

Pengembangan Media *Roller Alphabet* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Astri Rani^{1✉}, Rita Kurnia², Nurlita³

¹Universitas Riau; astri.rani4339@student.unri.ac.id

²Universitas Riau; rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id

³Univeritas Riau; nurlita@lecturer.unri.ac.id

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8632](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8632)

Received 04 May 2024, Accepted 117 September 2024, Published 1 October 2024

Abstrak:

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman anak mengenai mengenal huruf dan ketersediaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian RND. Langkah-langkah yang dilakukan adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi produk, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi, angket, LKA, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk validasi roller alphabet dari ahli media, ahli materi, dan pendidik. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media *roller alphabet* pada hasil validasi ahli media sebesar 93,75% "sangat baik", validasi ahli materi 93,75% "sangat baik" dan validasi pendidik diperoleh hasil persentase 95,64% "sangat baik". Hasil penilaian *pretest* memperoleh hasil persentase sebesar 47,22% dan hasil *posttest* terdapat peningkatan memperoleh hasil persentase sebesar 88,89%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *roller alphabet* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

Kata Kunci: Roller Alphabet; Kemampuan Mengenal Huruf; Anak Usia Dini

Abstract

This research was motivated by children's lack of understanding regarding recognizing letters and the availability of learning media that was less attractive to children. This research aims to improve the ability to recognize letters for children aged 5-6 years at the Pembina 3 Pekanbaru State Kindergarten. The type of research used is RND research. The steps taken are potential and problems, data collection,

product design, product design validator, product revision, and product testing. Data collection techniques using observation, questionnaires, LKA, and documentation. The instrument used was a questionnaire for validation of the roller alphabet from media experts. Material experts, and educators. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis technique. The results of the research on the development of roller alphabet media showed that media expert validation results were 93.75% "very good", material experts validation results were 93.75% "very good" and educator validation results obtained a percentage of 95.64% "very good". The pretest assessment results obtained a percentage result of 47.22% and the posttest results showed an increase in the percentage result of 88.89%. Based on the research results, it can be concluded that the roller alphabet media is feasible and effective to use as a learning medium in improving the ability to recognize letters in children aged 5-6 years at Kindergarten Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

Keywords: Roller Alphabet; Ability to Recognize Letters; Early Childhood.

PENDAHULUAN

Anak pada usia 0-6 tahun merupakan usia yang memiliki banyak potensi, selalu aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada disekitarnya. Aspek perkembangan bahasa merupakan salah satu bidang pengembangan yang paling penting untuk dikembangkan dan distimulasi sejak dini. Montessori mengamati bahwa anak seringkali menumpahkan segalanya dalam tulisan dan pengalaman sensoris tahun awal mereka hingga menulis biasanya terjadi sebelum anak benar-benar bisa membaca. (V.A.R.Barao et al., 2022).

Mengenalkan huruf pada anak harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kemampuan mengenal huruf menurut (Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008:330-331) dalam jurnal (Masna, 2016:2) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. (Astrid Adisty, Rita Kurnia, 2021). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 menjelaskan standar tingkat pencapaian perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut: (1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, (2) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, (3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki

bunyi/huruf awal yang sama, (4) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, (5) membaca nama sendiri, (6) menuliskan nama sendiri, (7) memahami arti kata dalam cerita. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti masih banyak ditemukan anak-anak yang belum mampu mengenal lambang huruf, memaknainya serta tidak mampu membedakan beberapa huruf yang memiliki kemiripan, hal ini lumrah terjadi pada anak usia dini.

Kemampuan mengenal huruf merupakan modal awal untuk ataupun hal yang paling mendasar dikuasai oleh anak usia dini supaya bisa membaca. Jika anak belum mengenal ataupun kurang pemahamannya tentang huruf, maka kemampuan menguasai kalimat atau membaca juga akan berkurang. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenali tanda-tanda naskah dalam tata bahasa yang merupakan huruf alfabet yang melambangkan bunyi bahasa. Pengenalan huruf melalui kegiatan bermain juga lebih efektif untuk anak karena dunia anak adalah bermain. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai media. Media sangat penting bagi guru dalam proses pembelajaran supaya pesan yang ingin disampaikan kepada anak lebih mudah untuk dipahami.

Menurut Guslinda dan Rita Kurnia (2018) media pembelajaran adalah suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi murid atau anak didik dalam mengikuti proses belajar. Media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan dan diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti terciptanya proses belajar mengajar, dan tercapainya hasil yang optimal (Yunita, et al., 2020) . Media roller alphabet merupakan pengembangan media yang berupa kartu huruf. Kartu huruf termasuk kedalam alat permainan edukatif yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran.

Didalam pendidikan anak usia dini, guru dituntut agar dapat menggunakan media pada proses belajar mengajar berlangsung. Guru harus cermat memilih, melihat kegunaan, manfaat dan keamanan media yang akan digunakan agar terhindar dari kejadian yang tidak diinginkan dan anak merasa nyaman selama menggunakan media tersebut. (Triana, et al., 2020). Permainan kartu huruf ini bertujuan untuk mengenal huruf abjad a-z, membedakannya antara vokal dan

konsonan, dan membantu anak-anak untuk memahami antara bunyi huruf dan bentuk huruf sehingga anak dapat menyusunnya menjadi kata yang berarti. Permainan kartu huruf ini salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca dini pada anak.(Nawafilaty, 2018).

Peneliti sudah melakukan pengamatan di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru dan menemukan beberapa masalah diantaranya adalah sebagian anak belum bisa mengenali huruf abjad, sebagian anak belum bisa mengenali huruf nama sendiri, dan terdapat media pengenalan huruf kepada anak yang kurang menarik. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media untuk kemampuan mengenal huruf. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti berupa media roller alphabet dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui keefektifitas penggunaan media roller alphabet terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Populasi penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK B dan sampel penelitian adalah sebanyak 15 orang anak, yakni 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Penelitian ini adalah penelitian R&D (Research and Development) yaitu model pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Langkah-langkah pada penelitian ini mengacu pada pedoman pengembangan Bord & Gall yang dilakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi enam langkah (potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi produk, uji coba produk). Berikut penjelasan keenam tahap :

1. Potensi dan Masalah. Tahap pertama penelitian ini adalah melakukan pengamatan untuk menemukan fenomena yang terjadi di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.
2. Pengumpulan Data. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan berbagai informasi untuk menunjang pengembangan media yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain Produk. Pada tahap ini peneliti mendapatka ide berupa rancangan mengenai produk yang akan dikembangkan.

4. Validasi Desain Produk. Pada tahap ini desain yang sudah selesai dibuat akan divalidasi oleh ahli validator yang sudah berpengalaman untuk menilai sebuah produk.
5. Revisi Produk. Pada tahap ini dilakukan pemberian saran dan kritikan terhadap produk setelah mendapatkan penilaian dari ahli validator.
6. Uji Coba Produk. Pada tahap ini dilakukan percobaan produk untuk mengetahui kelayakan dan keefektivan suatu produk.

Tabel 1 Skala Persentase Kelayakan

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak

Sumber : Setiawan dan Wiyardi (2019)

Tabel 2 Kriteria Efektivitas Media

Persentase	Interpretasi
76-100	Sangat Baik
56-75	Baik
40-55	Kurang Baik
0-39	Tidak Baik

Sumber : Arikunto (2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat bagaimana kelayakan maka perlu dilakukan penilaian oleh validator. Validator yang ada pada penelitian dan pengembangan ini ada ahli materi, ahli media, dan pendidik.

Tabel 3 Hasil Validasi Penilaian oleh Validator Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator memahami bentuk huruf	1	10	10	100	Sangat Baik
2		Materi yang disajikan dalam media roller alphabet sesuai dengan indikator pengenalan simbol-simbol yang dikenal	1	10	10	100	Sangat Baik
3		Materi yang disajikan sesuai dengan indikator memahami bunyi huruf	1	9	10	90	Sangat Baik
4		Kesesuaian media dengan indikator dalam meniru bentuk huruf	1	9	10	90	Sangat Baik
5		Media dapat membuat anak tahu huruf namanya sendiri	1	9	10	90	Sangat Baik
6		Materi yang disajikan berada di lingkungan anak	1	9	10	90	Sangat Baik
7		Kejelasan penggunaan media beserta tata caranya	1	9	10	90	Sangat Baik
8		Kesesuaian media menarik bagi anak	1	10	10	100	Sangat Baik
Jumlah			8	75	80		
Rata-rata						93,75	
Kategori							Sangat Baik

Tabel 4 Hasil Validasi Penilaian oleh Validator Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Tampilan	12	57	60	95	Sangat Baik
2	Jenis	12	56	60	93,3	Sangat Baik
3	Karakteristik	4	18	20	90	Sangat Baik
4	Manfaat	4	19	20	95	Sangat Baik
Jumlah		32	150	160		
Rata-rata					93,75	
Kategori						Sangat Baik

Tabel 5 Hasil Validasi Penilaian oleh Validator Ahli Pendidik

No	Aspek	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Tampilan	7	167	175	95,43	Sangat Baik
2	Jenis	2	48	50	96	Sangat Baik
3	Karakteristik	2	48	50	96	Sangat Baik
	Jumlah	11	263	275		
	Rata-rata				95,64	
	Kategori					Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil tabel 3 penilaian materi oleh validator ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor penilaian dari kedua validator materi diperoleh yaitu 75 dengan persentase 93,73%. Pada tabel 4 penilaian media oleh validator ahli media diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor penilaian dari kedua validator diperoleh dengan jumlah sebesar 150 dengan persentase 93,75%. Tabel 5 mengenai penilaian oleh pendidik, diperoleh skor 263 atau 95,64%. Dengan demikian, media roller alphabet dapat dikatakan “layak” dijadikan sebagai media pembelajaran untuk kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Hal ini diperkuat dengan penilaian dilembar instrumen bahwa validator menyatakan media ini layak dapat dan dapat diuji cobakan kepada anak.

Tabel 6 Skor Indikator Pretest

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Pemahaman terhadap bentuk huruf	23	45	51,11%	Kurang
2	Pemahaman terhadap bunyi huruf	22	45	48,89%	Kurang
3	Meniru bentuk huruf	22	45	48,89%	Kurang
4	Menulis huruf-huruf nama sendiri	18	45	40,00%	Kurang
	Jumlah	85	180		
	Rata-rata		5,67		
	Persentase			47,22%	
	Kategori				Kurang

Tabel 7 Peroleh Uji Coba Produk

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Tingkat ketertarikan anak terhadap media <i>roller alphabet</i>	52	60	86,67%	Sangat Baik
2	Kemudahan penggunaan media <i>roller alphabet</i>	54	60	90%	Sangat Baik
3	Kepraktisan penggunaan media <i>roller alphabet</i>	52	60	86,67%	Sangat Baik
4	Kesesuaian bunyi huruf media <i>roller alphabet</i>	49	60	81,67%	Sangat Baik
Jumlah		207	240		
Rata-rata			13,80		
Persentase				86,25%	
Kategori					Sangat Baik

Tabel 8 Skor Indikator Posttest

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Pemahaman terhadap bentuk huruf	43	45	95,56%	Baik
2	Pemahaman terhadap bunyi huruf	41	45	91,11%	Baik
3	Meniru bentuk huruf	41	45	91,11%	Baik
4	Menulis nama-nama huruf sendiri	35	45	77,78%	Baik
Jumlah		160	180		
Rata-rata			10,67		
Persentase				88,89%	
Kategori					Baik

Berdasarkan tabel 6 diatas dapat diketahui hasil penilaian pretest dengan skor 5,67 atau 47,22% dengan kategori “kurang”. Pada tabel 7 hasil uji coba produk pada 15 orang anak berusia 5-6 tahun dapat diketahui bahwa media *roller alphabet* memperoleh skor 207 dengan hasil persentase sebesar 86,25%. Pada tabel 8 diatas dapat diketahui hasil penilaian posttest memperoleh skor 180 dengan hasil persentase

sebesar 88,89%. Dengan perolehan data tersebut maka media *roller alphabet* dapat dikategorikan “sangat layak”.

Tabel 9 Uji Homogenitas

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	3.333 ^a	.733 ^b
<i>Df</i>	4	3
<i>Asymp. Sig.</i>	.504	.865

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai asym sig *pretest* 0,504 dan *posttest* 0,865 yang berarti nilai signifikan dari *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 maka *H₀* diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini homogen atau mempunyai varian yang sama.

Tabel 10 Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>		15	15
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	5.6667	10.6667
	<i>Std. Deviation</i>	1.29099	1.17514
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.202	.205
	<i>Positive</i>	.168	.181
	<i>Negative</i>	-.202	-.205
<i>Test Statistic</i>		.202	.205
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.101 ^c	.090 ^c

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa data dikatakan normal jika singkat sig pada kolom kolmogrov-smirnov lebih besar 0,05 maka dapat disimpulkan berdistribusi normal, jika kurang dari 0,05 maka data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Nilai sig pada *pretest* 0,101 dan pada *posttest* 0,090 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig>0,05 maka *H₀* ditolak, *H_a* diterima, sehingga data tersebut dapat disimpulkan berdistribusi normal dan layak dijadikan sebagai data penelitian.

Tabel 11 Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
Pair 1 Pretest - Posttest	-5..00000	.75593	.19518	-5.41862	-4.58138	-25.617	14	.000	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai uji statistic t_{hitung} sebesar 25.617 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} = 25,617$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,145$ nilai (sig 2 tailed) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah menggunakan media *roller alphabet*.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver 23 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} hasil perhitungan uji t terlihat bahwa hasil $t_{hitung} 25,617$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,145$

Dengan dk sebagai berikut:

$$Dk=(n-1)$$

$$= (15-1)$$

$$= 14$$

Dengan dk 14 dapat dilihat harga $t_{hitung} = 25,167$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,145$. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media *roller alphabet* sebelum dan sesudah terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen.

$$G = \frac{\text{Skor posttest}-\text{skor pretest}}{\text{skor ideal}-\text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$= \frac{160-85}{180-85} \times 100\%$$

$$= \frac{75}{95} \times 100\%$$

$$= 78,94\%$$

Keterangan:

G	= Selisih antara nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
Posttest	= Nilai setelah dilakukan eksperimen
Pretest	= Nilai sebelum dilakukan eksperimen
100%	= Angka tetap

Berdasarkan rumus di atas bahwa pengaruh yang diberikan dengan menggunakan media roller alphabet untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun adalah sebesar 78,94%.

Produk yang dikembangkan ini di validasi oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk menentukan kelayakan media tersebut dan ditambah dengan 5 guru yang bersertifikasi dan tahapan validasi ini dilakukan hanya 1 kali saja, dikarenakan media yang divalidasi sudah dinyatakan layak oleh ahli. Hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu dari lembar validasi memiliki 8 indikator penilaian dan hasil persentase oleh validator 1 mendapat persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Baik" dan validator 2 mendapat 97,50% dengan kategori "Sangat Baik". Untuk hasil penilaian media yang dilakukan validator 1 dan validator 2 dari lembar validasi media memiliki 16 indikator penilaian, dan hasil persentase penilaian media oleh validator 1 mendapatkan 90% dengan kategori "Sangat Baik" dan validator 2 mendapatkan 97,50% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian Irma Suriani, (2021) mendapat kesimpulan bahwa media *roller alphabet* ini mendapat respon positif anak. Anak merasa senang dan antusias dalam belajar mengenal huruf sehingga proses pembelajaran lebih menarik. Permainan *roller alphabet* bisa dan layak untuk dijadikan alternatif media pembelajaran, karena selain mudah dan efektif, media ini juga sangat menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama meneliti tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Selain itu hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan penulis bahwa media roller alphabet mendapat respon positif dari anak dan guru yang diterima dengan baik.

Bagian ini keefektifan media *roller alphabet* dalam kemampuan mengenal huruf, pada saat observasi di lapangan peneliti melakukan uji efektivitas media dengan metode eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian pada pretest di peroleh

skor 5,67 atau 47,22% dengan kategori kurang. Setelah dilakukan *treatment* sebanyak 4 kali pertemuan terhadap anak TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru selanjutnya dilakukan *posttest*. Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh skor yaitu 10,67 atau 88,89 dari yang diharapkan dengan kategori baik. Berdasarkan hasil *posttest* diatas, diketahui terjadi peningkatan dari hasil data *pretest*. Selanjutnya, penting untuk dilihat pengaruh media *roller alphabet* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak. Setelah dilakukan *treatment* sebanyak 4 kali pertemuan terhadap anak di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru selanjutnya dilakukan *posttest*. Berdasarkan hasil *posttest* diketahui indikator pemahaman terhadap bentuk huruf diperoleh skor 43 atau 95,56% dengan kategori baik artinya anak sudah mampu untuk memahami bentuk setiap huruf. Selanjutnya, pada indikator pemahaman terhadap bunyi huruf diperoleh skor 41 atau 91,11% dengan kategori baik artinya anak sudah mampu untuk memahami bunyi setiap huruf. Selanjutnya, pada indikator meniru bentuk huruf diperoleh skor 41 atau 91,11% dengan kategori baik. Artinya anak sudah mampu menirukan semua bentuk huruf. Selanjutnya, pada indikator menirukan nama-nama sendiri 35 atau 77,78% dengan kategori baik. Artinya anak sudah mampu untuk menulis huruf namanya sendiri. Berdasarkan hasil *posttest* diatas, diketahui terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf dari hasil data *pretest*. Selanjutnya, penting untuk dilihat pengaruh media *roller alphabet* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Roller Alphabet terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil menghasilkan sebuah produk berupa media roller alphabet yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun dengan mengacu pada model pengembangan Bord & Gall yang memiliki 6 tahap pengembangan. Hasil perolehan nilai dari validator ahli materi, ahli media, ahli pendidik dapat dikatakan bahwa media roller alphabet "sangat layak" untuk kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Efektivitas pemanfaatan media roller alphabet untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun termasuk kedalam kategori "tinggi". Implementasinya jika ingin meningkatkan kemampuan mengenal huruf

pada anak lebih optimal lagi, maka perlu pengembangan media lebih lanjut lagi agar peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun lebih jauh meningkat dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2022). Pengembangan bahan ajar kartu huruf Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf Anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Golden Age*, 6(01), 308–313. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/5723%0Ahttps://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/download/5723/2614>
- Astrid Adisty, Rita Kurnia, D. C. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>
- Dewi, R., Puspitasari, E., & Kurnia, R. (2021). Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9601.
- Firdaus, P. H. (2019a). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf*.
- Firdaus, P. H. (2019b). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Kemendikbud. (2013). *Salinan Permendiknas No.14*. 53(9), 1689–1699.
- Kurnia, R. (2017). 5-6 Tahun Di Tk Laboratorium Fkip Universitas Riau. 6(2), 91–99.
- Lestari, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Media Kotak Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 3066–3076.

<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3349%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3349/2851>

Mathematics, A. (2016). *pengembangan media pembelajaran alphabet roller terhadap kemampuan membaca permulaan*. 2008, 1–23.

Nawafilaty, T. (2018). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i1.3>

Pendidikan, P., Anak, I., & Dini, U. (2021). *SKRIPSI KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN DARUSSALAM - BANDA ACEH 2021 M / 1442 H*.

Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Se- the Ability To Recognize Letters in Children Aged 4-5 Years in. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(5), 360–369.

TAHUN, P. P. R. I. N. 19 tahun 2005. (2005). Pengembangan Media Alpharober (Alphabet Rolling Number) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *PANDUAN KONSELING BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MENINGKATKAN KERJA KERAS SISWA Pengantar*, 2, 1–7.

Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Kata. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.

Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–38. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>

V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, & J.G.S.Souza. (2022). Kemampuan Bahasa Anak dalam Mengenal Huruf Alfabet pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelurahan Sukabumi Utara Jakarta Barat. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.

Yunita, N., Kurnia, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Media Typewriter Alphabet terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 45–52.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.51>