

Pengembangan Media Pembelajaran Mystery Magic Box Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Eka Fitri Wahyuni¹, Veny Iswatiningtyas², Ayu Titis Rukmana Sari³
Universitas Nusantara PGRI Kediri

ekabaru426@gmail.com¹, veny.unpkediri@gmail.com²,
ayutitis@gmail.com³

Abstrak

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan literasi awal anak usia dini yang menjadi dasar bagi kemampuan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan berikutnya. Namun, pembelajaran pengenalan huruf di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih sering menggunakan media yang kurang variatif sehingga anak mudah bosan dan kurang aktif dalam belajar. Kajian ini bertujuan merancang konsep media pembelajaran *Mystery Magic Box* (Misteri Kotak Ajaib) sebagai alternatif media untuk mendukung kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun. Kajian ini menggunakan pendekatan konseptual melalui studi literatur (literature review), dengan menelaah teori mengenai karakteristik anak usia dini, prinsip belajar melalui bermain, media pembelajaran anak usia dini, serta model pengembangan Borg and Gall sebagai kerangka rancangan produk. Hasil kajian berupa rancangan konsep media pembelajaran berbentuk kotak interaktif yang dilengkapi tiga aktivitas permainan edukatif, yaitu memasang huruf, pancing huruf, dan kantong huruf, yang disusun berdasarkan prinsip belajar sambil bermain sesuai karakteristik anak usia 4–5 tahun. Kajian konseptual ini diharapkan menjadi landasan awal bagi pengembangan lebih lanjut, khususnya pada tahap validasi ahli dan uji coba lapangan, sehingga produk ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam mendukung kemampuan mengenal huruf serta literasi awal anak.

Kata Kunci: anak usia dini, kemampuan mengenal huruf, media pembelajaran, *mystery magic box*, kajian konseptual

Abstract

Letter recognition ability is one of the important aspects of early literacy development in early childhood, serving as the foundation for reading and writing skills at the next educational level. However, letter recognition learning in Early Childhood Education (ECE) institutions often still relies on less varied learning media, causing children to become easily bored and less engaged in learning activities. This conceptual study aims to design the concept of the Mystery Magic Box learning media as an alternative resource to support letter recognition ability among children aged 4–5 years. This study employed a conceptual approach through a literature review, examining theories on early childhood characteristics, play-based learning principles, early childhood learning media, and the Borg and Gall development model as a framework for the product design. The result is a conceptual design of an interactive box-shaped learning medium equipped with three educational game activities letter matching, letter fishing, and letter pouch games developed according to play-based learning principles suited to children aged 4–5 years. This conceptual study is expected to serve as an initial foundation for further development, particularly at the expert validation and field trial stages, so that the product can be utilized as an innovative and interactive learning medium supporting children's letter recognition skills and early literacy.

Keywords: *early childhood, letter recognition skills, learning media, mystery magic box, conceptual study.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan pada jenjang berikutnya (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; Kun Nurachadijat & Selvia, 2023). Pada rentang usia 4–5 tahun, anak berada pada masa *golden age* atau *the absorbent mind*, yaitu periode ketika anak memiliki kemampuan menyerap berbagai pengalaman dan informasi dari lingkungan secara alami. Oleh sebab itu, anak memerlukan stimulasi yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal (Afifah & Kuswanto, 2020). Salah satu aspek perkembangan yang perlu memperoleh perhatian pada masa anak usia dini adalah perkembangan bahasa karena menjadi fondasi bagi kemampuan berkomunikasi, berpikir, berinteraksi sosial, serta perkembangan keaksaraan awal, termasuk kemampuan mengenal huruf sebagai dasar kesiapan membaca dan menulis (Herawati & Katoningsih, 2023; Tamila & Loka, 2023).

Perkembangan bahasa anak mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang berkembang secara bertahap melalui interaksi dengan lingkungan (Herawati & Katoningsih, 2023; Tamila & Loka, 2023). Salah satu kemampuan yang menjadi dasar perkembangan bahasa adalah kemampuan mengenal huruf (*letter knowledge*), yaitu kemampuan mengenali bentuk, nama, dan bunyi huruf sebagai simbol bahasa. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari literasi awal (*early literacy*) dan menjadi salah satu prediktor penting keberhasilan anak dalam perkembangan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya (Christianti et al., 2023).

Kemampuan mengenal huruf memiliki peran penting dalam kesiapan membaca anak. Longigan et al. (2021) menjelaskan bahwa *letter knowledge* merupakan salah satu prediktor utama keberhasilan membaca permulaan. Temuan tersebut diperkuat oleh Piasta (2023) yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf berhubungan secara signifikan dengan perkembangan kesadaran fonologis (*phonological awareness*) dan kemampuan membaca awal. Anak yang memperoleh stimulasi pengenalan huruf secara konsisten menunjukkan perkembangan literasi yang lebih baik dibandingkan anak yang memperoleh stimulasi secara terbatas. Oleh sebab

itu, pengenalan huruf perlu diberikan sejak usia dini melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Pembelajaran literasi pada anak usia dini tidak dilakukan melalui kegiatan menghafal, tetapi melalui pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan menyenangkan. *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC 2020) menegaskan bahwa pembelajaran literasi sebaiknya dilaksanakan melalui pendekatan bermain (*play-based learning*) yang berpusat pada anak sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Melalui kegiatan bermain anak memperoleh pengalaman belajar secara konkret yang membantu mereka memahami konsep huruf secara lebih efektif.

Namun demikian, berbagai temuan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun masih belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk huruf, membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk seperti b-d, p-q, dan m-n, serta menghubungkan symbol huruf dengan bunyinya. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan metode menghafal, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sehingga anak kurang aktif selama proses pembelajaran (Rahmasari et al., 2022).

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Novita dan Sulistiyana (2023) mengatakan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengenal huruf anak. penelitian Fajari dan Zulkarnaen (2023) menunjukkan bahwa metode bercerita efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui interaksi aktif selama pembelajaran. Selain itu, Sari dan Febryani (2024) menemukan bahwa metode bermain kartu huruf yang dipadukan dengan kegiatan bernyanyi, efektif meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini. Melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, anak lebih mudah mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta menghubungkan huruf dengan bunyinya. Penelitian Fieana dan Fidrayani (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui aktivitas eksploratif yang mendorong keaktifan dan antusiasme anak.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berbagai media, seperti *flashcard*, permainan kartu huruf, metode bercerita, dan *Smart Box*, berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Meskipun demikian, media-media tersebut pada umumnya hanya menekankan satu jenis aktivitas belajar dan belum dirancang sebagai media terpadu yang menggabungkan berbagai bentuk permainan literasi. Padahal pembelajaran yang memadukan beberapa aktivitas bermain berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan keterlibatan anak. oleh sebab itu, masih diperlukan pengembangan media

pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas bermain untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun (Danuarta, 2025).

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media *mystery magic box* (misteri kotak ajaib) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Media ini dirancang dalam bentuk kotak permainan edukatif yang memuat tiga aktivitas belajar sambil bermain, sehingga anak dapat mengenal bentuk, nama, dan bunyi huruf melalui pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan literasi awal di pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *mystery magic box* (misteri kotak ajaib) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kajian konseptual dengan metode kepustakaan (*library research*). Kajian ini bertujuan menganalisis serta menyintesis berbagai konsep, teori, dan hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *mystery magic box* berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun (Alma, 2025).

Objek kajian dalam artikel ini adalah konsep pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, karakteristik *mystery magic box*, kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini, serta teori pembelajaran yang mendukung penggunaan media tersebut. Sumber data yang digunakan berupa data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur ilmiah, meliputi buku, artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding seminar, serta dokumen resmi yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, media pembelajaran, dan perkembangan kemampuan literasi awal.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur pada berbagai basis data ilmiah, seperti google scholar, ERIC, dan SINTA, dengan menggunakan kata kunci media pembelajaran, *mystery magic box*, permainan edukatif, kemampuan mengenal huruf, anak usia dini, dan Borg and Gall. Literatur yang dipilih merupakan publikasi yang relevan, terkini, dan memiliki keterkaitan langsung dengan fokus kajian.

(Nurachadijat & Selvia, 2023) Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) yang dipadukan dengan sintesis konseptual. Proses analisis meliputi identifikasi konsep-konsep utama, pengelompokan berdasarkan tema, perbandingan hasil penelitian terdahulu, interpretasi hubungan antarkonsep, dan penyusunan sintesis yang menghasilkan kerangka konseptual mengenai pengembangan media pembelajaran *Mystery Magic Box*. Hasil sintesis digunakan untuk

menjelaskan karakteristik media, prinsip pengembangan permainan edukatif, serta potensi media tersebut dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun berdasarkan teori dan temuan penelitian yang telah dipublikasikan.

Hasil analisis kemudian disintesis menjadi suatu kerangka konseptual mengenai pengembangan media pembelajaran *mystery magic box*. Dalam artikel ini, model Borg and Gall digunakan sebagai landasan teoretis untuk menggambarkan tahapan ideal pengembangan media pembelajaran tanpa dilakukan implementasi maupun uji coba produk. Sintesis tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran konseptual mengenai desain media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta berpotensi mendukung peningkatan kemampuan mengenal huruf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kajian Konseptual

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, diperoleh beberapa temuan konseptual mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Analisis terhadap berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan literasi awal yang perlu distimulasi sejak usia dini melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kemampuan tersebut menjadi fondasi bagi perkembangan membaca permulaan dan menulis, sehingga keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kualitas stimulasi yang diberikan selama proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat oleh Solekah et al. (2025) menjelaskan bahwa kemampuan pramembaca sebagai bagian dari perkembangan bahasa anak usia dini perlu distimulasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak, sehingga dapat mendukung kesiapan membaca.

Kajian menunjukkan bahwa anak usia dini berada pada masa *golden age*, yaitu periode ketika perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga anak memiliki kesiapan yang tinggi dalam menerima berbagai stimulasi dari lingkungan. Pada fase ini, pembelajaran yang bersifat konkret, menyenangkan, dan berpusat pada anak lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang berorientasi pada hafalan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung perkembangan bahasa dan literasi awal anak. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa anak usia dini memerlukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh National Association for the Education of Young Children (NAEYC) yang

menyatakan bahwa anak usia dini belajar secara optimal melalui pengalaman langsung sesuai dengan tahap perkembangannya.

Analisis terhadap berbagai penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif anak selama proses belajar. Penggunaan media seperti *Mystery Box* maupun *Magic Box* telah terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Namun demikian, sebagian besar media yang dikembangkan masih berfokus pada satu jenis aktivitas sehingga kesempatan anak untuk mengeksplorasi berbagai bentuk permainan edukatif masih relatif terbatas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahayu, Turuy, dan Husen (2024) menyatakan bahwa penggunaan multimedia peraga huruf sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini serta mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil sintesis teori dan penelitian terdahulu, media *Mystery Magic Box* (Misteri Kotak Ajaib) memiliki potensi sebagai inovasi pembelajaran karena mengintegrasikan konsep permainan edukatif dengan aktivitas belajar yang beragam. Media ini memadukan tiga jenis permainan, yaitu kantong huruf, pancing huruf, dan memasang huruf, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif. Keberagaman aktivitas tersebut memungkinkan anak mengenal bentuk huruf, membedakan huruf besar dan huruf kecil, menghubungkan simbol dengan bunyi huruf, sekaligus melatih koordinasi motorik halus melalui kegiatan manipulatif. Konsep tersebut didukung oleh penelitian Solekah et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain dengan media edukatif mampu meningkatkan keterampilan literasi awal anak. Selain itu, Paullina dan Anggraini (2025) menjelaskan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan bunyi huruf serta motivasi belajar anak.

Pembahasan

Kajian konseptual ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar melalui aktivitas bermain (*learning through play*), sehingga penyampaian materi secara abstrak atau menggunakan metode ceramah kurang mampu mempertahankan perhatian dan minat belajar anak. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pendapat Nabila et al. (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan literasi awal anak karena memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan teori perkembangan anak usia dini yang dipaparkan dalam kajian pustaka, perkembangan bahasa berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diperoleh anak dari lingkungannya. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu indikator perkembangan bahasa yang harus diberikan melalui stimulasi yang berkesinambungan. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan aktivitas eksploratif dan pengalaman langsung lebih berpeluang meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep huruf dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Solekah et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan perkembangan bahasa, komunikasi, dan keterampilan literasi awal anak usia dini.

Hasil sintesis terhadap penelitian terdahulu juga memperlihatkan adanya konsistensi bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi awal anak. Penggunaan media visual, manipulatif, dan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kemampuan anak dalam mengenali simbol huruf. Hal tersebut memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sesuai karakteristik anak usia dini. Hal ini didukung oleh penelitian Rahayu, Turuy, dan Husen (2024) serta Durrotunnisa et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Dalam konteks tersebut, *Mystery Magic Box* memiliki keunggulan konseptual karena mengombinasikan unsur eksplorasi, permainan, dan pembelajaran dalam satu media. Kehadiran tiga aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui berbagai pengalaman yang saling melengkapi. Permainan kantong huruf membantu anak mengenali bentuk dan nama huruf, permainan pancing huruf melatih kemampuan mengidentifikasi simbol huruf melalui aktivitas motorik, sedangkan permainan memasang huruf memperkuat kemampuan membedakan pasangan huruf besar dan huruf kecil. Kombinasi aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya mendukung perkembangan bahasa, tetapi juga memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus, konsentrasi, dan koordinasi mata-tangan. Pendapat ini sejalan dengan Durrotunnisa et al. (2024) yang menjelaskan bahwa media permainan edukatif mampu mengembangkan kemampuan bahasa sekaligus koordinasi motorik halus anak.

Selain memberikan variasi aktivitas belajar, penggunaan media berbasis permainan juga berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik anak. Rasa ingin tahu yang muncul ketika anak berinteraksi dengan media berbentuk kotak misteri mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran

berlangsung. Kondisi tersebut sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak (*child-centered learning*), yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Hal tersebut didukung oleh Solekah et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain dengan bantuan media *loose part* mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga mendukung perkembangan kemampuan pramembaca.

Hasil kajian ini juga menunjukkan adanya nilai kebaruan (*novelty*) pada konsep *Mystery Magic Box* dibandingkan media yang telah dikembangkan sebelumnya. Penelitian terdahulu umumnya hanya mengembangkan *Mystery Box* atau *Magic Box* secara terpisah. Sementara itu, media yang dikaji dalam artikel ini mengintegrasikan kedua konsep tersebut ke dalam satu media pembelajaran yang dilengkapi dengan beberapa jenis permainan edukatif. Penggabungan tersebut menghasilkan media yang lebih variatif, interaktif, dan fleksibel untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Paullina dan Anggraini (2026) menyatakan bahwa permainan petualangan huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan, dan bermakna sehingga anak lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan analisis konseptual terhadap teori dan penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa *Mystery Magic Box* memiliki landasan teoretis yang kuat sebagai media pembelajaran untuk mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Pengembangan media ini tidak hanya relevan dengan karakteristik belajar anak usia dini, tetapi juga berpotensi menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Meskipun demikian, efektivitas media ini masih memerlukan pembuktian lebih lanjut melalui penelitian empiris agar manfaatnya terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf dapat dibuktikan secara kuantitatif maupun kualitatif.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian konseptual, Media *Mystery Magic Box* (Misteri Kotak Ajaib) memiliki landasan teoretis yang kuat sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun. Media ini mengintegrasikan tiga aktivitas permainan edukatif, yaitu kantong huruf, pancing huruf, dan memasang huruf, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Selain berpotensi meningkatkan kemampuan mengenal huruf, media ini juga mendukung

perkembangan motorik halus, konsentrasi, dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Meskipun demikian, karena artikel ini merupakan kajian konseptual, diperlukan penelitian lanjutan berupa validasi ahli media *Mystery Magic Box* (misteri kotak ajaib) dalam pembelajaran.

Disarankan agar pengembangan media *Mystery Magic Box* (misteri kotak ajaib) dilanjutkan pada tahap penelitian pengembangan melalui validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun. Selain itu, pendidik PAUD diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak agar proses pembelajaran literasi awal menjadi lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak selama kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, P. U. A., Wenda, D. D. N., & Wiratama, N. S. (2025). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA MATERI HUBUNGAN SUMBER DAYA ALAM DENGAN LINGKUNGAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 515-523.
- Christianti, M., Retnowati, T. H., & Wening, S. (2023). *Predictors of children's literacy: A meta-analysis study alphabet of knowledge*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2428–2442.
- Danuarta, M., Wiratama, N. S., & Budianto, A. (2025, July). Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMAN 6 Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 2040-2052).
- Fajari, F. W. U., & Zulkarnaen. (2023). Implementasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun melalui metode bercerita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7933–7939.
- Fieana, N. A., Yuliani, S. N., Fidrayani, & Hayati, M. (2024). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media kotak pintar kelompok B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 62–72.
- Herawati, N. H., & Katoningsih, S. (2023). Kemampuan bahasa anak usia prasekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1685-1695.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

- Nabila, J. A., Adhe, K. R., Ningrum, M. A., & Safitri, D. G. L. (2025). Pengembangan media game *Getting Know Alphabet* untuk meningkatkan literasi awal anak usia dini. *Journal of Education Research*, 6(4), 894–902.
- Novita, & Sulistiyana. (2023). Mengenal huruf dengan kombinasi model demonstration, *make a match*, metode bermain dengan media *flashcard*. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 17–27.
- Nurachadijat, & Selvia. (2023). Peran lembaga pendidikan anak usia dini dalam implementasi kurikulum dan metode belajar pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(2), 57–66.
- Paullina, M., & Anggraini, K. (2026). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan petualangan huruf pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 1565–1571.
- Rahayu, P. D., Turuy, S., & Husen, W. N. (2024). Pengembangan peraga multimedia huruf untuk pengenalan huruf anak usia 4–5 tahun di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 964–975.
- Sari, A. D. P., & Febryani, P. D. (2024). Pengenalan huruf pada anak usia dini menggunakan metode bermain kartu huruf dan bernyanyi. *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(1), xx–xx.
- Solekah, S., Purnamasari, I., & Harjito, H. (2025). Implementasi bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan pramembaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1407–1417.
- Tamila, R., & Loka, N. (2023). Pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal I TIBAR*, 7(02), 50-58.