



PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOING TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL ANAK 4-5 TAHUN

Shofiatul Amaliyah*, Nurhenti Dorlina Simatupang, Yes Matheos Lasarus Malaikosa, Melia Dwi Widayanti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Corresponding author: shofiatul.21052@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun di lembaga TK, yang masih bergantung pada media konvensional seperti buku ejaan dan LKPD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan menguji efektivitas media permainan Koing dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A usia 4–5 tahun. Hasil uji validitas menunjukkan media permainan memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dari ahli materi dan 89,29% dari ahli media. Persentase ini mengindikasikan media tersebut sangat layak digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mengenalkan huruf vokal kepada anak usia 4–5 tahun. Efektivitas media diuji menggunakan uji *N-gain* melalui SPSS versi 25. Rata-rata skor *N-gain* sebesar 0,8167 (81,67%) menunjukkan media permainan Koing efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun.

Kata Kunci: Huruf Vokal, Media Permainan, Usia 4-5 Tahun, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study was motivated by the low ability of 4–5-year-old children in recognizing vowel letters in early childhood education institutions, which still rely on conventional media such as spelling books and worksheets. The purpose of this research was to develop, assess the feasibility, and test the effectiveness of the Koing educational game media in enhancing early childhood vowel recognition skills. The study employed a *Research and Development (R&D)* method using the ADDIE development model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were group A children aged 4–5 years. Validity tests showed the media obtained a feasibility score of 100% from content experts and 89.29% from media experts, indicating it is highly suitable for use as a learning tool. Effectiveness was tested using the *N-gain* method via SPSS version 25. The average *N-gain* score of 0.8167 (81.67%) indicates that the Koing game media is effective in improving vowel recognition skills among children aged 4–5 years.

Keywords: Vowel Letters, Media, 4-5 years old, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling dasar yang bertujuan untuk memberikan fasilitas pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan jenis pendidikan yang memberikan pijakan dasar guna perkembangan dan pembentukan dasar perilaku, keterampilan, dan pengetahuan anak (Simatupang dkk., 2023). Tujuan utama dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah meletakkan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik yang mencakup enam aspek utama meliputi pengembangan nilai-nilai moral agama, perkembangan fisik, kemampuan kognitif, perkembangan sosial emosional, serta kemampuan berbahasa dan berkomunikasi (Sholikah dkk., 2024). Segala aspek perkembangan ini bersifat penting untuk ada pada setiap anak, melalui perkembangan segala aspek ini anak usia dini dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat capaian anak usia dini menuju

jenjang selanjutnya. Aspek perkembangan yang memiliki peranan penting untuk diberikan stimulasi sejak usia dini adalah kemampuan berbahasa (Widayati & Simatupang, 2019).

Bahasa merupakan satuan huruf maupun satuan kata yang tergabung menjadi suatu kalimat yang dapat diucapkan ataupun dikomunikasikan secara tertulis ataupun lisan. Memiliki kemampuan berkomunikasi secara tulisan maupun secara tertulis disebut istilah literasi. Kemampuan anak saat sudah menguasai literasi dikategorikan jika anak mampu untuk membaca, menulis berbicara, mengamati, dan berfikir (Maulida, Kusna, & Puspitasari 2023). Kemampuan literasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Anak yang memiliki keterampilan literasi cenderung lebih mudah memahami lingkungan sekitarnya melalui komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, pemecahan masalah, serta penalaran kritis. Peningkatan literasi anak berperan dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal sebagai dasar keterampilan berbahasa dan berkomunikasi

Kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal menjadi salah satu fondasi dan prioritas penting pada saat perkembangan bahasa anak usia dini. Peran huruf vokal sangat krusial dalam proses perkembangan bahasa pada anak usia dini. Anak-anak yang memiliki pengetahuan tentang huruf vokal selain memperbaiki keterampilan membaca dan menulis, dapat membantu dalam persiapan jenjang selanjutnya. Pendapat lain yang disampaikan Wahyuni, dkk. (2021) mengenal dan memahami bunyi huruf merupakan salah satu indikator perkembangan bahasa yang seharusnya telah dicapai ketika anak usia 4-5 tahun. Pentingnya anak usia dini dalam mengenal huruf vokal untuk membantu anak mengidentifikasi kosa kata dan kata-kata, yang menjadi dasar dari pemahaman bacaan, selain itu kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal membantu anak belajar membaca dengan lancar dan bermakna. Kemampuan mengenal huruf vokal perlu dikuasai secara optimal oleh anak karena huruf vokal merupakan unsur yang sering ditemui dalam kegiatan sehari-hari dan mempermudah aktivitas tersebut. Thosin, dkk (2023) berpendapat, penguasaan huruf vokal A, E, I, O, U menjadi fondasi penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam aspek keaksaraan, yang mencakup keterlibatan indera penglihatan dan pendengaran dalam aktivitasnya. Pengembangan bahasa anak dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak. Salma, dkk. (2023) memaparkan pembelajaran yang diberikan pada anak harus dilakukan secara menyenangkan dan juga efektif.

Menurut Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi (2023), gangguan berbahasa anak baik secara lisan maupun tulis dialami oleh setidaknya 5-10% anak. Gangguan bahasa ini tentunya menjadi sebuah isu permasalahan dalam dunia pendidikan, gangguan bahasa pada anak dapat mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Penyebab gangguan bahasa dapat terjadi karena anak tidak memiliki kemampuan atau kurang dalam mengenal konsep huruf. Berdasarkan observasi di kelompok A ditemukan 9 dari 15 anak belum mampu mengenal huruf dengan baik, terutama dalam membedakan dan melafalkan huruf vokal. Anak sering keliru membaca huruf vokal seperti "a" menjadi "e" atau "u". Meski dapat menyebutkan vokal secara kolektif, sebagian besar belum mampu melafalkannya secara individu. Guru menjelaskan pembelajaran masih dominan menggunakan media konvensional berbasis kertas dan buku ejaan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi anak membuat anak kesulitan dalam mengenal huruf. Sejalan dengan pendapat Ningsih dkk. (2023) keterbatasan media pembelajaran yang hanya mengandalkan majalah dan lembar kerja anak dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar, memicu kejenuhan, serta menurunkan minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media yang digunakan sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran anak sebaiknya diciptakan dengan menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini. yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi dan berekreasi (Constantina & Hasibuan, 2015). Media yang menarik dan menyenangkan menjadi pendukung prinsip yang ada pada dunia PAUD yakni prinsip belajar melalui bermain, sependapat dengan Widayati dkk., (2021) yang menyatakan teknik pengajaran dan pembelajaran yang memiliki kesan baik pada anak merupakan teknik belajar melalui bermain. pendidikan anak usia dini seharusnya pendidikan anak usia dini mengintegrasikan kegiatan bermain yang menyenangkan ke dalam proses pembelajaran (Putri & Adhe, 2023). Pendekatan belajar sambil bermain menungknikan proses pembelajaran anak berlangsung secara optimal, karena anak tidak hanya belajar, tetapi juga dapat menemukan minat bakatnya melalui aktivitas bermain (Fitri, Chayanti, dan Setyowati 2022). Melalui teknik belajar melalui bermain anak usia dini lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang berfokus pada peningkatan mengenal huruf vokal. Media pembelajaran yang cocok diterapkan pada proses pengenalan huruf vokal untuk anak usia dini adalah media pembelajaran berbasis permainan.

Media permainan Koing merupakan salah satu bentuk pengembangan dalam strategi pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pendidikan anak usia dini, terutama dalam menyampaikan materi pengenalan huruf vokal. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran semata, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan psikososial anak pada usia dini. Winda, Pangestu, & Malaikosa (2022) menyatakan media pembelajaran merupakan wadah dari informasi yang ingin disampaikan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran secara kreatif.

Merujuk pada latar belakang, pengembangan media yang efektif dalam mengenalkan huruf vokal kepada anak usia 4–5 tahun menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Media permainan yang dirancang secara menyenangkan, seperti Koing (Kotak Ingatan), diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya menarik bagi anak, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal huruf vokal sejak dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni pengembangan atau sering disebut sebagai penelitian R&D (*Research and Development*) (Sugiyono, Sulistyorini, & Rusilawati, 2017). R&D (*Research and Development*) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa papan permainan edukatif bernama Koing (Kotak Ingatan) yang dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini (4–5 tahun). Tahap-tahap yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*) atau (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). ADDIE merupakan proses yang memiliki fungsi sebagai struktur pembimbing untuk berbagai situasi yang kompleks, menyediakan hasil pengembangan pendidikan serta sumber belajar lainnya (Hidayat & Nizar 2021). Uji coba dilakukan sebagai langkah untuk mengkaji tingkat efektivitas media sebelum digunakan secara formal. Uji coba dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: (1) validasi media oleh ahli media dan materi, (2) revisi media berdasarkan hasil validasi, dan (3) uji coba lapangan untuk mengukur kelayakan dan efektivitas media.

Sebanyak 15 anak berusia 4-5 tahun di kelompok A2 sebagai subjek uji coba untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan, yakni media permainan Koing. Sebelum diujikan kepada anak, media permainan Koig melalui Media permainan Koing divalidasi melalui tahap uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengukur tingkat kelayakannya. Validasi oleh ahli materi mencakup isi materi, kesesuaian dengan perkembangan anak, dan penyajian materi, sedangkan validasi oleh ahli media mencakup ketahanan media, daya tarik visual, keunggulan tampilan, dan aspek keamanan bagi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media dan materi melalui lembar validasi. Sedangkan data kuantitatif bersumber dari perhitungan hasil validasi media dan materi, angket kepraktisan oleh guru dan siswa, serta hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengukur tingkat keayakan media, instrumen penilaian juga ditujukan kepada guru dan anak untuk menilai aspek kepraktisan. Penggunaan lembar observasi sebagai acuan penilaian kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Penilaian terhadap kemampuan mengenal huruf dilakukan menggunakan lembar observasi yang diterapkan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Data hasil observasi dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji *N-gain* dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 guna mengetahui sejauh mana media permainan efektif digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis, identifikasi, dan perumusan permasalahan dilakukan melalui kegiatan observasi terhadap proses pembelajaran di kelompok A2 untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal, metode pembelajaran yang digunakan, serta permasalahan yang muncul selama kegiatan berlangsung.

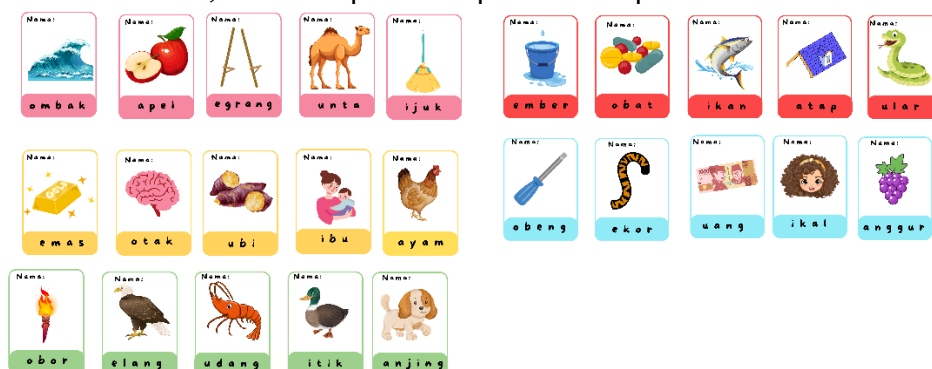
Design menjadi tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini meliputi penentuan dan pengembangan materi dalam media permainan Koing yang disesuaikan dengan data hasil observasi lapangan. Materi yang dikembangkan dirancang agar selaras dengan capaian pembelajaran dan kurikulum yang berlaku, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Proses desain mencakup tahap identifikasi terhadap tugas-tugas yang perlu diselesaikan, yang meliputi penetapan prioritas waktu, analisis kebutuhan, serta perumusan kriteria penilaian. Tujuan pembelajaran difokuskan agar anak mampu menunjukkan huruf vokal pada kata yang berbeda serta menyebutkan kata yang mewakili huruf awalan vokal (a, e, i, o, u). Efektivitas strategi pembelajaran diukur melalui instrumen penilaian yang dirancang untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal. Instrumen tersebut kemudian diuji validitasnya dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Tahap desain juga mempertimbangkan efisiensi dalam penggunaan sumber daya, pengeluaran difokuskan pada kebutuhan percetakan media permainan Koing, pengadaan alat dan bahan pendukung, serta penyediaan bahan ajar untuk pelaksanaan *pre-test*, perlakuan, dan *post-test*.



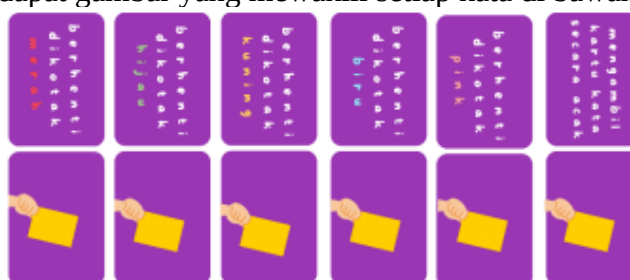
Gambar 1. Desain Papan Permainan Koing

Desain papan permainan Koing yang berisi 30 kotak yang memiliki warna yang berbeda setiap barisnya, di setiap baris mewakili 1 huruf vokal dan 5 kata berbeda yang mewakili huruf vokal, selain itu pada setiap baris terdapat satu kotak rahasia.



Gambar 2. Desain Kartu Huruf

Desain kartu kata, pada kartu kata berisikan nama yang nantinya dapat diisi identitas anak, terdapat gambar yang mewakili setiap kata di bawahnya.



Gambar 3. Desain Kartu Rahasia.

Desain kartu rahasia yang dapat digunakan oleh anak jika langkah anak saat bermain mendapat dadu berwarna ungu, kartu rahasia ini berisikan perintah yang harus dilakukan jika anak mendapatkannya.

Tahap ketiga dalam model ADDIE adalah pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan validasi materi untuk memastikan oleh satu ahli media untuk kelayakan isi media permainan Koing, mencakup kesesuaian materi, tujuan, dan isi. Skor 100% dari hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media permainan Koing telah sepenuhnya memenuhi kriteria kelayakan isi. Ahli menyatakan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 4–5 tahun, relevan dengan kurikulum PAUD, serta disusun secara sistematis dan mudah dipahami. Selain

itu, media dinilai menarik, komunikatif, dan tidak memerlukan revisi karena telah memenuhi standar kelayakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Skor Validasi Ahli Materi

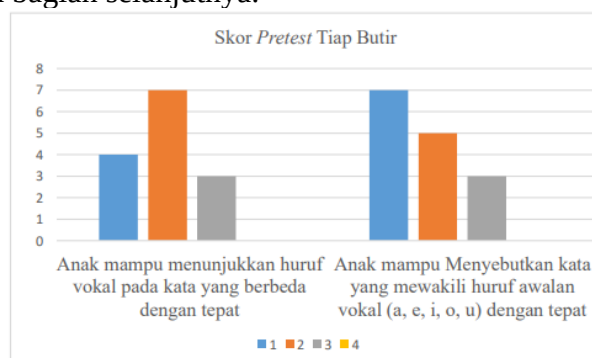
No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Isi Materi	8
2.	Kesesuaian	16
3.	Sajian Materi	16
<i>Total Skor</i>		40

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media permainan Koing berdasarkan aspek ketahanan, daya tarik, keunggulan, dan keamanan. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 89,29%, yang termasuk dalam kategori "layak". Meskipun demikian, ahli media memberikan beberapa saran perbaikan guna meningkatkan kualitas media, di antaranya penggunaan bahan yang lebih kuat agar lebih tahan lama saat digunakan oleh anak usia dini, penyesuaian ukuran media agar lebih sesuai dengan karakteristik fisik dan kemampuan motorik anak, serta pengoptimalan akses terhadap tautan barcode yang terhubung dengan file PDF di Google Drive agar lebih mudah digunakan oleh guru maupun anak. Seluruh saran yang diberikan telah ditindaklanjuti melalui proses revisi. Berdasarkan hasil validasi dan tindak lanjut perbaikan tersebut, media permainan Koing dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Skor Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tahan Lama	6
2.	Daya Tarik	8
3.	Keunggulan	8
4.	Keamanan	3
<i>Total Skor</i>		25

Tahap berikutnya adalah implementasi (*Implementation*), yang melibatkan uji coba lapangan pada 15 anak Kelompok A usia 4-5 tahun. Kegiatan dimulai dengan *pre-test*, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan, dan diakhiri dengan *post-test*. Hasil uji coba disajikan pada bagian selanjutnya.



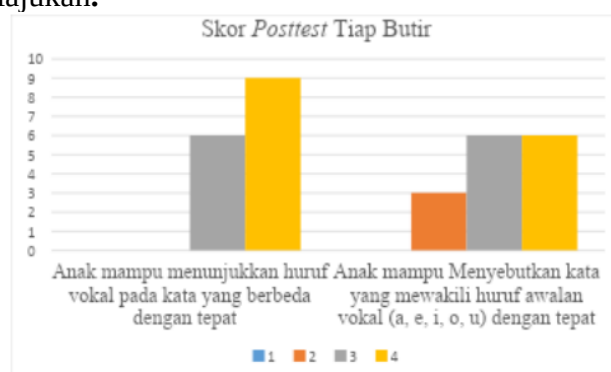
Gambar 4. Grafik Hasil Prettest Kelompok A

Hasil *pre-test* menunjukkan terdapat variasi kemampuan antar anak dalam dua indikator yang diuji, yaitu kemampuan menunjukkan huruf vokal pada kata yang berbeda serta kemampuan menyebutkan kata yang mewakili huruf awalan vokal (a, e,

i, o, u) dengan tepat. Indikator pertama, anak nomor 2 menunjukkan hasil tertinggi dengan skor 7, yang mengindikasikan pemahaman yang lebih baik dalam mengenali huruf vokal dalam konteks kata. Indikator kedua, anak nomor 1 mendapatkan skor tertinggi yaitu 7, menunjukkan kemampuannya dalam menyebutkan kata sesuai huruf vokal awal secara tepat. Temuan melalui perbandingan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan masing-masing anak memiliki kekuatan dan kelemahan yang berbeda, sehingga pendekatan pembelajaran yang lebih individual diperlukan untuk mengoptimalkan pemahaman huruf vokal secara menyeluruh.

Tahap kedua uji coba lapangan yang dilakukan dua kali perlakuan. Perlakuan pertama, anak-anak diperkenalkan pada media permainan Koing. Guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain, kemudian anak-anak diarahkan untuk mengantre secara tertib. Saat bermain, sebagian anak masih tampak bingung dalam menggunakan media permainan *Koing*, sehingga membutuhkan bimbingan dari guru. Setelah bermain, anak diminta menyelesaikan tantangan berupa pencarian huruf vokal pada kartu kata sesuai dengan kata yang digunakan dalam permainan. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam memahami cara mengerjakan kartu tersebut.

Tahap perlakuan kedua, guru tidak lagi memberikan penjelasan ulang mengenai cara bermain. Anak-anak tampak lebih percaya diri baik saat bermain maupun saat menyelesaikan tantangan. Setelah perlakuan selesai, guru mengajukan lima pertanyaan untuk menilai respon anak sebagai data analisis kepraktisan. Hasilnya menunjukkan bahwa 100% anak memberikan respon positif terhadap lima butir pertanyaan yang diajukan.



Gambar 5. Grafik Hasil *Posttest* Kelompok A

Grafik pada gambar menunjukkan hasil *post-test* kemampuan mengenal huruf vokal anak di kelompok A. Berdasarkan data yang ditampilkan, terlihat bahwa pada butir pertama, yaitu kemampuan anak dalam menunjukkan huruf vokal pada kata yang berbeda, sebagian besar anak memperoleh skor yang tinggi. Berdasarkan hasil validasi, media permainan *Koing* dinyatakan layak digunakan. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan yang diterapkan. Pada butir kedua, yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan kata yang diawali dengan huruf vokal (a, e, i, o, u) dengan tepat, hasilnya cenderung lebih bervariasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh masih terdapat beberapa anak dengan skor rendah, secara umum terlihat adanya peningkatan kemampuan pada aspek bahasa, khususnya dalam mengenal huruf vokal. Temuan ini memberikan kesan bahwa proses pembelajaran yang telah dilaksanakan memberikan dampak positif, terutama dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali dan menggunakan huruf vokal dalam konteks yang berbeda. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan skor *pre-test*. Peningkatan tersebut terjadi setelah penerapan perlakuan menggunakan media permainan *Koing* sebagai metode pembelajaran. Pemaparan data hasil perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 6. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak mengenali huruf vokal dalam kata dan menyebutkan kata dengan awalan vokal setelah perlakuan. Rata-rata skor meningkat dari 29 menjadi 50 untuk pengenalan huruf vokal, dan dari 26 menjadi 46 untuk penyebutan kata. Data *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji N-gain melalui SPSS versi 25 untuk menguji efektivitas media permainan Koing.

Tabel 4. Hasil Uji Wicoxon

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	15	.50	1.00	.8167	.21849
Ngain_persen	15	50.00	100.00	81.6667	21.84905
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan hasil uji deskriptif terhadap nilai *N-gain* yang ditampilkan pada tabel, diperoleh rata-rata (mean) skor *N-gain* sebesar 0,8167 dengan standar deviasi 0,21849. Dalam bentuk persentase, nilai rata-rata *N-gain* mencapai 81,67% dengan nilai minimum 50% dan maksimum 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Koing tergolong efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun. Rata-rata *N-gain* yang berada di atas 0,7 termasuk dalam kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan Koing memiliki efektivitas yang baik sebagai alat bantu pembelajaran dalam pengenalan huruf vokal di usia dini.

Evaluasi (*Evaluation*) menjadi tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk serta menilai respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara sistematis melalui tahapan model ADDIE. Tahap analisis, media Koing dinilai efektif untuk menstimulasi pengenalan huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun. Perbaikan pada tahap desain dilakukan pada akses barcode agar lebih mudah diakses melalui Google Drive. Tahap pengembangan melibatkan validasi oleh ahli materi dan media, dengan hasil yang menunjukkan media layak digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan huruf vokal. Tahap implementasi, anak menunjukkan peningkatan pemahaman huruf vokal dan respon positif terhadap media. Keseluruhan, evaluasi akhir

menyimpulkan media permainan Koing layak diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran huruf vokal di lingkungan PAUD.

Pengembangan media permainan Koing menghasilkan sebuah produk berupa media permainan Koing untuk mengenalkan huruf vokal anak usia 4-5 tahun. dalam media permainan Koing berisikan materi kata yang mewakili huruf vokal (a, i, u, e, o). media permainan Koing ini dapat digunakan sebagai acuan pada pembelajaran mengenal huruf vokal anak usia 4-5 tahun. Isi dari media permainan Koing memiliki fungsi dalam mendukung guru mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses stimulasi kemampuan anak untuk mengenal huruf vokal. Kemampuan mengenal huruf vokal merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan literasi awal anak, kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal perlu ditingkatkan dan dikembangkan secara optimal, hal ini disebabkan karena huruf vokal memiliki peran penting dalam pembentukan kata dan kalimat tanpa penguasaan huruf vokal yang memadai, anak akan mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, serta memahami bahasa secara menyeluruh. Mengenalkan huruf perlunya media untuk mendukung pembelajaran mengenalkan huruf vokal, hal ini sejalan dengan Susiana (2013) media atau alat peraga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran TK karena daya pikir anak pada usia ini masih pada tahap pra-operasional.

Penggunaan media yang menarik dan kreatif serta diterapkannya metode pembelajaran tepat berupaya dalam mengenalkan atau melatih literasi menggunakan media yang tidak merusak pola perkembangan anak (Meta & Widayanti 2023). c, media permainan Koing menjadi media yang dikembangkan pada penelitian ini, tujuan dari pengembangan media permainan Koing ini adalah untuk memfasilitasi anak dalam memahami materi pembelajaran yang berbasis literasi secara lebih mudah dan menyenangkan. Armila (2018) media pembelajaran berperan dalam meningkatkan ketertarikan anak terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar. Melalui pendekatan yang interaktif dan kontekstual, media permainan Koing dirancang agar mampu menarik minat belajar anak serta mendukung proses pengenalan huruf vokal dan keterampilan literasi dasar secara lebih efektif dan bermakna.

Pengenalan huruf vokal merupakan salah satu langkah strategis dalam menstimulasi perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini. Sejalan dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2024 Tentang Standar Nasional PAUD, yang menekankan pentingnya pengembangan aspek bahasa sebagai bagian dari kompetensi anak. Vygotsky berpendapat bahasa adalah alat psikologis yang sangat penting Etnawati (2022). Karena, pertama, bahasa menjadi bagian penting dalam interaksi sosial; kedua, bahasa membantu individu mengatur perilaku, merencanakan sesuatu, dan menyelesaikan masalah; ketiga, struktur bahasa dapat memengaruhi cara seseorang berpikir dan membentuk kebiasaan berpikirnya. Kemampuan berbahasa anak dapat ditingkatkan melalui berbagai aktivitas yang merangsang proses berpikir dan pemahaman fonologis menggunakan media pembelajaran, seperti menyebutkan kata-kata yang mengandung huruf vokal serta menunjukkan huruf vokal dalam lima kata-kata yang berbeda. Kegiatan-kegiatan dalam media pembelajaran tersebut tidak hanya memperkenalkan simbol huruf secara visual, tetapi juga membangun keterampilan literasi awal yang menjadi dasar penting bagi proses membaca dan menulis di tahap selanjutnya. Media pembelajaran merupakan alat yang dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara terstruktur dan sistematis, tanpa adanya bagian yang saling bertentangan, serta disusun berdasarkan pendekatan pembelajaran yang dipilih (Hasanah, 2020).

Media permainan Koing dirancang dengan visual yang menarik dan disesuaikan dengan karakter anak usia dini. Tampilan dalam media permainan Koing terdapat gambar dan kata yang mengacu pada lima huruf vokal, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih kontekstual. Media permainan Koing juga dilengkapi dengan dadu untuk menentukan kotak mana yang didapat anak, kartu angka yang menjadikan anak tantangan setelah bermain papan Koing, dan bidak sebagai penanda kotak mana anak terakhir berhenti. Media permainan Koing dikemas secara kreatif dan menyenangkan agar anak tidak mudah merasa bosan saat bermain, sekaligus memastikan pengalaman belajar yang bermakna. Bermain berfungsi sebagai media bagi anak untuk mengeksplorasi dunia sekitarnya, mengembangkan kemampuan dalam menghadapi tantangan, serta menumbuhkan kreativitas. Melalui proses bermain, anak dapat memahami konsep-konsep ilmiah secara alami tanpa tekanan (Kurnia, 2012). anak usia dini, bermain bukan hanya aktivitas sesaat, melainkan merupakan bagian penting dari kehidupan. Anak memandang bermain sebagai sesuatu yang dapat dilakukan kapan saja, karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah bermain, dan bekerja menjadikan pembelajaran perlu disusun melalui pendekatan yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan dunia anak (Maisyaroh dkk. 2024). Vygotsky berpendapat, bagi anak usia dini bermain merupakan alat bantu diri (*self-help tool*) yang secara tidak disadari membantu anak mengalami kemajuan dalam perkembangan. Aktivitas bermain berperan sebagai kaca pembesar yang memperlihatkan potensi tersembunyi anak sebelum kemampuan tersebut benar-benar muncul dan berkembang menjadi nyata potensi nyata (Ardini & Lestarinigrum 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media permainan Koing efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal huruf vokal. Media permainan Koing dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pembelajaran yang mendukung proses penyampaian materi, khususnya dalam pengenalan huruf vokal kepada anak usia dini, serta menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media Koing dengan cakupan materi yang lebih luas, tidak terbatas pada pengenalan huruf vokal saja, misalnya dengan menambahkan atribut yang menunjang kemampuan anak dalam menyebutkan kata yang mewakili huruf vokal, maupun mempertimbangkan pemanfaatan teknologi interaktif atau digitalisasi media guna meningkatkan daya tarik dan efisiensi dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, Pupung, P., & Lestarinigrum, A. (2018). Definisi bermain, bermain & permainan anak usia dini. *Adjie Media Nusantara*, 90.
- Armila, Marta, Nurhenti, T., & Simatupang, D. (2018). Pengaruh media kartu bergambar terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B.” *Jurnal Paud Teratai*, 4(3), 1–5.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–38. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>.
- Fitri, Dinda, Chayanti, D., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh 5 teknik finger painting terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B. *JP2KGAUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.26740/JP2KGAUD.2022.3.1.1-18>.

- Hasanah & Faridatul. (2020). Pada anak usia dini kelompok A Raudhatul Athfal An Najah Sumberbulus Ledokombo Jember. Skripsi Sarjana, Universitas Jember.
- Hidayat, Fitria, & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Maisyaroh, Via, D., Adhe, K. R., Khotimah, N., & Simatupang, N. D. (2024). Pengaruh Augmented Reality Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 29–36. <https://doi.org/10.37985/RDSCTS44>.
- Meta, Erfina, & Widayanti, M. D. (2023). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–9.
- Ningsih, Dwi, Khotimah, N., Hasibuan, R., Komalasari, D., & Ningsih, S. D. (2023). Pengembangan media busy book dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 3(3), 331–41.
- Maulida, N., Dina, Kusna, S. L., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran koper literasi untuk menstimulasi kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):568–79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.330>.
- Putri, Alifia, Y. R., & Adhe, K. R. (2023). Pengaruh permainan kakuma terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–7.
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi bermain dalam menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. *Educhild*, 1(1), 77–85.
- Sholikah, Aminatul, A., Komalasari, D., Hasibuan, R., & Widayanti, M. D. (2024). Pengembangan aplikasi game kotapin (Kosakata Pintar) terhadap kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14275–80. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V7I12.5500>.
- Simatupang, Dorlina, N., Widayati, R., Adhe, K. R., & Sholichah, S. R. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–41. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>.
- Waskita, T., Deden, Widian, Y., & Santang, S. R. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal anak usia 4-5 tahun menggunakan media permainan domino huruf vokal. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 60–69.
- Wahyuni, Tri, E., Vera, A., Pramudyani, R., & Hestiningrum, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Tk Arrina. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1).
- Widayati, S., Nurhenti, Simatupang, D., Wulan, P. S., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan media stekpan untuk kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.36722/JAUDHI.V4I1.698>.
- Widayati, Sri, & Simatupang, N. D. (2019). Kegiatan bercerita dengan menggunakan buku cerita sederhana untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):53–59.
- Winda, Puspita, Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). Pengaruh Penggunaan media pop-up book terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.1-7>.