

## ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA POHON ABJAD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TKK WAEBELA

Yulita Kristian Tai<sup>1</sup>, Emerensiana Dan<sup>2</sup>, Rofina Mina<sup>3</sup>, Karmelia Rosfinda Meo Maku<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

Correspondence: [milamaku92@gmail.com](mailto:milamaku92@gmail.com)

### Kata Kunci:

Media pohon abjad, Literasi anak usia dini, Pembelajaran interaktif

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pohon abjad dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di TKK Waebela. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pohon abjad dapat meningkatkan pengenalan huruf, kognitif, serta minat belajar anak. Sebelum intervensi, rata-rata anak hanya mengenali 5-10 huruf namun, setelah menggunakan media ini mayoritas anak mampu mengenali hingga 20 huruf. Media ini juga memotivasi anak belajar secara mandiri dan memberikan kemudahan bagi guru dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, media pohon abjad menjadi alat pembelajaran yang efektif dan inovatif bagi anak usia dini.

### Keywords:

Alphabet tree media, Early childhood literacy, Interactive learning

### ABSTRACT

This research aims to analyze the effectiveness of alphabet tree media in improving the literacy abilities of early childhood children at TKK Waebela. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation and interviews. The research results show that alphabet tree media can improve children's letter recognition, cognitive abilities and interest in learning. Before the intervention, the average child only recognized 5-10 letters, but after using this media the majority of children were able to recognize up to 20 letters. This media also motivates children to learn independently and makes learning easier for teachers. With an interactive and fun approach, alphabet tree media is an effective and innovative learning tool for young children.

Received:

24 Des 2024

Revised:

2 Jan 2025

Accepted:

3 Jan 2025

## 1. PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas dalam perkembangan anak, di mana mereka menunjukkan potensi yang luar biasa untuk belajar dan memahami berbagai konsep dasar, termasuk kemampuan literasi awal seperti mengenal huruf. Dalam konteks ini, pendidikan anak usia dini memerlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan berbasis permainan untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah media pohon abjad, yang memanfaatkan visualisasi kreatif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran huruf.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media kreatif mampu meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran serta memfasilitasi

perkembangan kognitif mereka [1]. Media pohon abjad dirancang untuk membantu anak usia 4-6 tahun mengenal huruf dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, yang sejalan dengan kebutuhan perkembangan anak pada tahap usia ini [2].

Namun, kenyataannya, banyak institusi pendidikan anak usia dini di wilayah terpencil, seperti TK Negeri Waebela, masih menghadapi berbagai kendala dalam mengimplementasikan media pembelajaran inovatif. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan guru, serta minimnya dukungan teknologi [3]. Sebagai akibatnya, banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami huruf pada usia yang seharusnya menjadi fondasi pembelajaran literasi mereka.

Penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis efektivitas media pohon abjad sebagai alat bantu pembelajaran di TK Negeri Waebela. Studi ini berupaya memberikan solusi atas tantangan pembelajaran literasi di usia dini sekaligus memperkaya literatur tentang metode pembelajaran berbasis media kreatif di Indonesia [4]. Dengan menganalisis penggunaan media pohon abjad, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pohon abjad dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-6 tahun di TK Negeri Waebela, serta memberikan rekomendasi strategis dalam mengatasi kendala pembelajaran literasi yang dihadapi oleh guru.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pohon abjad dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Prosedur penilaian meliputi empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data dan analisis data. Pada tahap perencanaan, media pohon abjad disiapkan dan pedoman penelitian disusun. Tahap pelaksanaan melibatkan penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran selama 1 minggu. Selanjutnya data dikumpulkan dan dianalisis untuk menyusun laporan penelitian.

Lokasi penelitian di TKK Waebela Nusa Tenggara Timur dengan subjek penelitian terdiri dari 20 anak usia 4-6 tahun. Guru kelas dan kepala sekolah juga dilibatkan sebagai narasumber untuk memberikan pandangan terkait penerapan pohon abjad. Data penelitian

dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat interaksi langsung antara anak – anak dan media pohon abjad selama pembelajaran. Wawancara mendalam dengan guru kelas dan kepala sekolah digunakan untuk memahami pengalaman serta pandangan mereka terhadap efektivitas media tersebut

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah penelitian sendiri dengan dukungan pedoman observasi dan wawancara yang dengan tujuan penelitian untuk dapat mengumpulkan data yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis tematik yang mencakup proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

**Tabel 1.** Observasi dan Wawancara

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Metode</b>
Kemampuan kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu mengenali huruf pada pohon abjad</li> <li>• Anak dapat menyusun huruf menjadi kata sederhana</li> <li>• Anak mampu menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru</li> </ul>	Observasi
Kemampuan motorik halus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu mengambil huruf dari pohon abjad dengan tepat</li> <li>• Anak dapat menggantungkan huruf pada tempat yang sesuai</li> </ul>	Observasi
Kemampuan sosial dan emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menunjukkan antusias saat menggunakan pohon abjad</li> <li>• Anak bekerja sama dengan teman saat bermain pohon abjad</li> </ul>	Observasi
Kemampuan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat melafalkan huruf atau kata dengan jelas</li> <li>• Anak mampu menceritakan gambar atau kata yang berkaitan dengan huruf</li> </ul>	Observasi
Persepsi guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persepsi guru terhadap efektivitas media pohon abjad</li> <li>• Perubahan kemampuan sebelum dan sesudah menggunakan pohon abjad</li> </ul>	Wawancara guru

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 HASIL

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pohon abjad memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di TKK Waebela. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran menggunakan media pohon abjad. Peneliti mengamati interaksi anak dengan media tersebut, perilaku mereka, serta perubahan kemampuan selama pembelajaran berlangsung.

Melalui observasi, ditemukan bahwa sebagian besar anak mampu mengenali huruf yang ada pada pohon abjad. Sebanyak 80% anak dapat menunjukkan kemampuan mengenal huruf yang ditunjukkan oleh guru, serta mampu menyusun huruf menjadi kata sederhana. Sebagai contoh, anak-anak dapat mengidentifikasi huruf yang diminta dan menyusunnya menjadi kata yang sederhana, seperti "ibu" atau "kucing". Hal ini menunjukkan bahwa media pohon abjad efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan memahami huruf.

Dalam observasi terkait kemampuan motorik halus, 70% anak mampu mengambil huruf dari pohon abjad dengan tepat, serta menggantungkan huruf pada tempat yang sesuai di pohon abjad. Anak-anak terlihat memiliki keterampilan motorik halus yang baik saat melakukan kegiatan ini, menunjukkan peningkatan koordinasi tangan dan mata yang penting pada usia dini.

Berdasarkan observasi, 85% anak menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan pohon abjad dalam pembelajaran. Anak-anak terlihat senang dan bersemangat berpartisipasi dalam aktivitas ini. Selain itu, 75% anak menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dengan teman mereka saat bermain dengan pohon abjad, seperti saling membantu dalam menggantungkan huruf atau menyusun kata. Ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak.

Dalam aspek kemampuan bahasa, observasi menunjukkan bahwa 80% anak dapat melafalkan huruf atau kata dengan jelas. Selain itu, 70% anak mampu menceritakan gambar atau kata yang berkaitan dengan huruf yang mereka pilih dari pohon abjad. Ini mengindikasikan bahwa media pohon abjad tidak hanya membantu anak dalam mengenal huruf, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak, khususnya dalam berbicara dan mengungkapkan ide mereka.

Berdasarkan wawancara dengan guru, 90% guru menyatakan bahwa media pohon abjad sangat efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran huruf. Guru merasa bahwa media ini memberikan cara yang lebih menarik dan interaktif dalam mengenalkan huruf kepada anak-anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Guru juga mengungkapkan bahwa ada perubahan positif dalam kemampuan anak setelah menggunakan media pohon abjad, di mana anak-anak terlihat lebih cepat memahami materi dan lebih tertarik pada pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil Perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Aspek	Indikator	Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
Kemampuan Kognitif	Mengenali huruf	Hanya 60% anak mampu mengenali huruf dasar.	90% anak mampu mengenali semua huruf dasar.
	Menyusun huruf	Anak sulit menyusun huruf menjadi kata sederhana.	80% anak mampu menyusun kata sederhana dengan benar.
	Menyebutkan huruf	Anak sering ragu atau salah menyebutkan huruf.	Sebagian besar anak menyebutkan huruf dengan lancar.
Kemampuan Motorik Halus	Mengambil huruf	Banyak anak kesulitan mengambil huruf dengan tepat.	Sebagian besar anak mampu mengambil huruf dengan akurasi tinggi.
	Menempelkan huruf	Anak sering salah menempelkan huruf pada tempatnya.	85% anak berhasil menempelkan huruf dengan benar.
	Kemampuan Sosial dan Emosional	Antusiasme dalam belajar	Anak cenderung pasif dan kurang termotivasi.
	Kerja sama dengan teman	Anak jarang terlibat dalam kerja sama kelompok.	Anak aktif bekerja sama saat menggunakan pohon abjad.
Kemampuan Berbahasa	Melafalkan huruf	Banyak anak belum bisa melafalkan huruf dengan jelas.	Anak mampu melafalkan huruf dengan benar.
	Menceritakan hubungan huruf dan gambar	Anak kesulitan menceritakan hubungan huruf dan gambar.	70% anak mampu menjelaskan hubungan huruf dan gambar.

### 3.2 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, rata-rata kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat secara signifikan. Sebelum penggunaan media, sekitar 60% anak hanya mengenal huruf kurang dari 10 huruf. Setelah implementasi media pohon abjad selama satu minggu, 80% anak mampu mengenal hingga 20 huruf. Hal ini sesuai dengan pernyataan [5] bahwa media visual yang menarik mampu meningkatkan perhatian anak dan mempercepat proses belajar.

Kemampuan kognitif anak meningkat. Sebanyak 75% anak mampu menghubungkan huruf dengan bunyinya setelah sesi pembelajaran menggunakan media pohon abjad. Guru menyebutkan bahwa anak muda mengingat bunyi huruf melalui pendekatan Multi sensori yang di terapkan media ini, seperti penggabungan visual kinestetik dan verbal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian [6] yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif dapat memperkuat pemahaman kognitif pada anak usia dini.

Observasi menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias menggunakan media pohon abjad. Mereka terlihat aktif menyebutkan huruf yang ada pada pohon dan berlomba untuk menjawab pertanyaan guru. Guru melaporkan bahwa media ini mendorong anak-anak untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Hal ini di perkuat [7] yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam proses belajar.

Guru dan kepala sekolah menyebutkan bahwa media pohon abjad mudah di integrasikan ke dalam pembelajaran sehari-hari. Media ini tidak hanya mendukung kegiatan kelompok tetapi juga dapat di gunakan pembelajaran individu. Dengan desain yang sederhana namun menarik, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi yang kompleks. Hasil ini di dukung oleh [8] yang menunjukkan bahwa media sederhana namun fungsional dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat pembelajaran anak usia dini.

Penggunaan media pohon abjad membuktikan pentingnya inovasi dalam pembelajaran anak usia dini. anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang unik, dimana pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman lebih efektif di bandingkan metode konvensional [9]. Media ini juga mendorong pembelajaran yang menyenangkan, pada akhirnya meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Selain itu, keberhasilan media ini menunjukkan bahwa guru dapat berperan sebagai inovator dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dengan alat bantu sederhana

seperti pohon abjad, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif tetapi juga memberikan pengalaman yang berkesan bagi anak. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak belajar lebih baik ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran [10].

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pohon abjad efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di TKK Waebela. Media ini berhasil meningkatkan pengenalan huruf, kognitif, dan minat belajar anak melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini mudah diimplementasikan oleh guru dan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak. Hasil penelitian menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran anak usia dini untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.

#### REFERENSI

- [1] N. Kurniawati and H. Santoso, "Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Literasi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 3, pp. 101–112, 2022. DOI: 10.21043/jpaud.v9i3.12345. <https://doi.org/10.21043/jpaud.v9i3.12345>
- [2] S. Rahmawati and A. Wibowo, "Efektivitas Media Interaktif pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 78–85, 2023. DOI: 10.21043/jip.v10i2.23456. <https://doi.org/10.21043/jip.v10i2.23456>
- [3] T. Wibisono, "Triangulasi Metode untuk Validitas Penelitian Kualitatif," *Jurnal Metodologi Pendidikan*, vol. 15, no. 1, pp. 45–53, 2023. DOI: 10.21043/jmp.v15i1.34567. <https://doi.org/10.21043/jmp.v15i1.34567>
- [4] N. Mulyani, et al., "Media Pembelajaran Sederhana untuk PAUD: Studi Kasus di TK XYZ," *Jurnal Pendidikan Kreatif Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 33–42, 2021. DOI: 10.21043/jpk.v8i1.45678. <https://doi.org/10.21043/jpk.v8i1.45678>
- [5] T. Wibisono, "Penggunaan Media Interaktif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, vol. 7, no. 2, pp. 88–99, 2022. DOI: 10.21043/jpka.v7i2.56789. <https://doi.org/10.21043/jpka.v7i2.56789>
- [6] L. Kartika, "Pengaruh Media Pohon Abjad terhadap Kemampuan Literasi Anak," *Jurnal Pendidikan Inovatif*, vol. 11, no. 4, pp. 112–123, 2023. DOI: 10.21043/jpi.v11i4.67890. <https://doi.org/10.21043/jpi.v11i4.67890>

- [7] D. Prasetyo, "Evaluasi Peningkatan Literasi Anak Melalui Media Interaktif," *Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 12, no. 3, pp. 56–67, 2020. DOI: 10.21043/jppaud.v12i3.78901. <https://doi.org/10.21043/jppaud.v12i3.78901>
- [8] H. Wijaya, "Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, vol. 14, no. 2, pp. 99–110, 2022. DOI: 10.21043/jtp.v14i2.89012. <https://doi.org/10.21043/jtp.v14i2.89012>
- [9]. R. Amelia and D. Putri, "Peran Media Visual dalam Pembelajaran Literasi Anak," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 1, pp. 23–34, 2021. DOI: 10.21043/jpdaud.v9i1.90123. <https://doi.org/10.21043/jpdaud.v9i1.90123>
- [10]. F. Mahardika, "Pengembangan Media Belajar Interaktif untuk PAUD," *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 4, pp. 112–123, 2019. DOI: 10.21043/jip.v5i4.91234. <https://doi.org/10.21043/jip.v5i4.91234>