

MEDIA PLAYFULL CREATIVE ALPHABET BOARD SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Setyaning Wiwik R¹, Evania Yafie², Wuri Astuti³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: setyaning.wiwik.2101536@students.um.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i2.496>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 April 2025

Final Revised: 11 May 2025

Accepted: 10 June 2025

Published: 16 June 2025

Keywords:

Bibliography

Scientific work

Literature review

Professionalism



ABSTRAK

Language is an important tool in building children's social skills and plays a role in all aspects of life, especially communication. The golden age is the development of language that requires stimulation through learning that is rich in fun language. The purpose of this research and development is to create a playful creative alphabet board "flash card" media for language skills in children aged 4-5 years. Educators need to provide advice, provide teaching media to create interesting learning so that it is not boring. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method into five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Playful Creative Alphabet Board media as an effective learning aid can improve children's language skills in understanding instructions, constructing simple sentences, and recognizing and pronouncing letters correctly. Media that has achieved the criteria very well to meet the results of the feasibility test of all material experts at the small group test level and feasibility aspects.

ABSTRAK

Bahasa merupakan alat penting dalam membangun kemampuan social anak dan berperan dalam seluruh aspek kehidupan, teutitama komunikasi. Masa keemasan merupakan perkembangan Bahasa yang membutuhkan stimulasi melalui pembelajaran yang kaya Bahasa yang menyenangkan. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan media playfull creative alphabet board "kartu flash" untuk keterampilan bahasa pada anak-anak berusia 4-5 tahun. Pendidik perlu memberikan saran, menyediakan media ajar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik agar tidak membosankan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) menjadi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media Playfull Creative Alpbahet Board sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam memahami intruksi, menyusun kalimat sederhana, serta mengenal dan mengucapkan huruf secara tepat. Media yang telah mencapai kriteria dengan sangat baik untuk memenuhi hasil tes kelayakan seluruh ahli material pada tingkat tes kelompok kecil dan aspek kelayakan.

Kata Kunci: Plauffull Creative Alphabet Board, Sarana Pembelajarann, Kemampuan Bahasa

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat yang dapat membantu anak membangun kemampuan sosialnya. Pada masa keemasan ini, perkembangan bahasa dirangsang, yang berperan penting dalam tugas-tugas perkembangan selanjutnya (Jailani, 2018). Setiap aspek kehidupan manusia bergantung pada bahasa, tetapi komunikasilah yang paling menonjol. Masyarakat tidak dapat hidup tanpa kemampuan berkomunikasi secara verbal. Orang-orang mengandalkan bahasa sebagai media selain otak untuk berpikir. Jika pikiran tidak mengutarakan dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis, maka orang lain tidak akan dapat memahaminya (Wicaksana, 2016). Definisi ini termasuk dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, yang menyangkut sistem pendidikan nasional. Untuk anak-anak berusia antara empat dan lima tahun, *National Association for the Education of Young* menekankan pentingnya kelas yang kaya akan bahasa. *National Association for the Education of Young Children* mengatakan bahwa guru harus memberi anak banyak kesempatan untuk menggunakan bahasa, termasuk membaca dengan suara keras, bercerita, dan berdiskusi secara mendalam. Untuk lebih merangsang perkembangan bahasa anak-anak berusia 4-5 tahun, NAYC mendukung pembelajaran berbasis permainan dan lingkungan yang kaya dengan interaksi (Hirshman et al., 2005).

Bromley menyatakan bahwa bahasa merupakan sistem simbol-simbol teratur yang memungkinkan terjadinya komunikasi gagasan dan informasi melalui penglihatan dan bacaan serta pendengaran dan ucapan (Jailani 2018). Bahasa, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Hildayani, 2015), merupakan alat komunikasi yang mengungkapkan budi pekerti dan perilaku, pikiran, dan tantangan suatu negara. Santrock berpendapat bahwa dasar dari semua komunikasi verbal adalah sistem simbol, dan sistem ini adalah bahasa. Aturan-aturan sosial dalam berbagai bentuk dan permutasinya membentuk bahasa (Friantary, 2020). Bahasa, menurut Vygotsky, bukan hanya alat komunikasi (melalui pertanyaan dan ekspresi gagasan), tetapi juga konseptualisasi (melalui pembentukan kategori-kategori mental). Para peneliti dapat menyimpulkan dari pengetahuan yang disebutkan sebelumnya dan sejumlah ungkapan lain bahwa bahasa merupakan cara sistematis untuk mengomunikasikan gagasan dan konsep melalui penggunaan tanda, simbol, gestur, dan bahasa tubuh (Etnawati, 2022). Semuanya dimulai dengan dasar-dasar bahasa: cara berpikir, cara mendengarkan, cara berkomunikasi, dan cara membaca serta menulis. Bahkan anak mudah dapat mengekspresikan diri secara lisan. Ketika anak-anak tumbuh dan memahami dunia di sekitar dengan lebih baik, keterampilan bahasa akan berkembang dari tingkat paling dasar hingga tingkat paling maju. Jika pikiran tidak di utarakan dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis, maka orang lain tidak akan dapat memahaminya (Wicaksana, 2016).

Observasi pra-penelitian pertama dilakukan pada tanggal 23 Januari 2025, di sekolah TK X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 25 anak di kelas TK A, 12 tidak dapat memahami beberapa perintah sekaligus, 10 gagap ketika diminta mengulang kalimat sederhana tentang kehidupan sehari-hari mereka, dan 14 masih kesulitan menulis dan mengucapkan susunan kata seperti "k-e-l-i-n-c-i", "p-i-n-g-u-i-n", dan "s-i-n-g-a". Peneliti menemukan pola serupa dalam observasi pra-studi kedua mereka pada tanggal 12 Februari 2025, di sekolah TK Y: sejumlah anak kurang menguasai bahasa target. Berikut ini adalah beberapa hasil dari sebelas anak yang diobservasi oleh guru di kelompok A: tiga dari anak-anak tidak memahami perintah secara bersamaan, empat anak-anak masih kesulitan menulis dan mengucapkan susunan kata, dan lima anak-anak tidak dapat menceritakan pengalaman sehari-hari mereka menggunakan kalimat

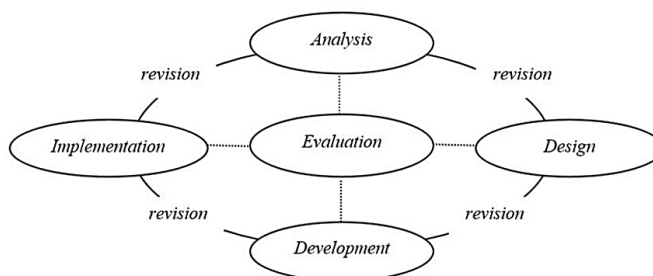
seederhana. Melanjutkan observasi pra penelitian ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2025 di TK Z dengan jumlah guru kelompok A dan delapan orang anak, diperoleh hasil sebagai berikut: tiga orang anak mengalami kesulitan membuat kalimat sederhana, empat orang anak mengalami kesulitan mengulang kalimat sederhana, dan lima orang anak belum dapat menulis dan mengucapkan susunan kata.

Peneliti telah menciptakan media pembelajaran pengenalan huruf yang lebih imajinatif dalam mendukung pembelajaran dan berpotensi meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Dalam upaya menstimulasi kemampuan pengenalan huruf pada anak, media pembelajaran menjadi alternatif dibidang inovasi media pembelajaran (Fajriah, 2021). Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan media *Playfull Creative Alphabet Board* "flash card" yang layak ditinjau dari kriteria efektif, efisien dan menarik untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Permainan ini di kembangkan agar dapat dimainkan secara langsung, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Media *Playfull Creative Alphabet Board* memiliki beberapa kelebihan dari tingkat interaktivitas yang tinggi anak-anak belajar paling baik ketika mempraktikkan apa yang telah dipelajari menumbuhkan orisinalitas anak-anak diuji dalam berbagai cara dalam hal penyusunan kata dan huruf melalui berbagai latihan. Kenyamanan dirancang agar ringan dan mudah dibawa, dapat digunakan di banyak tempat dan terus membantu pembelajaran. Akomodasi berbagai gaya belajar: dengan mengintegrasikan visual, gerakan, dan komunikasi satu lawan satu. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa media inovatif untuk mengajarkan huruf kepada anak-anak kecil dengan cara yang menggabungkan permainan, kreativitas, dan interaksi. Untuk membantu anak-anak belajar membaca dan menulis dengan cara yang menarik dan menyenangkan, media ini bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang merangsang untuk belajar (Fajriah, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *R&D (Research and Development)* merupakan strategi penelitian untuk mengembangkan dan menguji suatu produk (Sugiyono, 2020). Pemilihan model pengembangan yang digunakan model ADDIE. Proses pengembangan yang terdiri dari lima tahap yang dikenal dengan model ADDIE adalah sebagai berikut: 1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi (Rachma et al., 2023).



Gambar 1. Alur Model Penelitian ADDIE

Tahapan pertama yang dilakukan di dalam model ADDIE adalah menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di TK X, TK Y, dan TK Z Tahap kedua, merancang konsep dan membuat desain media. Tahap selanjutnya development yaitu dengan melakukan dari sisi media atau alat dan bahannya. Dalam pengembangan media dalam bentuk huruf A-Z dan gambar binatang, buah-buahan dan permainan anak-anak. Diproduksi dalam bentuk media yang sangat baik, produk ini cocok untuk pengembangan

bahasa untuk anak-anak berusia 4-5 tahun. Tahap keempat dilakukan. Tahap evaluasi akhir tes kelompok kecil adalah proses integritas dan peningkatan media setelah menerima input dan saran dari para ahli. Teknik analisis data penelitian ini adalah data kualitatif dalam bentuk saran atau komentar dari para ahli dan pengguna, dan data kuantitatif dalam bentuk skor persentase. Di bawah ini adalah kisi-kisi instrumen evaluasi ahli media, bahan, dan pengguna.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Dimensi	Indikator
1.	Karakteristik Media (Umam, 2016)	Tampilan media sesuai dengan standar desain yang menarik (Suherman, 2023)	1. Anak dapat tertarik menggunakan media dengan desain yang menarik.
		Kemudahan penggunaan media dalam mendukung pembelajaran yang efektif (Arsyad, 2020)	2. Anak dapat dengan mudah menggunakan media. 3. Anak dapat merasa senang dengan lebih aktif dalam belajar menggunakan media.
		Kemanfaatan media dalam menyajikan informasi yang jelas (Sadiman, 2019)	4. Anak dapat memahami informasi yang disajikan dalam media dengan jelas. 5. Anak dapat lebih percaya diri dalam menggunakan media melalui informasi media yang jelas.
2.	Kualitas Media (Warsita, 2013)	Tampilan visual media yang menarik sesuai anak usia 4-5 tahun (Suyanto, 2021)	6. Anak dapat merasa tertarik dengan warna media yang menarik.
		Kualitas bahan yang digunakan berkualitas sesuai anak usia 4-5 tahun (Suryanto 2020)	7. Anak dapat menggunakan media dengan nyaman.
		Daya tarik media dalam mempertahankan perhatian pengguna dengan elemen yang kreatif (Hamdani, 2019)	8. Anak dapat fokus dalam pembelajaran dengan elemen visual yang menarik. 9. Anak dapat memiliki daya tarik tinggi terhadap media sehingga termotivasi untuk belajar.
		Keterbacaan teks yang jelas dalam mendukung pemahaman anak usia 4-5 tahun (Syarief, 2020)	10. Anak dapat memahami bacaan tulisan pada media dengan jelas. 11. Anak dapat memahami beberapa gambar pada media.
3.	Kriteria Media (Rokhman, 2022)	Media efisien dalam mendukung berbagai metode pembelajaran	12. Anak dapat menggunakan media untuk berbagai aktivitas belajar.

(Rahmawati, 2021)	13. Anak dapat menggunakan media dengan berkelompok maupun individu.
Keakuratan informasi dalam media sesuai dengan anak usia 4-5 tahun (Nugroho, 2022)	14. Anak dapat memahami informasi yang ada di dalam media. 15. Anak dapat memahami informasi media terkait tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun.
Keamanan penggunaan media untuk anak usia 4-5 tahun (Putri, 2020)	16. Anak dapat merasa aman dalam menggunakan media selama pembelajaran.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Dimensi	Indikator
1.	Aspek Bahasa (Mawarti, 2024)	Kesesuaian materi dengan tahapan pengembangan bahasa anak usia 4-5 tahun (Krisna Gae, 2024)	1. Anak mampu memahami materi sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. 2. Anak sesuai dengan tahap perkembangan bahasa dalam kegiatan menyusun huruf abjad untuk anak usia 4-5 tahun. 3. Anak dapat menuliskan huruf abjad pada gambar di kartu sesuai untuk anak usia 4-5 tahun.
		Kemudahan dalam penyampaian materi pada anak usia 4-5 tahun (Marlina, 2023)	4. Anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan jelas. 5. Anak dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah. 6. Anak dapat meningkatkan minat belajar pada anak usia 4-5 tahun.
		Materi sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun (Avivatul, 2023)	7. Anak dapat menunjukkan ketertarikan pada materi yang sesuai dengan karakteristik usia 4-5 tahun. 8. Anak dapat menstimulasi kemampuan bahasa dalam kegiatan mengenal huruf abjad A-Z untuk anak usia 4-5 tahun.
		Materi mudah dipahami anak usia 4-5 tahun (Mawarti, 2024)	9. Anak dapat memahami konsep penyampaian materi yang diberikan dalam media dengan mudah.
		Kesederhanaan bahasa dalam media untuk	10. Anak dapat memahami bahasa yang digunakan dalam media

		menyampaikan materi sesuai anak usia 4-5 tahun (Yuliana, 2022)	dengan sederhana dan jelas. 11. Anak dapat memperkaya perbendaharaan kata dengan mengucapkan gambar-gambar yang ada pada kartu untuk anak usia 4-5 tahun.
		Peningkatan keterampilan literasi melalui materi pada media (Sumantri, 2022)	12. Anak dapat mengalami peningkatan keterampilan literasi melalui materi pada media.
		Penggunaan media pembelajaran sesuai materi pada anak usia 4-5 tahun (Mamonto, 2024)	13. Anak mampu menerapkan pembelajaran yang diberikan melalui media. 14. Anak dapat memahami urutan huruf dalam sebuah kata dengan cara yang menarik untuk anak usia 4-5 tahun.
2.	Aspek Tampilan Media (Suherman, 2023)	Tata letak media <i>Playfull Creative Alphabet Board</i> tersusun rapi dengan memudahkan pengguna media (Sujarnoto, 2015)	15. Anak dapat merasa nyaman menggunakan media dengan tata letaknya yang jelas.
		Desain dengan warna sesuai dengan minat anak usia dini (Emi, 2020)	16. Anak dapat tertarik untuk belajar dengan desain media yang menarik.
		Keamanan dalam penggunaan media sesuai anak usia 4-5 tahun (Sunarto, 2015)	17. Anak dapat menggunakan media dengan aman tanpa risiko yang membahayakan.
		Kemudahan anak dalam menggunakan media (Fajriah, 2021)	18. Anak dapat dengan mudah berinteraksi secara langsung dengan menggunakan media. 19. Anak dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. 20. Anak dapat mengekspresikan diri anak melalui media dengan aktivitas berbicara, menulis dan membaca, untuk meningkatkan keterampilan bahasa sesuai anak usia 4-5 tahun.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengguna

No	Aspek Penilaian	Dimensi	Indikator
1.	Aspek Materi (Gae, 2024)	Kesesuaian materi dengan tahapan	1. Anak mampu memahami materi sesuai dengan tahap

		pengembangan bahasa anak usia 4-5 tahun (Krisna Gae, 2024)	perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun.
		Kemudahan dalam penyampaian materi pada anak usia 4-5 tahun (Marlina, 2023)	2. Anak sesuai dengan tahap perkembangan bahasa dalam kegiatan menyusun huruf abjad untuk anak usia 4-5 tahun.
			3. Anak dapat menuliskan huruf abjad pada gambar di kartu sesuai untuk anak usia 4-5 tahun.
			4. Anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan jelas.
2.	Aspek Bahasa (Mawarti, 2024)	Materi sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun (Avivatul, 2023)	5. Anak dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah.
		Materi mudah dipahami anak usia 4-5 tahun (Mawarti, 2024)	6. Anak dapat meningkatkan minat belajar pada anak usia 4-5 tahun.
			7. Anak dapat menunjukkan ketertarikan pada materi yang sesuai dengan karakteristik usia 4-5 tahun.
		Kesederhanaan bahasa dalam media untuk menyampaikan materi sesuai anak usia 4-5 tahun (Yuliana, 2022)	8. Anak dapat menstimulasi kemampuan bahasa dalam kegiatan mengenal huruf abjad A-Z untuk anak usia 4-5 tahun.
3.	Aspek Tampilan Media (Suherman,	Peningkatan keterampilan literasi melalui materi pada media (Sumantri, 2022)	9. Anak dapat memahami konsep penyampaian materi yang diberikan dalam media dengan mudah.
		Penggunaan media pembelajaran sesuai materi pada anak usia 4-5 tahun (Mamonto, 2024)	10. Anak dapat memahami bahasa yang digunakan dalam media dengan sederhana dan jelas.
		Tata letak media <i>Playfull Creative Alphabet Board</i> tersusun rapi dengan memudahkan pengguna	11. Anak dapat memperkaya perbendaharaan kata dengan mengucap gambar-gambar yang ada pada kartu untuk anak usia 4-5 tahun.
			12. Anak dapat mengalami peningkatan keterampilan literasi melalui materi pada media.
			13. Anak mampu menerapkan pembelajaran yang diberikan melalui media.
			14. Anak dapat memahami urutan huruf dalam sebuah kata dengan cara yang menarik untuk anak usia 4-5 tahun.
			15. Anak dapat merasa nyaman menggunakan media dengan tata letaknya yang jelas.

2023)	media (Sujarnoto, 2015)
Desain dengan warna sesuai dengan minat anak usia dini (Emi, 2020)	16. Anak dapat tertarik untuk belajar dengan desain media yang menarik.
Keamanan dalam penggunaan media sesuai anak usia 4-5 tahun (Sunarto, 2015)	17. Anak dapat menggunakan media dengan aman tanpa risiko yang membahayakan.
Kemudahan anak dalam menggunakan media (Fajriah, 2021)	18. Anak dapat dengan mudah berinteraksi secara langsung dengan menggunakan media. 19. Anak dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. 20. Anak dapat mengekspresikan diri anak melalui media dengan aktivitas berbicara, menulis dan membaca, untuk meningkatkan keterampilan bahasa sesuai anak usia 4-5 tahun.

Setelah mendapatkan hasil dari pengisian yang telah dilakukan oleh para ahli dan pengguna kemudian dihitung dengan menggunakan rumus persentase. Berikut rumus persentase untuk menganalisis data kuantitatif dari para ahli, sebagaimana yang telah dijabarkan oleh (Hidayati, 2021).

Memberikan skor pada setiap kriteria menggunakan ketentuan berikut.

Tabel 4. Pedoman Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Tidak Sesuai/Sangat Kurang	1
Kurang Sesuai/Kurang	2
Sesuai/Baik	3
Sangat Sesuai/Sangat Baik	4

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Membuat perhitungan skor penilaian menggunakan rumus berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Sumber: (Ernawati, 2017)

Setelah mengetahui rata-rata setiap aspek, selanjutnya menentukan kriteria kelayakan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 1. Range dan Kualifikasi Kelayakan

Interval	Kualifikasi
80 - 100	Sangat Layak
60 - 80	Layak

40 - 60	Cukup Layak
20 - 40	Kurang layak
0 - 20	Tidak Layak

Sumber: (Ratnaya, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan ini memberikan hasil berupa produk inovatif media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"*. Produk ini merupakan media efektof yang dapat membantu untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak. Media ini dapat mengucapkan huruf dengan jelas, menyusun kata, mengenali huruf A-Z, membedakan bentuk huruf, meniru bentuk huruf, dan menyusun huruf menjadi kata-kata dasar adalah tanda-tanda kematangan anak-anak yang sedang berkembang pada masa ini. Sangat penting untuk mendorong perkembangan bahasa anak-anak dengan memberi mereka stimulasi bahasa yang sesuai usia melalui membaca, menulis, dan berbicara. Anak-anak akan mengembangkan keterampilan bahasa mereka hingga mencapai potensi penuh mereka dalam suasana kelas yang merangsang dan menarik. (Rawe, 2021).

Tahap *analyze*, analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan di lembaga PAUD dengan melakukan observasi di TK X, TK Y, dan TK Z. Hasil dari observasi tersebut menunjukkan bahwa masih kurangnya permulaan awal, khususnya bahasa dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan bahasa anak. Hal ini dapat diamati saat kegiatan pembelajaran bahwa anak masih belum optimal dalam pembelajarannya sehingga mengakibatkan anak kurang tertarik dalam kegiatan belajarnya. Hasil dari analisis kebutuhan ini yang digunakan untuk mengembangkan produk yang dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak.

Tahap *design* yaitu merancang konsep media dan membuat desain media. Tema dalam media ini adalah berbagai macam gambar seperti: buah, benda dan permainan. Setelah menentukan tema dilanjutkan dengan menambahkan komponen-komponen yang dibutuhkan seperti, gambar animasi, teks dan pemilihan warna.

Tahap *development* yaitu mengembangkan produk media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"*, melengkapi teks atau abjad yang jelas untuk bertujuan untuk mempermudah anak yang masih kesulitan dalam membaca. Berikut ini tampilan *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"*, yang telah dikembangkan yang telah dibuat.

Tabel 6. Tampilan Media *Playfull Creative Alphabet Board "Flash card"*

No	Tampilan	Deskripsi
1.		Tampilan depan <i>Font</i> dan dekspripsi menggunakan bahasa lebih sederhana dan mudah di pahami.

Dokumentasi: Setyaning Wiwik R,
2025

2.



Bagian samping kanan dan kiri adanya stiker alphabet untuk menstimulasi awal permulaan bahasa anak usia dini.

Dokumentasi: Setyaning Wiwik R,
2025

3.



Bagian belakang adanya stiker wajah agar anak hari-harinya tetap ceria sesuai ekspresinya.

Dokumentasi: Setyaning Wiwik R, 2025

4.



Buku panduan di lengkapi dengan berbagai permainan *flash card* agar mudah dipahami.

Dokumentasi: Setyaning Wiwik R,
2025

5.



Flash card permainan menyusun kepingan huruf dan menulis

Dokumentasi: Setyaning Wiwik R, 2025

6.



Flash card permainan menebak huruf

Dokumentasi: Setyaning Wiwik R, 2025

7.



Flash card permainan merangkai huruf kreatifitas dengan menggunakan berbagai macam seperti kancing warna-warni, pom-pom dan kawat bulu

Dokumentasi: Setyaning Wiwik R, 2025

Setelah selesai proses perancangan media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"*. Kemudian dilakukan uji kelayakan produk pada para ahli. Uji validasi media ini dilakukan pada tanggal 15 April 2025 oleh dosen PGPAUD di Universitas Negeri Malang. Data kuantitatif didapatkan dari hasil evaluasi yang diberikan pada lembar aspek kemenarikan dan keefisienan pada media yang dikembangkan yang terdiri dari total 16 indikator. Uji validasi materi dilakukan pada tanggal 16 April 2025 oleh dosen PGPAUD di Universitas Negeri Malang dan uji validasi materi pada tanggal 22 April 2024 oleh salah satu pendidik di TK Muslimat NU 16, TK Bina Putra dan TK Budidoyo.

Tabel 7. Hasil Uji Kelayakan Produk Oleh Para Ahli

No.	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Media	87,5%	Sangat Valid
2.	Materi	91,66%	Sangat Valid

Tabel 7 menjelaskan skor yang diperoleh dari keseluruhan para ahli. Berdasarkan hasil data tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan dan hasil yang diperoleh dari ahli media mencapai kriteria sangat valid. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"* memiliki kualifikasi sangat menarik dan efektif. Hasil yang diperoleh dari ahli materi mencapai kriteria valid. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"* memiliki kualifikasi efektif sehingga perlu adanya revisi kecil sebelum digunakan.

Tahap *Implementation*, tahap mengujicobakan hasil produk media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"*. Uji coba kelompok kecil dilakukan di TK X melibatkan 24 anak kelompok A dan 1 guru untuk membantu dalam pengisian instrumen penelitian. Pengambilan sampel ditentukan langsung oleh guru sesuai dengan 3 kategori, yaitu kognitif rendah, sedang, dan tinggi. Pada uji coba kelompok A peneliti melibatkan subjek lebih banyak dan dilaksanakan di TK Y dengan 9 anak dan TK Z sebanyak 13 anak. Hal ini sesuai dilakukan dengan subjek penelitian dan uji coba A dilakukan dengan subjek penelitian.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok A

No.	Uji Coba	Persentase	Kategori
1.	Kelompok A TK X	88,33%	Memenuhi Aspek Kelayakan
2.	Kelompok A TK Y	100%	Memenuhi Aspek Kelayakan
3.	Kelompok A TK Z	97,43%	Memenuhi Aspek Kelayakan

Tabel 8 menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan dari uji coba kelompok A mencapai kategori memenuhi aspek kelayakan. Perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"* memiliki kualifikasi sangat layak yang artinya media sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik.

Tahap terakhir *evaluation*, tahap ini adalah tahapan terakhir dalam penelitian. Pada tahap ini dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media setelah memperoleh komentar atau saran dari para ahli dan para pengguna

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Playfull Creative Alphabet Board* sangat efektif dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini melalui pendekatan belajar yang menyenangkan dan efektif. Anak-anak pada usia 4-5 tahun berada dalam masa keemasan perkembangan bahasa, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi mampu berinteraksi secara aktif (Jailani, 2018). Media ini mampu mengintegrasikan elemen permainan edukatif, visual yang menarik dan aktivitas yang efektif. Aktivitas mengenal suku kata, merangkai huruf menjadi kata sederhana, menyusun dan menulis huruf. Proses ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran bahasa menurut vygotsky, dimana pembelajaran optimal terjadi ketika anak mendapat dukungan yang tepat melalui interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) (Etnawati, 2022). Selain itu, teori yang dikemukakan oleh Bromley menyatakan bahwa Bahasa merupakan system simbol yang dapat dikembangkan melalui kegiatan membaca, melihat, mendengar dan berbicara (Jailani, 2018).

Penggunaan media ini berdampak pada peningkatan keterampilan literasi anak secara umum dapat mempercepat perkembangan bahasa anak secara optimal (Arifani, 2020). Dalam uji coba anak-anak tampak lebih percaya diri dalam berbicara dan menulis. Guru dan pendidik yang terlibat dalam penelitian ini menyampaikan bahwa penggunaan media tersebut sangat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami anak. Menunjukkan bahwa keberhasilan suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh isi materinya, tetapi bagaimana media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif anak dalam membangun pengetahuan mengalami pengalaman secara langsung (Pratiwi, 2025) Bentuk permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan *joyful learning* sebagaimana yang direkomendasikan dalam pembelajaran anak usia dini (Simanjorang, 2025) Pentingnya penggunaan media yang sesuai bahwa pembelajaran paling efektif terjadi dalam konteks sosial ketika anak mendapat bantuan atau *scaffolding* dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten (Etnawati, 2022).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung bahwa media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"* merupakan solusi inovatif dalam pengembangan pembelajaran bahasa anak usia dini. Anak tidak hanya mengenal huruf secara pasif, tetapi juga diajak untuk aktif Menyusun huruf, merangkai kata dan menulis huruf yang esensial bagi tahapan Pendidikan selanjutnya. Media ini layak untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini yang berbasis pada kebutuhan dan perkembangan bahasa anak.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"* yang layak menstimulasi kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Produk ini telah diuji kelayakannya oleh para ahli dan pengguna. Perolehan hasil data yang didapatkan menunjukkan bahwa media *Playfull Creative Alphabet Board "flash card"* ini sangat menarik, efisien, dan efektif. Media ini memberikan manfaat yang besar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan. Anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses belajar, mampu mengikuti permainan edukatif dengan antusias, serta menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa, baik secara reseptif mendengarkan dan memahami intruksi, maupun ekspresif berbicara dan menulis.

REFERENSI

- Adolph, R. (2016). Peningkatan Kemampuan Membedakan Huruf B, D, P dan Q Melalui Permainan Kartu Huruf Bergambar pada Siswa di TK A Dharma Wanita 1 Ngraji. *Teacher Education of Early Childhood Education*, 1-23.
- Afifah, & Chandra, A. (2021). Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun (Ditinjau dari Pemerolehan Semantik dan Fonetik) dengan Menggunakan Kegiatan Bercerita Jurnal Pagi dan Cerita Sehari-hari di TK Muslimat NU Masyitoh 19 "ANNISA" Jenggot. *Ijes*, 1(1), 45-58. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes>
- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174-180. [file:///D:/0.KULIAH S3/SEMESTER 4/DISERTASI/1/Mendeley/Aisyah.pdf](file:///D:/0.KULIAH%20S3/SEMESTER%204/DISERTASI/1/Mendeley/Aisyah.pdf)
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.

<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

- Anwar, S., Iskandar, A., Azwar, Utami, R., & Pertiwi, S. (2019). International Conference on Public Health Universitas Teuku Umar, 18 November 2019. *The 1st International Conference on Public Health*, I(November), 163–171.
- Arifani, Ghias Isqi, Edi Hendri Mulyana, and Sumardi Sumardi. 2020. Pengembangan Media Permainan Sains Feed the Zoo Animals Berbantu Flash Card Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenai Huruf. *Jurnal Paud Agapedia* 4(1): 71–84.
- Astuti, W., & Yafie, E. (2020). E. A Systematic Literature Review On Language Development Strategies In Early Childhood Education: Effective Pedagogical Approaches. *Mimbar Pendidikan*, 10(1), 126–138.
- Astuti, W., Nur'Aini, D. E., & Sangadah, L. (2022). Pengembangan Open Ended Play Untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21 (4cs) Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Graha Pengabdian*, 4(3), 223–236.
- Awliyah, R., Suyadi, S., Jannah, F. R., & Mustofa, A. (2021). Aspek Perkembangan Bahasa Anak pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1045>
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Febrianti, L., & Edo Dwi Cahyo. (2024). Jurnal Pendidikan Inklusif (Mengungkap Peran Language Acquisition Device (LAD) Oleh NOAM CHOMSKY Terhadap pemerolehan. *Jurnal*
- Friantary, H. (2020). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 127. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i2.2100>
- Heliati Fajriah, C. M. S. P. R. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 143. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10485>
- Herman Anis. (2020). *No Title*. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli. <https://hermananis.com/pengertian-media-pembelajaran-menurut-para-ahli/>
- Hirshman, B., Cords, R., & Hunter, B. (2005). Strategic direction. *Airline Business*, 21(10), 59–62. https://doi.org/10.1007/978-3-031-03799-3_5
- Hildayani. 2015. Perkembangan Manusia. Modul 1: 1–486.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. Iufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM VOL. 4 NO. 2 2022*, 9(2), 356–363.
- Ineu, N. (2003). Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 1(1978), 1–17.
- Insani, H. N. (2025). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol: 2, No2, 2025*, 2, 1–14.
- Jailani, M. S. (2018). Perkembangan Bahasa Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovation Studies*, 18(1), 15–26. <https://doi.org/10.30631/innovatio.v18i1.36>
- Krimawati, N. I., Sutarna, I. W., & Astuti, W. (2021). Pengembangan Media Koptar Calista untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(2), 205–217.
- Kustiawan, U., Astuti, W., & Anisa, N. (2023). Pemanfaatan Model-Model Boneka untuk Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 74–80.

- Lestari, D., Kurnia, R., & Zulkifli. (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>
- Marlina. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4- 5 Tahun Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 19212–19217.
- Mawarti, F. H. (2024). Implementasi Media Looseparts Untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aba Jambu Fani Hajar Mawarti Universitas Ngudi Waluyo , Indonesia Pendahuluan Pendidikan pra sekolah atau biasa yang dikenal dengan se. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 117–135.
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>
- Putri, A. D., & Suryana, D. (2022). Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12486–12494. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3747>
- Pratiwi, Sella Dwi et al. 2025. Peran Pengembangan Keprofesiean Berkelanjutan (PKB) Dalam Meningkatkan Komitmen Kerja Guru. 10(1): 51–59.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Rahman, A., Naldi, W., Arifin, A., & Mujahid R, F. (2021). Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dan Implikasinya terhadap Pelaksanaan Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 98–107. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2010>
- Rawe, T. (2021). Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye Level Citra Gran Cibubur. *Instruksional*, 3(2), 164–172.
- Sari, M. A., Iriyanto, T., & Astuti, W. (2024). Penerapan Bermain Peran Makro dalam Menstimulasi Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6. *Journal of Education Research*, 5(3), 2936–2945.
- Simanjourang, Jeffri Yosep. 2025. Merangkai Puzzle : Pelatihan Manajemen Proyek Sederhana Untuk Aktivis Organisasi Siswa Intra. 10(1): 167–73.
- Ulum, M. S., Yafie, E., Wahyuningtyas, D. P., & Rofiki, I. (2021). Improving linguistic intelligence through graphic introduction with flashcard media for early childhood. *International Journal of Computational Intelligence in Control*, 13(2), 79–87.
- Umam, Khairul. 2016. “Karakteristik Media Pembelajaran.”: 2.
- Wicaksana, A. (2016a). BAB II Tinjauan Pustaka A. Kajian Teori 1. Pengertian Bahasa. <https://Medium.Com/>, 1957, 8–68. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Yafie, E. (2017). Peran orang tua dalam memberikan pendidikan seksual anak usia dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(2).

- Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, B. S. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Bahan Bekas. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 124-135.
- Yuliana Selan, T. K. & W. (2022). Penerapan Metode Bercerita Untuk Mengembangkan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di TK AISYIYAH 3 BUSTANUL ATHFAH SURABAYA. *J-SES Journal Of Science, Education and Studies*.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

