B) dengan nilai 4, Cukup (C) dengan nilai 3, Kurang (K) dengan nilai 2, dan Sangat Kurang (SK) dengan nilai 1.

Hasil dari observasi awal dari kelompok B1 dan B2 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor yang relatif rendah. Kemudian setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf, nilai observasi akhir siswa kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan skor yang cukup signifikan, sementara yang lainnya mengalami peningkatan yang lebih kecil jika dibandingkan dengan skor observasi awal mereka. Kemudian kelompok B2 sebagai kelompok kontrol, juga mengalami peningkatan sesudah

belajar tanpa menggunakan Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf, hanya saja peningkatannya tidak sebanyak kelompok eksperimen yang menggunakan Alat Permainan Pohon Huruf. Untuk perhitungan data menggunakan analisis data statistik, maka diajukan hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Siswa Kelompok B di KB Mishbahur Rahmah.” “. Maka perlu diubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nihil (H_0) sehingga berbunyi “Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf tidak Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Siswa Kelompok B di KB Mishbahur Rahmah Sakra Timur.”

$$t_2 = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan data adalah:

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = Rata-rata dari sampel pertama.

$\bar{x}_2$ = Rata-rata dari sampel kedua.

S_1^2 = Varians dari sampel pertama. S_2^2 = Varians dari sampel kedua.

n_1 = Jumlah data pada kelompok pertama.

n_2 = Jumlah data pada kelompok kedua.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Observasi Awal dan Observasi Akhir Siswa Kelompok B1 (Eksperimen) di KB Mishbahur Rahmah Sakra Timur Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama Subjek	Jenis Kelamin	Nilai	
			Observasi Awal	Observasi Akhir
1	AB	P	27	25
2	AA	P	22	31
3	AH	P	28	35
4	AT	P	30	34
5	CQA	P	22	34
6	FKH	P	22	31
7	FR	P	24	36
8	GN	P	25	44
9	NH	L	24	36
10	MAF	L	26	33
11	MSA	L	23	37
12	MSY	L	20	33
13	MRI	L	25	33
TOTAL			318	442
RATA-RATA			24,4615	34

Tabel di atas, merupakan hasil rekapitulasi observasi awal dan observasi akhir siswa. Pertanyaan yang diberikan pada lembar observasi berjumlah 10 butir, dimana untuk penilaiannya digunakan sistem skor sederhana yang masing-masing pertanyaan mendapatkan 5 pilihan nilai, Sangat Baik (SB) dengan nilai 5, Baik (B) dengan nilai 4, Cukup (C) dengan nilai 3, Kurang (K) dengan nilai 2, dan Sangat Kurang (SK) dengan nilai 1.

Hasil dari observasi awal dari kelompok B1 dan B2 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor yang relatif rendah. Kemudian setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf, nilai observasi akhir siswa kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan skor yang cukup signifikan, sementara yang lainnya mengalami peningkatan yang lebih kecil jika dibandingkan dengan skor observasi awal mereka. Kemudian kelompok B2 sebagai kelompok kontrol, juga mengalami peningkatan sesudah belajar tanpa menggunakan Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf, hanya saja peningkatannya tidak sebanyak kelompok eksperimen yang menggunakan Alat Permainan Pohon Huruf.

Untuk membuat Tabel Kerja Untuk Menguji Hipotesis Tentang Keefektifan Alat Permainan Edukatif Pohon huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Kerja Untuk Menguji Hipotesis Tentang Keefektifan Alat Permainan Edukatif Pohon huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Kelompok B di di KB Mishbahur Rahmah Sakra Timur Tahun Ajaran 2024/2025

No	Metode A (X ₁)	Metode B (X ₂)	$S_1^2 = \frac{\sum(x_1 - \bar{x}_1)^2}{n - 1}$	$S_2^2 = \frac{\sum(x_2 - \bar{x}_1)^2}{n - 1}$
1	42	25	0,195075	6,75
2	38	31	2,548404	0,75
3	48	35	1,665075	0,083
4	48	34	1,665075	0
5	41	34	0,533404	0
6	46	31	0,508408	0,75
7	44	36	0,018408	0,33
8	48	44	1,665075	8,33
9	38	36	2,548404	0,33
10	39	33	1,710075	0,083
11	45	37	0,180075	0,75
12	46	33	0,508408	0,083
13	43	33	0,023408	0,083
JML	$\sum X_1 = 566$	$\sum X_2 = 442$	$S_1^2 = 13,769294$	$S_2^2 = 18,322$
	$\bar{X}_1 = 43,53$	$\bar{X}_2 = 34$		

Sumber : (KB Mishbahur Rahmah Sakra Timur)

Dalam tabel di atas diketahui nilai yang telah didapat menggunakan rumus

1. Rumus Uji T dua *sample*

Diketahui:

$$\bar{X}_1 = 43,53$$

$$\bar{X}_2 = 34$$

$$S_1^2 = 13,769294$$

$$S_2^2 = 18,322$$

$$n = 13$$

Setelah diketahui baru dimasukkan ke dalam rumus uji *t-test* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \\ &= \frac{43,53 - 34}{\sqrt{\frac{13,769}{13} + \frac{18,322}{13}}} \\ &= \frac{9,53}{\sqrt{1,059 + 1,409}} \\ &= \frac{9,53}{\sqrt{2,468}} \\ &= \frac{9,53}{1,570} \\ &= 6,070 \end{aligned}$$

2. Rumus Uji *N-Gain*

Kategori perolehan nilai *N-Gain* skor dapat ditentukan berdasarkan nilai dari *N-Gain* dalam bentuk %. Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat diperoleh dari tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 3 Tabel Perolehan *N-Gain*

Nilai <i>N Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sugiyono (2017:184).

$$N\ Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

a. Uji *N-Gain* Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis, nilai *N-Gain* pada kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 N\text{ Gain} &= \frac{43,53 - 25,69}{48 - 25,69} \\
 &= \frac{17,84}{22,31} \\
 &= 0,8
 \end{aligned}$$

b. Uji *N-Gain* Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil analisis, nilai *N-Gain* pada kelompok kontrol disajikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 N\text{ Gain} &= \frac{34 - 24,46}{44 - 24,46} \\
 &= \frac{9,54}{19,54} \\
 &= 0,4
 \end{aligned}$$

Pembahasan

Berdasarkan Bab I, penelitian ini menggunakan desain Control Group Design, yang termasuk dalam jenis Quasi-Experimental Design, di mana dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen (menggunakan alat permainan edukatif) dan kelompok kontrol (tanpa alat permainan), dibandingkan berdasarkan hasil observasi akhir setelah mendapatkan perlakuan berbeda. Berdasarkan hasil analisis data pada tabel kerja 4.6, diketahui bahwa jumlah skor observasi akhir pada kelompok eksperimen adalah 566 dengan rata-rata 43,53, sedangkan pada kelompok kontrol jumlahnya adalah 442 dengan rata-rata 34. Varians kelompok eksperimen adalah 13,769 dan varians kelompok kontrol sebesar 18,322.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat adanya perbedaan hasil yang cukup signifikan antara kedua kelompok. Untuk mengetahui adanya perbedaan selanjutnya, dilakukan uji statistik menggunakan rumus t-test, dan diperoleh nilai t-hitung sebesar 6,070. Nilai ini dibandingkan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) = $13 + 13 - 2 = 24$, yaitu sebesar 2,064. Karena nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($6,070 > 2,064$), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan dan yang tidak menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf. Untuk memperkuat hasil tersebut, dilakukan juga analisis peningkatan hasil belajar menggunakan metode *N-Gain*. Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor observasi awal sebesar 25,69 meningkat menjadi 43,53 pada observasi akhir, dengan skor ideal sebesar 48. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,8 yang tergolong dalam kategori tinggi. Sementara itu, pada kelompok kontrol, rata-rata skor awal sebesar 24,46 meningkat menjadi 34 pada observasi akhir, dengan skor ideal yang sama, dan menghasilkan nilai *N-Gain* sebesar 0,4 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat peningkatan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa menggunakan alat tersebut. Temuan ini menguatkan bahwa pembelajaran dengan bantuan alat permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil yang diperoleh. Interaksi langsung dengan media yang menyenangkan memudahkan siswa dalam mengenali huruf dan membedakannya secara visual maupun fonetik.

Dengan demikian, metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti penggunaan alat permainan edukatif pohon huruf terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa media bantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Eric Okta Viani (2022) Efektivitas Permainan Pohon Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Fathurrahman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) uji hipotesis nilai sig $0,000 \leq 0,005$, 2) rata-rata skor N-gain 70% dengan kategori cukup efektif karena ada peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif pohon huruf memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata skor hasil observasi akhir pada kelompok eksperimen sebesar 43,53, angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan nilai hasil kelompok kontrol sebesar

34. Hasil uji t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar 6,070 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,064, pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 24, sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, analisis peningkatan dengan menggunakan perhitungan N Gain menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,8 (kategori tinggi), sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 0,4 (kategori sedang). Temuan ini mengindikasikan bahwa alat permainan edukatif pohon huruf tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan alat tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif pohon huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa kelompok B di KB Mishbahur Rahmah Sakra Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dalam penelitian ini peneliti dapat menyarankan kepada:

1. Bagi Guru, disarankan untuk memanfaatkan alat permainan edukatif pohon huruf sebagai media pembelajaran yang inovatif guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta mendukung perkembangan kemampuan membaca dan mengenal huruf pada peserta didik.
2. Bagi Siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf, karena media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mempermudah pemahaman konsep huruf secara menyenangkan.
3. Bagi Sekolah, disarankan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan alat permainan edukatif pohon huruf melalui penyediaan sarana dan pelatihan bagi pendidik, agar media ini dapat digunakan secara optimal dalam menunjang proses pembelajaranyangefektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik di KB Mishbahur Rahmah yang telah berpartisipasi dan mendukung kelancaran proses penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan, motivasi, serta fasilitas yang sangat berarti sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Damayanti, N. (2021). *Pengembangan Literasi Awal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Eric, Okta, Viani. (2022) *Efektivitas Permainan Pohon Kata Dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Fathurrahman*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. Undang-Undang Republik Indonesia No. 146 tentang *Kurikulum*
- Marisca, E., & Dharmayana, I. W. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika*. Triadik, 18(1), 16–24.
- Mayasari, A. (2021). *Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Tahsinia, 2(2), 173–179.
- Mulyasa, (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurul, Hopipah. *Penggunaan media pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di Ra Darussalam Gonjak Tahun Pelajaran 2021/2022*. Diss. UIN Mataram, 2022.
- Rakhmawati. (2022). *Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Bulletin of Counseling and Psychotherapy, 4(2), 381–387.
- Ramdani, R. A., Basri, R. O. S., Nuran, S. E. T., Nuraulia, K., Rahmadhani, A. F., Isnaeni, A. P., & Azzahra, A. N. (2023). Upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif duley untuk anak tunanetra. SMP Islam Cendekia Cianjur, Indonesia.
<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/ths/article/view/52/262>
- Saputra, A. (2019) *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Jurnal Pelangi.
- Sugiyono. (2015). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

-
- Utami, Yatri, Damri. (2019). *Efektivitas media pohon huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal bagi anak tuna rungu di SLB N 1 Payakumbuh*. Journal Of RESIDU, Volume 3.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). *Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1790–1798.