



Penerapan Media Ape Boldacer untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini

I'in Dwi Darmasanti¹, Pascalian Hadi Pradana², A. Zulkarnain Ali³

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro, Indonesia

E-mail: dharmaprasetya04@gmail.com, pascalian10@gmail.com, alam.zulkarnain80@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-06 Keywords: <i>Recognize letters;</i> <i>APE;</i> <i>Boldacer.</i>	This research aims to improve early childhood letter recognition skills by implementing the APE Boldacer media at TK Citra Kusuma Kraksaan. The background of this study is based on the low ability of children to recognize letters due to learning that is still conventional and less interesting. The method used is Class Action Research (PTK) Kemmis and McTaggart models implemented in two cycles, each of which consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The study subjects were 15 children of Group B2 aged 5-6 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed using Miles, Huberman, and Saldana interactive models. The results showed that the application of Boldacer media can significantly improve the ability to recognize letters. In pre-action, only 26.7% of children were able to recognize letters well. After the implementation of the first cycle of action, the ability increased to 66.7%, and in the second cycle reached 86.7% with the category of developing as expected (BSH). The use of Boldacer media makes learning more interactive, fun, and able to foster children's motivation and confidence in learning to recognize letters. Thus, APE Boldacer media has proven effective as a learning innovation that is able to develop early childhood literacy skills while creating an active and meaningful learning atmosphere.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-06 Kata kunci: <i>Mengenal huruf;</i> <i>APE;</i> <i>Boldacer.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenali huruf pada anak usia dini dengan menerapkan media APE Boldacer di TK Citra Kusuma Kraksaan. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenali huruf akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B2 berusia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Boldacer dapat meningkatkan kemampuan mengenali huruf secara signifikan. Pada pra-tindakan, hanya 26,7% anak yang mampu mengenali huruf dengan baik. Setelah penerapan tindakan siklus I, kemampuan meningkat menjadi 66,7%, dan pada siklus II mencapai 86,7% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Penggunaan media Boldacer menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri anak dalam belajar mengenali huruf. Dengan demikian, media APE Boldacer terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan literasi awal anak usia dini sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada masa ini, anak berada pada tahap emas (*golden age*) di mana seluruh potensi perkembangan 80 persen dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna (Susanti et al., 2024). Stimulus atau informasi seperti apapun akan diserap anak

tanpa melihat baik atau buruknya, sehingga hal ini dapat menjadi pondasi pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif seorang anak. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di jenjang taman kanak-kanak perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (S. Agustin et al., 2024).

Aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini salah satunya adalah kemampuan bahasa, khususnya dalam hal mengenali huruf.

Kemampuan mengenal huruf menjadi dasar bagi anak untuk belajar membaca dan menulis pada jenjang pendidikan berikutnya (Setyowati et al., 2025). Anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik akan lebih mudah memahami bunyi bahasa, membedakan bentuk huruf, serta menghubungkannya dengan kata atau objek di sekitarnya (Kapiso et al., 2021). Namun, dalam praktiknya, tidak semua anak menunjukkan minat dan kemampuan yang baik dalam mengenal huruf. Banyak anak yang masih kesulitan membedakan huruf, mengenali bentuknya, maupun mengucapkannya dengan benar. Kondisi tersebut sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih monoton, di mana guru hanya menggunakan buku atau lembar kerja sebagai media utama. Padahal, anak usia dini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, permainan, dan media konkret (Safira, 2020).

Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE). APE menjadi salah satu solusi dan sarana belajar yang mampu menggabungkan unsur bermain dan belajar secara bersamaan (Rachmi et al., 2025). Melalui penggunaan APE, kegiatan mengenal huruf dikemas menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. APE tidak hanya menstimulasi aspek kognitif, tetapi juga membantu mengembangkan motorik halus, konsentrasi, serta kemampuan sosial anak melalui interaksi dan kerja sama dalam bermain (Lisa et al., 2020). Selain itu, APE dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir logis, serta membiasakan anak untuk memecahkan masalah sederhana dengan cara yang menyenangkan. Dengan desain yang berwarna, bentuk yang menarik, dan sifatnya yang interaktif, APE dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan konsep huruf secara alami. Oleh karena itu, pemanfaatan APE dalam proses pembelajaran diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna sekaligus meningkatkan motivasi dan kemampuan mengenal huruf anak usia dini (Agustin et al., 2025).

Salah satu bentuk inovasi Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak adalah media Boldacer. Media ini dirancang khusus agar kegiatan belajar mengenal huruf menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Boldacer dibuat dengan kombinasi warna-warna cerah dan huruf timbul

yang mudah dikenali, sehingga mampu menarik perhatian anak serta membantu mereka membedakan bentuk huruf secara visual. Melalui kegiatan bermain dan belajar menggunakan media Boldacer, anak-anak tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga aktif berinteraksi langsung dengan media, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan berkesan. Keterlibatan aktif anak dalam kegiatan ini dapat menstimulasi perkembangan kognitif, motorik, serta daya ingat mereka terhadap bentuk dan bunyi huruf. Dengan demikian, penggunaan media Boldacer sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada peserta didik (*child centered learning*) (Yusnita & Muqowim, 2020).

Penelitian terdahulu yang relevan dengan kemampuan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan belajar anak dilakukan oleh (Simatupang & Srinahyanti, 2025) dengan judul "*Pengembangan APE Bowling untuk Menstimulus Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nasrani-2 Medan*". Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa penilaian validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 93% sehingga penilaian yang dicapai ahli materi dapat dikatakan "sangat valid" sedangkan rata-rata penilaian validator ahli media mendapat nilai sebesar 80%, sehingga penilaian ahli media dapat dikatakan "layak", dan penilaian dari praktisi pendidikan yaitu 98% dapat dikatakan "sangat praktis". Maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa alat permainan edukatif bowling yang telah dikembangkan ini dapat menstimulus pengenalan lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 di TK Nasrani-2. Sementara itu, penelitian oleh (Fazriah et al., 2021) dengan judul "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun*". Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan pada 16 anak di PAUD Tsamrotul Hasanah. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf dari 30,48% pada pra tindakan menjadi 68,84% pada siklus I dan 83,76% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan kotak huruf efektif dalam membantu anak mengenali simbol huruf, mencocokkan, serta menyebutkan huruf dengan cara yang menarik dan bermakna. Kedua

penelitian tersebut menegaskan bahwa media Alat Permainan Edukatif (APE), seperti bola bowling dan kotak huruf, memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak, terutama dalam mengenal serta memahami huruf dan lambang bilangan secara bermakna.

Penggunaan media Boldacer sebagai salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Di TK Citra Kusuma Kraksaan, khususnya pada kelompok B2 usia 5–6 tahun, masih ditemukan beberapa anak yang kesulitan mengenali huruf dan sering tertukar dalam membedakannya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran mengenal huruf yang dilakukan belum sepenuhnya efektif dalam menumbuhkan kemampuan literasi awal anak. Oleh karena itu, penerapan media Boldacer dinilai mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Merujuk pada permasalahan yang ditemukan di lapangan dan uraian sebelumnya, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penerapan media APE Boldacer, karena media ini menggabungkan unsur bermain dan belajar secara menyenangkan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media APE Boldacer untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini.” Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di taman kanak-kanak sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang kreatif dan bermakna di kelas.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang disertai data kuantitatif sederhana dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Wijayati et al., 2024), penelitian kualitatif berfokus pada eksplorasi konteks, makna, persepsi, serta pengalaman individu atau kelompok yang terlibat dalam situasi tertentu. Sementara itu, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang menjelaskan hubungan sebab akibat dari suatu perlakuan serta memaparkan proses tindakan secara menyeluruh mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi (Tanjung et al., 2024). Pendekatan

ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media APE Boldacer di TK Citra Kusuma Kraksaan. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memperoleh gambaran nyata mengenai proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Boldacer, manfaat yang diperoleh anak, serta hambatan yang mungkin muncul selama kegiatan berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan, sehingga total terdapat delapan kali pertemuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Utomo et al., 2024). Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 berusia 5–6 tahun di TK Citra Kusuma yang berjumlah 15 anak, sedangkan informan pendukung meliputi guru kelas yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui pengembangan media APE Boldacer sebagai alat permainan edukatif yang interaktif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas anak saat belajar menggunakan media Boldacer, seperti cara mengenali huruf pada kartu pintar, menebalkan huruf di lembar taman bermain, serta respon anak terhadap kegiatan pembelajaran. Wawancara ditujukan kepada guru untuk memperoleh informasi tambahan mengenai efektivitas media Boldacer, sedangkan dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi empat tahap, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Fiantika et al., 2022). Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan *member checking* kepada informan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara valid dan kredibel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal (Pra-Tindakan)

Sebelum tindakan dilakukan, hasil observasi awal menunjukkan bahwa

kemampuan mengenal huruf anak kelompok B2 di TK Citra Kusuma Kraksaan masih tergolong rendah. Dari 15 anak, hanya 4 anak (26,7%) yang telah mampu mengenali beberapa huruf abjad secara konsisten. Sebanyak 6 anak (40%) sudah mulai mengenal huruf namun masih sering tertukar antara huruf yang memiliki bentuk mirip seperti *b* dengan *d*, atau *p* dengan *q*. Sementara itu, 5 anak (33,3%) lainnya masih kesulitan mengenal huruf sama sekali dan cenderung pasif ketika diajak belajar membaca. Proses pembelajaran di kelas sebelumnya masih menggunakan metode konvensional berupa hafalan dan menyalin huruf di papan tulis. Guru menjadi pusat pembelajaran, sedangkan anak hanya mendengarkan dan meniru tanpa banyak aktivitas konkret. Hal tersebut membuat anak cepat bosan, kurang fokus, dan menunjukkan partisipasi belajar yang rendah. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas, anak juga kurang menunjukkan antusiasme terhadap kegiatan membaca karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik perhatian mereka. Oleh sebab itu, peneliti dan guru sepakat melakukan inovasi melalui penerapan media APE Boldacer (Bola Cerdas Ceria) sebagai media pembelajaran yang interaktif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.



Gambar 1. Proses pengenalan media APE Boldacer pada anak

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama empat kali pertemuan dalam dua minggu. Kegiatan dilakukan mengikuti model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan media Boldacer yang terdiri atas taman bermain, bola ajaib, boneka tangan, kartu pintar, serta lembar taman bermain baca tulis. Guru juga menyusun RPPH dengan fokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain. Selama pelaksanaan tindakan, guru memperkenalkan media Boldacer kepada anak-anak dan juga menjelaskan aturan bermainnya menggunakan boneka tangan. Anak-anak kemudian diberi kesempatan menggulirkan bola ajaib melalui arena tiang bintang hingga keluar melalui salah satu pintu harapan untuk mendapatkan kartu pintar berisi huruf. Guru meminta anak menyebutkan huruf yang muncul pada kartu, lalu menghubungkannya dengan gambar benda yang sesuai. Setelah itu, anak menebalkan huruf pada lembar taman bermain yang mereka dapatkan. Kegiatan diakhiri dengan diskusi ringan bersama guru untuk memperkuat pemahaman anak tentang bunyi huruf.



Gambar 2. Guru menjelaskan aturan bermain menggunakan boneka Bo dan Ce

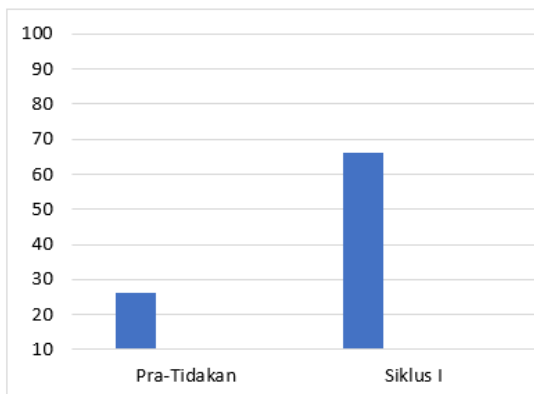
Berikut merupakan rancangan kegiatan pelaksanaan media APE Boldacer pada siklus I yang terdiri atas empat kali pertemuan, disusun untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan selama proses pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Pelaksanaan Siklus I

Pertemuan	Kegiatan	Indikator	Media/Alat	Hasil yang diharapkan
1	Guru memperkenalkan media Boldacer dan menjelaskan cara bermain	Anak mengenal bentuk dan warna media serta memahami aturan bermain	Boldacer, boneka Bo & Ce	Anak tertarik terhadap kegiatan pembelajaran
2	Anak menggulirkan bola ajaib untuk mendapatkan kartu huruf	Anak mampu menyebutkan huruf yang diperoleh dan mengaitkannya dengan gambar	Boldacer, kartu pisat	Anak mulai mengenal huruf dengan cara menyenangkan
3	Anak menebakkan huruf di lembar taman bermain baca tulis	Anak mampu meniru bentuk huruf dengan benar	Lembar taman bermain, pensil warna	Anak mengenali bentuk dan arah penulisan huruf
4	Evaluasi pembelajaran dan diskusi reflektif dengan anak	Anak mampu menyebutkan kembali huruf yang telah dipelajari	Seluruh komponen media	Guru mengetahui kemajuan belajar anak

Berdasarkan hasil observasi selama siklus I, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan minat belajar. Anak yang sebelumnya pasif kini lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain Boldacer. Mereka terlihat gembira dan antusias saat menunggu giliran menggulirkan bola ajaib. Guru juga mulai berperan lebih sebagai fasilitator dengan memberikan bimbingan ketika anak mengalami kesulitan mengenal huruf tertentu.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak meningkat dari pra-tindakan 26,7% menjadi 66,7% (10 anak). Anak mulai mampu menyebutkan huruf secara mandiri dan mengenali bentuknya, meskipun sebagian masih perlu arahan. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih hidup, anak tampak menikmati prosesnya, dan guru mengaku bahwa kegiatan ini membuat suasana kelas lebih menyenangkan.



Gambar 3. Diagram Hasil Siklus I

Diagram di atas memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup signifikan

antara hasil pra-tindakan dan setelah pelaksanaan siklus I. Sebelum tindakan, hanya 26,7% anak yang mampu mengenal huruf dengan baik, namun setelah penerapan media Boldacer meningkat menjadi 66,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak tidak lagi pasif dan lebih berani menyebutkan huruf yang mereka temukan. Namun, sebagian anak masih memerlukan bimbingan untuk membedakan huruf-huruf tertentu. Karena itu, guru dan peneliti sepakat untuk melanjutkan tindakan ke siklus II. Dari hasil refleksi diketahui bahwa penerapan media Boldacer sudah berhasil meningkatkan motivasi anak, tetapi perlu perbaikan dalam pengelolaan waktu dan strategi bimbingan. Oleh karena itu, pada siklus II, guru berencana menambah aktivitas interaktif seperti penggunaan boneka untuk komunikasi dua arah, pemberian penghargaan sederhana, serta variasi kegiatan membaca bersama agar anak lebih percaya diri dan fokus.

3. Siklus II

Guru memberikan motivasi melalui penghargaan kecil bagi anak yang aktif menyebutkan huruf dengan benar. Suasana belajar menjadi lebih ceria, anak saling memberi semangat, dan guru memperhatikan setiap perkembangan individu. Kegiatan menebakkan huruf pada lembar taman bermain dilakukan dengan lebih fokus, dan anak diberi kesempatan untuk menceritakan gambar yang ada pada lembar tersebut sebagai latihan verbal sederhana.



Gambar 4. Peserta didik mengenali dan melafalkan bunyi huruf

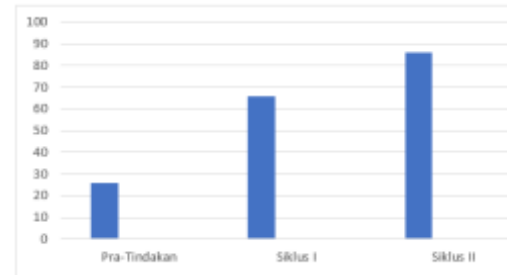
Guru memberikan motivasi melalui penghargaan kecil bagi anak yang aktif menyebutkan huruf dengan benar. Suasana belajar menjadi lebih ceria, anak saling memberi semangat, dan guru memperhatikan setiap perkembangan individu. Kegiatan menebalkan huruf pada lembar taman bermain dilakukan dengan lebih fokus, dan anak diberi kesempatan untuk menceritakan gambar yang ada pada lembar tersebut sebagai latihan verbal sederhana.

Tabel 2. Rancangan Kegiatan Pelaksanaan Siklus II

Pertemuan	Kegiatan	Indikator	Media/Alat	Hasil yang diharapkan
1	Guru menggunakan boneka Bo dan Ce untuk mengenalkan huruf	Anak mengingat huruf dengan cara menyenagkan	Boldacer, boneka Bo & Ce	Anak lebih fokus dan aktif
2	Anak menggulirkan bola ajaib dan menyebutkan huruf secara bergantian	Anak mampu mengenali dan melafalkan huruf dengan benar	Bola ajaib, kartu pintar	Anak percaya diri menyebutkan huruf
3	Anak menebalkan huruf dan mewarnai gambar di lembar taman bermain	Anak mampu mengaitkan huruf dengan benda yang sesuai	Lembar taman bermain, pensil warna	Anak memahami huruf dan simbol visualnya
4	Evaluasi dan permainan kelompok "tepek huruf"	Anak mampu mengenal seluruh huruf yang dipelajari	Sebaruh komponen media	Anak antusias dan hasil meningkat

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Anak-anak terlihat lebih percaya diri dan mampu menyebutkan huruf dengan tepat. Mereka dapat membedakan huruf yang mirip serta mampu mengaitkan huruf dengan bunyi dan gambar yang relevan. Guru melaporkan bahwa hampir semua anak sudah mampu mengikuti kegiatan tanpa bimbingan intensif.

Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 86,7% (13 anak) dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hanya 2 anak (13,3%) yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) karena belum konsisten dalam menyebutkan huruf. Secara umum, anak menunjukkan perubahan perilaku positif seperti fokus lebih lama, aktif bertanya, dan juga menikmati setiap kegiatan pembelajaran.



Gambar 5. Diagram Hasil Siklus II

Diagram di atas menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dari pra-tindakan hingga siklus II. Peningkatan dari 26,7% pada pra-tindakan menjadi 66,7% pada siklus I dan mencapai 86,7% pada siklus II membuktikan bahwa media APE Boldacer efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Kenaikan sebesar 60% dari kondisi awal menunjukkan perubahan yang sangat positif. Anak tidak hanya mengenal huruf, tetapi juga mampu mengaitkan huruf dengan gambar dan bunyi, serta menunjukkan antusiasme tinggi dalam setiap kegiatan. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak belajar melalui pengalaman langsung.

Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan media APE Boldacer telah berhasil mencapai tujuan penelitian. Anak tidak hanya mampu mengenal dan menyebutkan huruf, tetapi juga menunjukkan perubahan sikap dan minat belajar yang positif. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif. Dari 15 anak, sebanyak 13 anak (86,7%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar minimal 80%.

Guru menyatakan bahwa media Boldacer sangat membantu proses pembelajaran karena bersifat interaktif dan mudah digunakan. Kegiatan bermain seperti menggulirkan bola, menebalkan huruf, dan menggunakan boneka sebagai media komunikasi membuat anak merasa pembelajaran membaca bukan sebagai beban, tetapi sebagai permainan yang menyenangkan. Berdasarkan hasil refleksi ini, penelitian dianggap **berhasil** dan dihentikan sampai siklus II. Namun, guru disarankan untuk terus menggunakan media Boldacer sebagai salah satu strategi inovatif dalam kegiatan belajar sehari-hari.

agar perkembangan literasi awal anak tetap terjaga dan meningkat.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media APE Boldacer memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B2 di TK Citra Kusuma. Anak-anak tampak lebih aktif, antusias, dan fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Mereka mampu mengenali huruf melalui kegiatan bermain, seperti menggulirkan bola ajaib, mengambil kartu pintar, serta menebalkan huruf di lembar taman bermain baca tulis. Proses pembelajaran yang semula bersifat monoton dan berpusat pada guru berubah menjadi kegiatan yang menyenangkan dan partisipatif. Keberhasilan ini terlihat dari peningkatan hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II, yang ditandai dengan peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Boldacer efektif dalam mengatasi kesulitan anak mengenal huruf. Anak tidak hanya belajar melalui pengulangan bunyi huruf, tetapi juga melalui pengalaman nyata yang melibatkan motorik kasar dan koordinasi mata-tangan. Aktivitas bermain bola dan mengenali huruf di kartu pintar memberikan kesempatan bagi anak untuk mengasosiasikan simbol huruf dengan bentuk visualnya. Selain itu, suasana pembelajaran yang lebih santai membuat anak merasa aman dan percaya diri untuk mencoba mengenali huruf tanpa takut salah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan kognitif anak secara alami (Herniawati, 2023).

Keterlibatan anak secara aktif selama kegiatan bermain juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Boldacer mampu menstimulasi kemampuan bahasa sekaligus sosial-emosional anak. Mereka belajar bekerja sama, menunggu giliran, dan menghargai teman yang sedang bermain. Guru juga berperan penting dalam membimbing anak melalui pertanyaan dan dorongan positif saat mereka berhasil menyebutkan huruf dengan benar. Interaksi seperti ini membuat anak merasa dihargai dan memperkuat hubungan emosional antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, media Boldacer tidak hanya

berfungsi sebagai alat bantu mengenal huruf, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan aspek sosial dan emosional anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan pandangan Jean Piaget bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar paling baik melalui pengalaman konkret dan aktivitas simbolik (Alfadhilah, 2025). Media Boldacer menyediakan pengalaman konkret tersebut karena anak tidak hanya melihat huruf, tetapi juga memanipulasi benda nyata selama proses pembelajaran. Dengan menggulirkan bola ajaib dan menebalkan huruf di lembar bermain, anak melakukan aktivitas multisensori yang mendukung perkembangan kognitifnya.

Selain itu, teori Vygotsky tentang zone of proximal development (ZPD) juga menjelaskan bahwa keberhasilan belajar anak sangat dipengaruhi oleh bimbingan dari orang dewasa atau teman sebaya (Damanik et al., 2025). Dalam penelitian ini, guru berperan memberikan scaffolding agar anak dapat memahami konsep huruf secara bertahap hingga mereka mampu mengenal huruf secara mandiri. Lebih jauh, hasil penelitian ini juga berkaitan dengan teori Howard Gardner tentang kecerdasan majemuk, khususnya kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan linguistik (Ardiana, 2022). Melalui permainan Boldacer, anak belajar mengenal huruf dengan mengamati warna dan bentuk, menggerakkan tubuh saat menggulirkan bola, dan mengucapkan bunyi huruf dengan lantang. Kombinasi kegiatan tersebut menstimulasi lebih dari satu jenis kecerdasan anak, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Kegiatan ini juga mendukung prinsip pembelajaran *learning by playing*, sebagaimana dikemukakan oleh (Wahyuni & Azizah, 2020) bahwa anak usia dini akan belajar lebih efektif melalui kegiatan bermain yang menimbulkan rasa senang dan bebas dari tekanan.

Jika dikaitkan dengan hasil penelitian terdahulu, temuan ini memperlihatkan kesesuaian dengan penelitian (Simatupang & Srinahyanti, 2025) dan (Fazriah et al., 2021) yang sama-sama menekankan pentingnya media edukatif dalam mengenalkan huruf dan lambang bilangan pada anak usia dini. Simatupang menemukan bahwa alat permainan edukatif bowling yang telah dikembangkan tersebut dapat menstimulus pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini yang dibuktikan dengan mendapatkan nilai sebesar 93% oleh validator ahli

materi, sehingga penilaian yang dicapai dapat dikatakan "sangat valid". Sementara itu, Fazriah membuktikan bahwa penggunaan media permainan kotak huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dari 30,48% menjadi 83,76% setelah dua siklus tindakan. Dalam penelitian ini, Boldacer menggabungkan keunggulan keduanya: mengandung unsur visual seperti kotak huruf, bola, dan kartu namun dengan tambahan aktivitas fisik yang menstimulasi motorik kasar serta meningkatkan interaksi sosial. Dengan demikian, media Boldacer menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif.

Dari hasil observasi dan wawancara guru, ditemukan bahwa penggunaan APE Boldacer juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang variatif dan efisien. Guru tidak perlu menjelaskan huruf berulang-ulang secara verbal, melainkan memfasilitasi anak untuk menemukan huruf secara mandiri melalui aktivitas bermain. Hasil ini menguatkan pendapat (Herniawati, 2023) bahwa pembelajaran anak usia dini harus dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan agar anak aktif berpikir dan menemukan makna sendiri. Dengan kata lain, Boldacer bukan hanya media, melainkan juga strategi pembelajaran yang menempatkan anak sebagai subjek utama kegiatan belajar.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media APE Boldacer dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada pendidikan anak usia dini. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk mengatasi kebosanan anak, meningkatkan partisipasi aktif, dan menumbuhkan semangat belajar membaca permulaan. Selain itu, media ini juga fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran. Anak belajar mengenal huruf sambil bermain, bergerak, dan berinteraksi dengan lingkungan belajar yang menyenangkan. Keberhasilan penelitian ini sekaligus menegaskan pentingnya kreativitas guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dengan penerapan media yang menarik, anak tidak hanya belajar mengenal huruf, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang utuh sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang berorientasi pada kebutuhan, minat, dan perkembangan peserta didik (Safitri et al., 2025).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) Boldacer terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B2 di TK Citra Kusuma Kraksaan. Melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan, anak belajar mengenal huruf tidak hanya melalui hafalan, tetapi juga melalui pengalaman konkret yang melibatkan aktivitas motorik, visual, dan sosial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf dari 26,7% pada pra-tindakan menjadi 66,7% pada siklus I dan mencapai 86,7% pada siklus II dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan tersebut membuktikan bahwa media Boldacer mampu menumbuhkan motivasi, fokus, dan kepercayaan diri anak dalam belajar mengenal huruf. Oleh karena itu, media APE Boldacer dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran kreatif dan bermakna untuk menumbuhkan kemampuan literasi awal anak usia dini.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Penerapan Media Ape Boldacer untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, P. D., Pradana, P. H., & Hasanah, H. (2025). Meningkatkan Keterampilan Computational Thinking Anak dengan Menggunakan AI Berbasis Aplikasi Android Solite Kids. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 336–350.
- Agustin, S., Hasanah, H., & Pradana, P. H. (2024). Kegiatan Seni Melipat Kertas melalui YouTube untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 205–214.
- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 05(01), 94–111.

- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12.
- Damanik, N., Malau, O. L., Sinaga, S., Siburian, R. D., & Simanjutak, T. (2025). Implementasi Pendekatan Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Mengatasi Kesulitan pada Materi Struktur Aljabar. *As-Salam: Journal Islamic Social Sciences and Humanities*, 03(01), 55–64.
- Fazriah, S. N., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., & Jumiyati, S. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Herniawati, A. (2023). Metode Bermain: Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 10–18.
- Kapiso, W., Djuko, R. U., & Laiya, S. W. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak. *Student Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 29–39.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132.
- Rachmi, T., Setianingrum, S. D., & Solehah, S. M. A. (2025). *Ragam Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Hidup* (Cetakan Pe). EDU Publisher.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Edisi Pert). Caramedia Communication.
- Safitri, R. N., Pradana, P. H., & Hasanah, H. (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Berbasis Mobile (Web Game) untuk Meningkatkan Literasi Digital Anak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 285–298.
- Setyowati, Y., Pradana, P. H., & Hasanah, H. (2025). Implementation Make A Match Method Based Local Wisdom For Increase Early Childhood Communication Skills. *Jurnal Amal Pendidikan*, 6(1), 120–129.
- Simatupang, G. U. T. ., & Srinahyanti. (2025). Pengembangan APE Bowling untuk Menstimulus Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nasrani-2 Medan. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(2), 268–275.
- Susanti, U. V., Amiliya, R., & Basori. (2024). Urgensi Masa Golden Age Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 7(2), 72–78.
- Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas* (Cetakan Pe). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.
- Wijayati, H., Widhiyoga, G., & Rachmawati, I. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Anak Hebat Indonesia.
- Yusnita, N. C., & Muqowim. (2020). Pendekatan Student Centered Learning dalam Menanamkan Karakter Disiplin dan Mandiri Anak di TK Annur II. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 116–126.