

Pengembangan Media Kartu “3 in 1” untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun

Taopik Rahman^{a*}, Ratna Azshari Suhana^b, Risbon Sianturi^c, Purwati^d, Budi Iskandar^e

^{a,b,c,d,e} Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Tasikmalaya, Indonesia

* Corresponding author: opik@upi.edu

Informasi Artikel

Histori Artikel

Submission: 30/08/2024

Accepted: 3/12/2024

Published: 30/12/2024

Kata Kunci

Kartu;

Media;

Mengenal Huruf

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode EDR (Educational Design Research) dengan model McKenney and Reeves. Bertujuan untuk menghasilkan suatu pengembangan produk melalui tahap validasi dan uji coba sehingga dapat menghasilkan produk yang efektif, praktis, dan valid terkait pengembangan media untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, tahap satu di TKA Sulalatul Huda dan tahap dua di RA Al Hidayah. Hasil yang didapat dari kedua tahap tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan terhadap efektivitas media dinyatakan layak digunakan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Hal tersebut juga dapat dilihat melalui angket respon guru terhadap penggunaan media kartu 3in1 dengan persentase sebesar 100% dan 85,7% sehingga pengembangan media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun dinyatakan layak karena memudahkan guru dalam penyampaian pematieran dan informasi lain selama pembelajaran terutama dalam mengenal huruf.

Abstract

This research uses the EDR (Educational Design Research) method with the McKenney and Reeves model. The aim is to produce a development product through validation and testing stages so that it can produce an effective, practical and valid product related to development media to facilitate the ability to recognize letters for children aged 4-5 years. This research was carried out in two stages, stage one at TKA Sulalatul Huda and stage two at RA Al Hidayah. The results obtained from these two stages show that the media developed regarding media effectiveness is declared suitable for use in Early Childhood Education. This can also be seen through the teacher response questionnaire regarding the use of 3in1 card media with percentages of 100% and 85.7%, so that the development of 3in1 card media to facilitate the ability to recognize letters for children aged 4-5 years is stated to be because it makes it easier for teachers to open lectures and other information. during learning, especially in recognizing letters.

Keywords

Card;

Media;

Recognizing Letters

©2024 The Author's

This is an open-access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



<https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v6i2.12564>

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfokus pada pencapaian perkembangan anak dalam beberapa aspek penting, sesuai dengan Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022. Enam aspek perkembangan utama yang menjadi perhatian adalah nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Setiap aspek perkembangan ini memiliki tingkat pencapaian yang disesuaikan dengan rentang usia anak. PAUD sebagai lembaga pendidikan merupakan fondasi penting sebelum anak melanjutkan ke jenjang sekolah berikutnya. Keberhasilan PAUD berperan besar dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, sehingga mereka siap menghadapi tahapan pendidikan

selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan yang matang sejak dini sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek kecerdasan anak.

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan oleh anak. Nimat et al., (2023) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa dapat diajarkan kepada anak sejak usia dini melalui pembelajaran bahasa. Proses ini merupakan aktivitas yang direncanakan dan disengaja, di mana anak mempelajari bahasa dengan tujuan untuk menguasai dan menggunakan bahasa tersebut. Pembelajaran bahasa pada anak dilakukan dengan mengikuti kurikulum tertentu yang dirancang untuk mendukung perkembangan bahasa mereka. Melalui bahasa, anak dapat menguasai kata dan kalimat, yang memungkinkan mereka memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan, termasuk membaca permulaan. Aspek perkembangan bahasa memungkinkan anak untuk menyampaikan ide, gagasan, keinginan, dan pendapatnya, salah satunya melalui pengembangan kemampuan membaca. Menurut Janawati (Safira et al., 2020), kemampuan membaca permulaan ditunjukkan melalui aktivitas visual yang menghubungkan penafsiran simbol atau teks yang dibacakan, dengan penekanan pada ketepatan dalam melafalkan tulisan, penggunaan intonasi yang baik, serta ketepatan dalam penyampaian makna atau informasi.

Menurut Targian, langkah awal yang krusial dalam pembelajaran membaca permulaan adalah menarik minat dan perhatian anak (Faujiah et al., 2021). Hal ini penting agar anak merasa tertarik dengan buku dan mau belajar secara sukarela, tanpa merasa terpaksa. Menurut Djago Targian, dalam membaca permulaan tanpa buku, langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah: menggunakan gambar untuk menarik perhatian dan memulai proses belajar membaca, membaca cerita atau menjelaskan gambar untuk memperkenalkan konsep membaca, memotivasi siswa untuk menggunakan bahasa mereka sendiri dalam bercerita berdasarkan gambar atau cerita yang dibaca, menggunakan gambar untuk memperkenalkan bentuk dan karakter tulisan, menggunakan tulisan yang disertai gambar untuk memudahkan pemahaman dan pengenalan kata, melatih kemampuan membaca siswa dengan teks yang tidak didampingi gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka.

Glenn berpendapat bahwa langkah pertama yang harus dilakukan saat mengajarkan anak membaca adalah dengan memperkenalkan huruf, suku kata, kata, hingga akhirnya anak dapat memahami kalimat (Herlina, 2019). Selaras dengan pendapat tersebut Rahmat dan Heryani (2014) mengungkapkan bahwa proses membaca dini melibatkan pengenalan simbol atau lambang huruf yang dilakukan satu per satu. Anak-anak belajar mengenali huruf-huruf tersebut, lalu merangkainya menjadi kata-kata. Dengan kemampuan merangkai kata, anak secara bertahap akan memahami makna dari kata-kata tersebut dan akhirnya dapat mengerti kalimat sederhana yang terbentuk dari gabungan kata.

Berdasarkan Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Indonesia, anak berusia 4-5 tahun seharusnya sudah dapat menunjukkan keaksaraan awal dengan mengenali simbol-simbol huruf, membuat coretan yang bermakna, serta meniru dengan menulis dan mengucapkan huruf A-Z. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu tahap penting yang harus dilewati anak dalam proses belajar membaca, dimulai dengan pengenalan bentuk huruf, penyebutan nama huruf, diikuti dengan menulis huruf, hingga anak mampu mengeja dan membaca (Dewi et al., 2021).

Pengajaran huruf sejak usia dini sebaiknya dilakukan melalui metode sosialisasi yang menyenangkan dan tidak membebani anak. Proses ini penting untuk memperkenalkan huruf dengan cara yang seru dan interaktif, seperti metode bermain. Metode bermain membantu anak mempelajari bahasa secara utuh dan sesuai dengan harapan, karena kegiatan ini menghibur dan memerlukan energi, sehingga anak merasa terlibat dan menikmati proses belajar (Mauliyah, 2020). Sejalan dengan hal itu Herlina (2019) menjelaskan bahwa dalam memberikan pembelajaran membaca kepada anak usia dini, pendekatan yang

digunakan tentu berbeda dibandingkan dengan pembelajaran membaca untuk kelas yang lebih besar. Pada usia ini, pembelajaran harus mengedepankan prinsip "bermain sambil belajar" dan "belajar sambil bermain." Pendekatan ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik, membuat anak merasa senang dan bahagia. Oleh karena itu, pembelajaran untuk anak usia dini wajib menggunakan media atau alat peraga yang menarik dan konkrit, karena pada tahap ini anak-anak belum mampu berpikir secara abstrak. Media yang menarik dan mudah dipahami akan membantu anak-anak dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif.

Untuk menguasai keterampilan mengenal huruf pada anak usia prasekolah, diperlukan berbagai pendekatan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkan beragam media kartu untuk menarik perhatian anak terhadap hal-hal baru, sehingga memudahkan mereka dalam memperoleh informasi (Tiningsih et al., 2020). Wahyuni dan Azizah (2020) menyatakan bahwa bermain adalah dunia anak, dan melalui dunia ini, anak dapat mengeksplorasi segala potensi dalam dirinya. Lingkungan belajar di sekolah, terutama di taman kanak-kanak, harus berupaya untuk membangkitkan minat dan motivasi anak (Ariyanti dan Pradana, 2023). Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak, termasuk pengenalan huruf, diperlukan dorongan serta penyediaan fasilitas media pembelajaran yang lebih baik oleh guru.

Menurut Ramli, fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama: 1) Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat dapat membantu guru mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Penggunaan media yang efektif dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan lebih jelas, efisien, dan mengurangi beban kerja guru. 2) Media yang dipilih dengan baik dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran dapat merangsang aspek kejiwaan siswa, seperti pengamatan, tanggapan, daya ingat, emosi, berpikir, dan intelegensia, karena media memiliki daya tarik yang kuat. 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki keseluruhan proses belajar mengajar (Hasan et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di TKA Sulalatul Huda, ditemukan bahwa fasilitas media pembelajaran yang digunakan terbatas, terutama pada media membaca permulaan yang masih menggunakan media konvensional seperti karton manila. Media ini tidak digunakan secara optimal selama pembelajaran dan kurang bervariasi, sehingga potensi anak dalam mengenal huruf belum berkembang secara maksimal, dan kemampuan menulis huruf anak juga belum sempurna. Di sisi lain, pengamatan dan wawancara di RA Al Hidayah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia kurang inovatif dan bervariasi, dengan banyak media yang rusak atau hilang sebagian, sehingga tidak layak digunakan untuk pembelajaran. Kondisi ini berkontribusi pada rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf, yang disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik, minimnya motivasi, serta guru yang tidak memfasilitasi atau memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak selama proses belajar (Veryawan, 2020).

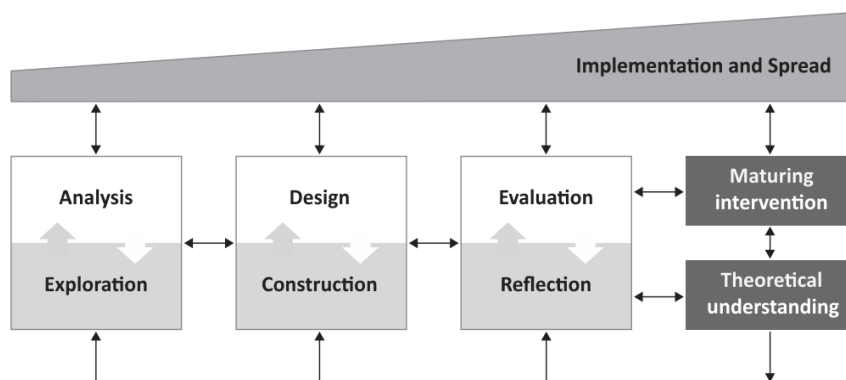
Selain keterbatasan pada media pembelajaran yang digunakan, adapun hal yang menjadi tantangan dalam pembelajaran mengenal huruf, yakni masih terdapat anak yang belum bisa membedakan huruf yang memiliki kemiripan dalam segi bentuk. Berkaitan dengan hal tersebut Slamet Suyanto mengungkapkan bahwa bagi anak-anak, mengenal huruf bisa menjadi hal yang menantang (Julia dan Wahira, 2022). Hal ini disebabkan oleh adanya kemiripan bentuk huruf yang dapat membingungkan, seperti huruf D dan B, atau M dan W, yang memiliki bentuk serupa tetapi bunyi yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan permainan membaca sebagai metode efektif menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk membantu anak-anak mengenal huruf dengan lebih mudah. Pentingnya permainan dan media dalam

proses pembelajaran ini terletak pada kemampuannya untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta membantu memperjelas perbedaan antar huruf yang mirip.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan dan beberapa studi pustaka maka solusi yang dapat dilakukan peneliti yaitu dengan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf dengan mengembangkan media kartu huruf bergambar yang dimodifikasi melalui benda konkret dengan tiga implementasi. Pengembangan media kartu 3in1 ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme anak dalam pembelajaran, memungkinkan mereka untuk meniru tulisan huruf dan melafalkannya melalui berbagai kegiatan belajar sambil bermain seperti tracing dan play dough. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya diperkenalkan pada gambar huruf, tetapi juga diberikan stimulasi melalui permainan sederhana seperti play dough, kata bergambar sesuai huruf, dan aktivitas tracing untuk penyempurnaan penulisan huruf. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar, serta memperkuat koordinasi antara pengenalan huruf dan pengenalan visual. Selain itu, media kartu ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus membangun dasar yang kuat untuk pembelajaran di masa depan. Media kartu kata bergambar biasanya hadir dalam berbagai seri yang mencakup kata-kata dan gambar yang menarik bagi anak-anak, seperti gambar hewan, buah-buahan, pakaian, dan warna-warna yang cerah. Kartu-kartu ini dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dan memudahkan mereka dalam belajar mengenal berbagai kosakata dan konsep dasar dengan cara yang menyenangkan (Amini dan Suyadi, 2020).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan mix methods dengan metode *Educational Design Research* (EDR) Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Penelitian Mixed Method adalah jenis penelitian yang menggabungkan dan menganalisis metode kualitatif dan kuantitatif untuk memahami permasalahan penelitian secara lebih mendalam. Metode ini melibatkan penggabungan data dari kedua pendekatan tersebut, yang memungkinkan pembuatan dan integrasi data baru dari hasil kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi. Sugiyono menyatakan bahwa metode kuantitatif dan kualitatif dapat digabungkan tetapi digunakan secara bergantian. Pada tahap pertama, metode kualitatif digunakan untuk menemukan hipotesis, yang kemudian diuji menggunakan metode kuantitatif (Azhari et al., 2023). Di tahap kedua, meskipun metode penelitian tidak dapat dikombinasikan secara bersamaan, teknik pengumpulan data dari kedua metode tersebut dapat digabungkan. Metode *Educational Design Research* (EDR) merupakan pendekatan untuk memecahkan masalah dengan cara mendesain dan mengembangkan materi, program, serta strategi pembelajaran dan pengajaran. Metode EDR fokus pada pembuatan desain yang dapat berupa produk maupun sistem untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Lestari et al., 2021). Proses penelitian Educational Design Research meliputi empat tahapan berdasarkan pada model yang digunakan penelitian ini (McKenney and Reeves, 2022). Berikut tahapan yang dilakukan:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model McKenney and Reeves

Pada tahap analisis dan eksplorasi, peneliti memecahkan permasalahan dan kebutuhan yang ada di lapangan serta melakukan studi pendahuluan yang relevan dengan mengeksplorasi penggunaan media kartu dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mengenai pembelajaran mengenal huruf, ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun belum sepenuhnya optimal. Guru mengungkapkan bahwa media yang tersedia di sekolah sangat terbatas, terutama karena keterbatasan dana, sehingga hanya menggunakan kertas karton yang berisi huruf A-Z, juga terdapat banyak media yang sudah rusak dan sebagian hilang sehingga tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Terbatasnya media pembelajaran ini mempengaruhi proses pengenalan huruf. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran di sekolah tersebut.

Berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang ditemukan di lapangan serta studi pendahuluan, solusi yang dirancang adalah pengembangan media pembelajaran sederhana berupa media kartu dengan konsep terbaru yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat menstimulasi anak dalam memfasilitasi kemampuan mengenal huruf. Media kartu ini akan mencakup pengetahuan tentang huruf kapital dan huruf kecil, serta dilengkapi dengan kata bergambar dan permainan yang menyenangkan untuk memotivasi anak dalam belajar mengenal huruf. Kartu dibuat berukuran 12x8 cm dengan menggunakan art paper yang dilaminasi. Selanjutnya, media kartu ini diuji validasi oleh tiga validator ahli yang kompeten sesuai bidangnya: validasi pedagogik oleh guru tk kelompok A Ibu Sumarni, S.Pd.I, validasi media oleh Ibu Agnestasia Ramadhan, M.Pd., dan validasi materi oleh Ibu Siti Nurzaman, M.Pd.

Setelah melakukan uji validasi oleh para validator ahli, tahap berikutnya adalah evaluasi dan refleksi. Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk untuk menentukan efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain itu, tahap ini juga mencakup perbaikan produk untuk memastikan kelayakan penggunaan media di PAUD. Peneliti melakukan uji coba di dua sekolah, yaitu TK Sulalatul Huda dan RA Al Hidayah. Data yang terkumpul selama uji coba akan dipaparkan pada tahap refleksi, sebagai bahan untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah kematangan intervensi dan pemahaman teoritik. Kematangan intervensi dilakukan setelah uji coba produk dan diskusi dengan guru-guru. Tujuannya adalah untuk menilai apakah produk yang dikembangkan layak digunakan dalam praktik. Ini melibatkan penilaian dari segi praktis mengenai seberapa baik produk berfungsi dalam konteks nyata dan seberapa efektif produk tersebut mendukung proses pembelajaran. Pemahaman teoritik menilai apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan teori yang ada dan memperkuat pemahaman teoritik mengenai produk

tersebut. Produk harus menunjukkan bahwa teori yang mendasarinya benar-benar mendukung efektivitasnya dalam konteks pembelajaran. Pentingnya media dalam proses pembelajaran anak usia dini diperkuat oleh teori, yang menunjukkan bahwa media memiliki pengaruh signifikan terhadap kebutuhan di lapangan dan melibatkan para pengguna. Keefektifan media dalam memenuhi kebutuhan tersebut akan menentukan sejauh mana produk tersebut dapat diterima dan digunakan dalam praktek pendidikan. Kelayakan produk akan dinilai berdasarkan beberapa kriteria: kemampuan anak dalam mengenal huruf, aktivitas anak selama penggunaan media kartu 3in1, dan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut.

Setelah melakukan studi pendahuluan penelitian pengembangan yang dilakukan di Kota Tasikmalaya dan Kota Bekasi, tepatnya lokasi pertama di TKA Sulalatul Huda (Kec. Cihideung, Kota Tasikmalaya) sebagai lokasi untuk studi lapangan dan uji coba produk, dan lokasi kedua di RA Al Hidayah (Kec. Rawalumbu, Kota Bekasi). Hal tersebut dipilih berdasarkan alasan yang melatarbelakangi masalah dan kebutuhan lapangan terkait pengembangan media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Subjek dari penelitian pengembangan ini adalah anak-anak usia 4-5 tahun dan guru yang juga merupakan sumber data dari penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, sampel tersebut merupakan metode yang digunakan untuk memastikan pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu, dengan tujuan agar informasi yang diperoleh lebih representatif (Lenaini, 2021). Sampel yang ditentukan oleh peneliti harus disesuaikan dengan kriteria tertentu. Dalam penelitian ini, kriteria sampel meliputi sekolah berbasis agama dan anak usia 4-5 tahun yang belum memiliki kemampuan mengenal huruf dengan sempurna.

Hasil dan Pembahasan

Tahap analisis dan eksplorasi, peneliti mengidentifikasi permasalahan terkait dasar kebutuhan pengembangan media pembelajaran, khususnya media yang memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Peneliti memperoleh temuan dari data hasil studi lapangan dan studi literatur. Peneliti melakukan studi lapangan dengan mewawancarai guru kelompok A di TKA Sulalatul Huda dan guru kelompok A di RA Al Hidayah. Selain melakukan studi lapangan, peneliti juga melakukan studi literatur dengan mencari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, termasuk media pembelajaran, artikel pengembangan media untuk anak usia dini, skripsi pengembangan media, jurnal pembelajaran mengenal huruf untuk anak usia dini, serta kurikulum PAUD 2013.

Data temuan yang berkaitan dengan dasar kebutuhan perancangan media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun diperoleh melalui wawancara dalam studi lapangan. Peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran mengenal huruf, serta untuk menentukan bagaimana media kartu 3in1 yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Berdasarkan hasil studi literatur dan studi lapangan mengenai media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, ditemukan bahwa pengembangan kemampuan mengenal huruf sangat penting dilakukan melalui metode bermain sambil belajar dengan media yang menarik dan menyenangkan. Media kartu dapat memotivasi anak dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga anak lebih terpicat pada materi yang diajarkan oleh guru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Nurhasana, 2021).

Media kartu 3in1 diharapkan dapat menstimulasi perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Penggunaan media di sekolah sangat penting untuk perkembangan anak dan membantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran serta memfasilitasi setiap aspek perkembangan anak. Salah satu aspek penting dalam kegiatan sekolah adalah proses pengenalan huruf. Seperti yang diungkapkan oleh Brata dalam (Irmawati, 2021), pembelajaran membaca permulaan atau mengenal huruf merupakan tahap awal dalam menguasai tulisan sebagai gambaran visual bahasa. Menurut Suryana, media kartu adalah salah satu jenis permainan edukatif yang berupa kartu-kartu berisi gambar dan kata (Wahyuni, 2020). Kartu ini dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek, seperti memperbaiki daya ingat, melatih kemandirian, dan memperluas kosakata.

Tahap desain dan konstruksi temuan ini menawarkan solusi terhadap keterbatasan media pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Solusi tersebut berupa pengembangan media kartu 3in1 yang bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Pengembangan media ini didasarkan pada regulasi dan teori desain yang relevan, dengan dilandasi kurikulum 2013 PAUD, tujuan pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Landasan kurikulum ini berfokus pada perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Kompetensi Dasar yang diperoleh dari kurikulum meliputi keaksaraan awal melalui bermain dan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Selain itu, materi pembelajaran yang dikembangkan mencakup mengenal simbol-simbol huruf dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Direktorat Pembinaan PAUD menyatakan bahwa kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Tujuan utamanya adalah agar anak mencapai kompetensi dalam tiga aspek penting: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi ini tidak hanya mendukung keberhasilan anak di sekolah tetapi juga mempersiapkan mereka untuk pendidikan di tahap selanjutnya.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri khasnya masing-masing, termasuk media kartu. Dalam konteks ini, media kartu dikategorikan sebagai bagian dari media grafis karena media ini berbasis visual. Media kartu merupakan pengembangan dari media visual yang menampilkan gambar-gambar. Gambar pada media kartu membantu mempresentasikan topik pembelajaran dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, terutama ketika objek atau peristiwa yang ingin dipelajari tidak dapat langsung dibawa ke dalam kelas (Yasbiati et al., 2017).

Peneliti menyusun rancangan umum produk media kartu, yang diberi nama media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Rancangan ini kemudian divalidasi oleh para ahli di bidangnya masing-masing. Pemaparan dari komponen tersebut:

1. Susunan rancangan media

Setelah dilakukannya analisis kurikulum dan skenario penggunaan media, maka peneliti membuat rancangan produk. Rancangan ini dibuat berdasarkan kurikulum 2013 dan disesuaikan dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), dasar kebutuhan lapangan, serta konsep media pembelajaran. Media kartu 3in1 merupakan media yang dibuat bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Kartu 3in1 ini terbuat dari bahan art paper lalu diprint sesuai desain yang dibuat di aplikasi canva berukuran 12x8cm dan dilaminasi glossy. Media kartu 3in1 berbeda dengan media kartu lainnya, kartu 3in1 ini memiliki 3 komponen dalam 1 kartu yang di dalamnya terdapat gambar beserta simbol huruf, kemudian teknik tracing the dot (menebalkan) huruf, hingga bermain play dough untuk membentuk huruf. Pengulangan dalam menebalkan huruf dapat membantu anak membiasakan diri mengenali bentuk-bentuk huruf, yang pada gilirannya akan mendukung kemampuan mereka dalam kegiatan pembelajaran lainnya. Proses ini memperkuat pengenalan huruf secara visual dan motorik,

sehingga anak lebih mudah mengenali dan menulis huruf-huruf tersebut di kemudian hari (Ramadani, 2015).

Media kartu biasanya terdiri dari kartu-kartu yang berisi huruf, kata, dan gambar yang mudah dipahami dan sesuai dengan anak. Kartu-kartu ini umumnya terbuat dari kertas gading dengan ketebalan 230-gram dan berukuran 8x12 cm. Media kartu ini mencakup huruf vokal dan konsonan, serta kata-kata dengan pola CVC (consonants-vowels-consonants), VCV (vowels-consonants-vowels), dan CVCV (consonants-vowels-consonants-vowels). Sejalan dengan pendapat ini, Arsyad (Kurniawati, 2022, hlm. 49) menjelaskan bahwa ukuran media kartu umumnya 8x12 cm, tetapi dapat disesuaikan dengan ukuran kelompok dalam kelas. Kartu-kartu tersebut berisi berbagai gambar seperti binatang, benda, dan buah-buahan, yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan mengeja dan menambah kosakata anak.



Gambar 2. Buku Panduan dan Kartu “3 in 1”

2. Validasi

Selanjutnya, validator menilai rancangan umum produk sesuai dengan keahlian mereka di bidang masing-masing. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengevaluasi apakah rancangan produk yang dikembangkan oleh peneliti sudah memenuhi kriteria yang tercantum dalam lembar validasi. Validator bertugas untuk menilai kelayakan produk dan memberikan saran apabila ada komponen rancangan yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. Selama proses validasi, peneliti menerima penilaian dan masukan dari para validator. Saran dan masukan ini berperan penting sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki rancangan umum produk media kartu 3in1, sehingga media tersebut dapat layak untuk dikonstruksi dan efektif dalam memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

3. Revisi

Revisi rancangan produk ini dilakukan berdasarkan saran dan rekomendasi yang diperoleh dari diskusi dengan para ahli selama proses validasi. Tujuan dari revisi ini adalah untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam rancangan produk, sehingga produk dapat berkembang menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Terutama dalam memperluas penguasaan kosakata, media yang menyajikan gambar yang relevan dan menarik memudahkan siswa dalam memahami makna kosakata dengan lebih mudah dan efektif (Arsini dan Kristiantari, 2022). Validasi terhadap rancangan media yang telah dilakukan oleh para ahli menghasilkan sejumlah saran dan masukan untuk memperbaiki rancangan yang ada. Saran yang diberikan mencakup petunjuk gambar pada media, kemudian beberapa perbaikan pada instrumen yang digunakan dengan menyesuaikan komponen indikator dengan aspek yang ditentukan dan penentuan aspek berdasarkan pada variabel yang ditentukan. Hasil validasi rancangan yang

telah dilakukan oleh para ahli secara keseluruhan menunjukkan bahwa rancangan tersebut layak untuk diuji coba dengan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator ahli.

Terkait rumusan masalah ketiga yaitu evaluasi dan refleksi. Produk yang telah dibuat dan divalidasi kemudian diuji coba untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu 3in1 dalam pembelajaran mengenal huruf. Uji coba ini dilakukan di TKA Sulalatul Huda dan RA Al Hidayah, dengan kelompok yang sama yaitu kelompok A (4-5 tahun), namun pelaksanaan pada waktu yang berbeda, uji coba tahap satu dilaksanakan pada tanggal 13 juni 2024 dan uji coba tahap dua dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2024. Uji coba mencakup observasi terhadap beberapa aspek, termasuk kemampuan guru dalam menggunakan penggunaan media, aktivitas anak dalam kemampuan mengenal huruf, serta angket respon guru untuk menilai keterpakaian produk oleh guru. Observasi dilakukan dalam dua tahap dan mencakup pretest dan posttest pada kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan keefektifan media kartu 3in1 dalam memfasilitasi kemampuan mengenal huruf. Selain observasi, angket juga digunakan untuk mengumpulkan tanggapan guru mengenai keterpakaian media ini.

Hasil uji coba tahap satu yang dilakukan di TKA Sulalatul Huda pada hari kamis tanggal 13 juni 2024 menunjukkan bahwa selama kegiatan penggunaan media kartu 3in1 masih terdapat anak yang tidak fokus dan asyik dengan dunianya sendiri, serta terdapat anak yang sangat antusias selama kegiatan sehingga cukup sulit untuk dikondisikan. Namun, meskipun mengalami hal tersebut semuanya dapat terkendali dan penggunaan media kartu 3in1 selama pembelajaran tetap dapat berjalan dengan lancar.

Hasil uji coba tahap dua yang dilakukan di RA Al Hidayah pada hari selasa 16 Juli 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu 3in1 berjalan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari kedua pihak, baik itu guru maupun anak, meskipun masih terdapat anak yang kurang berpartisipasi aktif dan durasi waktu yang tidak memungkinkan. Selama berlangsungnya pembelajaran, anak mencoba melakukan kegiatan penggunaan media kartu 3in1 sendiri tanpa meminta bantuan guru.

Berdasarkan hasil uji coba tahap satu dan tahap dua, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak berperan signifikan dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Sebaliknya, kesalahan dalam pemilihan media pembelajaran dapat menyebabkan penurunan konsentrasi anak, yang pada akhirnya menurunkan minat mereka terhadap kegiatan pembelajaran (Kurniawati, 2022). Rupnidah dan Suryana (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup segala benda, baik konkret maupun abstrak, yang dimanfaatkan dalam lingkungan belajar anak. Dengan menggunakan objek-objek tersebut, anak dapat lebih tertunjang dalam menguasai materi pembelajaran yang dipelajarinya.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, anak lebih menyimak materi yang disampaikan oleh guru, dan tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal (Nurhasana, 2021). Oleh karena itu, sekolah perlu mempersiapkan berbagai fasilitas pembelajaran yang lengkap dan tepat. Setiap guru di sekolah juga dituntut untuk cerdas dalam berinovasi dan berkarya dalam mengembangkan media pembelajaran yang beragam, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maupun kebutuhan individual anak, dengan memanfaatkan berbagai bahan yang ada di lingkungan sekitar. Selaras dengan itu menurut Nurfadhillah, et al. (2021) sebelum memanfaatkan media pembelajaran, guru perlu terlebih dahulu membekali diri dengan pengetahuan tentang media tersebut, karena banyak guru yang belum memahami sepenuhnya tentang media pembelajaran. Guru juga harus mampu mengembangkan alat-alat yang ada dan keterampilan dalam membuat media pengajaran, terutama jika media yang diperlukan belum tersedia.

Terkait rumusan masalah keempat yaitu kematang intervensi dan pemahaman teoritis, setelah dilakukannya uji coba pengembangan media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, selanjutnya masuk ke tahap kelayakan produk untuk menilai apakah produk yang dikembangkan layak digunakan dalam praktik. Ini melibatkan penilaian dari segi praktis mengenai seberapa baik produk berfungsi dalam konteks nyata dan seberapa efektif produk tersebut mendukung proses pembelajaran. Hasil kelayakan media kartu 3in1 pada uji coba tahap satu dan dua ini didapatkan melalui tiga indikator capaian, yaitu capaian perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun (post test), capaian perkembangan kemampuan guru dalam penggunaan media, dan capaian aktivitas anak selama menggunakan media, hasil instrumen tersebut diolah menggunakan skala likert yang kemudian dihasilkan sebagai kelayakan produk melalui tiga indikator tersebut.

Tabel 1. Kelayakan Media Kartu 3in1 pada Uji Coba Tahap Satu

No.	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Capaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Terhadap Efektivitas Media Kartu 3in1	Efektif	3
2.	Capaian Kemampuan Guru dalam Penggunaan Media Kartu 3in1 Terhadap Efektivitas Media	Sangat Efektif	4
3.	Capaian Aktivitas Anak selama Menggunakan Media Kartu 3in1 Terhadap Efektivitas Media	Tinggi	3
Jumlah Skor			10
Kriteria Kelayakan:			
Tidak Layak (TL)		: Bila jumlah skor memperoleh 0-3	
Kurang Layak (KL)		: Bila jumlah skor memperoleh 4-6	
Layak (L)		: Bila jumlah skor memperoleh 7-9	
Sangat Layak (SL)		: Bila jumlah skor memperoleh 10-12	

Berdasarkan hasil kelayakan media, jumlah skor yang didapatkan pada uji coba tahap satu adalah 10. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media kartu 3in1 pada uji coba tahap satu memperoleh hasil yang dikategorikan sebagai Sangat Layak (SL).

Tabel 2. Kelayakan Media Kartu 3in1 pada Uji Coba Tahap Dua

No.	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Capaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Terhadap Efektivitas Media Kartu 3in1	Efektif	3
2.	Capaian Kemampuan Guru dalam Penggunaan Media Kartu 3in1 Terhadap Efektivitas Media	Efektif	3
3.	Capaian Aktivitas Anak selama Menggunakan Media Kartu 3in1 Terhadap Efektivitas Media	Tinggi	3
Jumlah Skor			9
Kriteria Kelayakan:			

Tidak Layak (TL)	: Bila jumlah skor memperoleh 0-3
Kurang Layak (KL)	: Bila jumlah skor memperoleh 4-6
Layak (L)	: Bila jumlah skor memperoleh 7-9
Sangat Layak (SL)	: Bila jumlah skor memperoleh 10-12

Berdasarkan hasil kelayakan media pada uji coba tahap dua, jumlah skor yang didapatkan adalah 9. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media kartu 3in1 pada uji coba tahap dua memperoleh hasil yang dikategorikan sebagai Layak (L).

Setelah peneliti melakukan uji keefektivitasan media pada tahap satu dan dua di TKA Sulalatul Huda dan RA Al Hidayah, penilaian dilakukan berdasarkan tiga indikator utama: capaian perkembangan kemampuan mengenal huruf, kemampuan guru dalam penggunaan media kartu 3in1, dan aktivitas anak selama menggunakan media kartu 3in1. Hasil akhir menunjukkan bahwa pada uji coba tahap satu, media kartu 3in1 memperoleh skor 10 dengan kriteria Sangat Layak (SL). Sedangkan pada uji coba tahap dua, media ini memperoleh skor 9 dengan kriteria Layak (L) sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun dinyatakan layak untuk digunakan pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

Menurut pendapat Hasan, kartu huruf adalah alat bantu dalam kegiatan belajar membaca yang digunakan dengan cara melihat dan mengenali bentuk huruf serta gambar pada kartu tersebut (Astuti et al., 2021). Pendapat serupa dikemukakan oleh Arsyad, yang menyatakan bahwa kartu huruf merupakan kartu abjad yang memiliki berbagai isi seperti gambar, huruf, dan simbol. Kartu ini dapat meningkatkan keterlibatan anak dengan lambang-lambang tersebut, membantu mereka untuk lebih mengenal dan memahami huruf (Astuti et al., 2021).

Selain itu, kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam membaca permulaan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor biologis, intelektual, dan lingkungan. Faktor-faktor ini berperan penting dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca anak. Semakin mendukung dan berkualitas lingkungan serta orang-orang di sekitar anak, semakin optimal pula perkembangan kemampuan membaca mereka. Dukungan dari keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial yang positif dapat memberikan stimulasi yang baik untuk memfasilitasi keterampilan membaca permulaan pada anak-anak (Ganarsih et al., 2022).

Simpulan

Berdasarkan analisis dan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf belum optimal. Peneliti menemukan bahwa salah satu penyebabnya adalah keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Dalam wawancara dengan guru, terungkap bahwa media yang digunakan di sekolah sangat terbatas, banyak yang rusak dan hilang sebagian, terutama dalam mengenalkan huruf, yang hanya menggunakan media seadanya yang terdapat di sekolah.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, peneliti merancang dan mengembangkan media kartu 3in1 untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menghadirkan elemen-elemen yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu memotivasi anak untuk belajar mengenal huruf dengan lebih baik. Sedangkan dasar kebutuhan pengembangan media dari hasil studi literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Studi literatur juga menegaskan bahwa

media yang menarik dan interaktif, seperti kartu huruf, dapat membantu anak mengenali bentuk huruf, gambar, dan simbol dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti kartu huruf dapat memfasilitasi pengenalan huruf pada anak usia dini, serta mendukung perkembangan keterampilan literasi awal mereka. Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi keterbatasan yang ada di sekolah, seperti minimnya fasilitas dan sumber daya. Oleh karena itu, pengembangan media kartu 3in1 didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan alat bantu belajar yang dapat menjawab tantangan-tantangan tersebut, sambil memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyenangkan bagi anak-anak.

Produk media kartu 3in1 dikembangkan melalui serangkaian langkah yang dimulai dari analisis studi pendahuluan dan literatur. Setelah itu, peneliti menyusun prototipe media dan mengajukannya untuk uji validasi kepada validator ahli sesuai dengan bidangnya. Berdasarkan saran dan masukan dari para validator, peneliti kemudian melakukan revisi dan penyempurnaan desain produk hingga akhirnya dinyatakan layak dan aman untuk diujicobakan di lapangan. Proses ini memastikan bahwa media kartu 3in1 siap digunakan dalam pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Produk media kartu 3 in 1 yang diuji di TKA Sulalatul Huda dan RA Al Hidayah menunjukkan bahwa media ini efektif membantu guru dalam menyampaikan materi pengenalan huruf kepada anak usia 4-5 tahun. Angket respon guru menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan persentase 100% pada tahap satu dan 85,7% pada tahap dua, dan anak-anak lebih bersemangat dalam pembelajaran.

Referensi

- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Ariyanti, I., & Pradana, H. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Huruf Untuk Anak Didik Di Tk Bunga Bangsa Kecamatan Pakal Surabaya. *ETJ (Educational Technology Journal)*, 3(1), 21–28. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/kindergarten/article/download/11958/6279>
- Dewi, R., Enda, P., & Rita, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Al Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9600–9609. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2532>
- Direktorat Pembinaan PAUD. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 PAUD* (Issue 021).
- Faujiah, S., Mayasari, L. I., & Ulfa, M. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada pelajaran bahasa indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 165–169. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1294/890>
- Ganarsih, A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186–195. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group. 1-260 <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342. <https://core.ac.uk/display/328163913>
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342. <https://core.ac.uk/display/328163913>
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Irmawati, Nadar, W., & Pawitri, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak dengan Metode Cantol Roudhoh. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, e-ISSN 2716-0157 PAUD 010, 56–65. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Julia, Wahira, S. (2022). *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat*. 4(2), 95–103. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/161>
- Kurniawati, L. W. (2023). Effect of Flash Card Media Effectiveness on Beginning Reading Ability and Symbolic Thinking in Early Childhood 5-6 Years: Case Study in Kindergarten. Imam Syafi’I Jember Odd Semester 2022-2023 Academic Yea. *Journal of Education Technology and Inovation*, 6(1), 47–58. <https://doi.org/10.31537/jeti.v6i1.1328>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396–1408. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770>
- Mauliyah, A. (2020). Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Huruf dengan Metode Kupas Karangtanjung Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 66-92. <https://ejournal.kopertais4.or.id/susi/index.php/joeces/article/view/3089>
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2020). Educational design research: Portraying, conducting, and enhancing productive scholarship. *Medical Education*, 55(1), 82–92. <https://doi.org/10.1111/medu.14280>
- Nimat, M. F. S., Ita, E., & Nafsia, A. (2023). Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Permulaan Anak Usia 5-6Tahun Ditamankanak-Kanak Bobou. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 709–718. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1122>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Permendikbud. (2014) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbud. (2022) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

- Rahmat, P. S., & Heryani, T. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 101–110. <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/61>
- Ramadani, R. (2015). Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Menebalkan Huruf. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 582–587. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12346>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49-58. http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pgtk/197010221998022-cucu_eliyawati/media_pembelajaran_anak_usia_dini-ppg_upi.pdf
- Safira, I., Widiana, I. W., & Astawan, I. G. (2020). Instrumen Keterampilan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Indonesian Journal of Instruction*, 1(2), 85–94. <https://doi.org/10.23887/iji.v1i2.31302>
- Tiningsih, Emi, D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 399–408. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>
- Veryawan, V. (2020). Media Kartu Huruf Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Lentera: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 2(2), 151–164. <https://doi.org/10.32505/lentera.v2i2.2119>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1), 159-176. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/adabiya/article/view/257>
- Yasbiati, Pranata, O. H., & Fauziayah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 20–29. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7155>