

Pengembangan media pembelajaran “alphabet flip” untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun

Syarifatul khusniyah

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: syarifatkhusniyah30@gmail.com

Kata Kunci:

media pembelajaran, keaksaraan awal, anak usia dini, Alphabet Flip, ADDIE

Keywords:

learning media, early literacy, early childhood, Alphabet Flip, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif “Alphabet Flip” guna meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun. Latar belakang pengembangan media ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat dan kemampuan anak dalam aktivitas keaksaraan, yang diperparah dengan minimnya media belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai karakteristik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media “Alphabet Flip” berupa papan balik interaktif yang dirancang secara visual menarik dengan aktivitas seperti menebali huruf, menulis kata, menyelesaikan maze, serta pengenalan profesi tenaga medis sebagai konteks pembelajaran. Validasi ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba implementasi di TK Muslimat NU 2 Singosari menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan respons positif dan peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf, membedakan huruf besar dan kecil, serta menulis kata-kata sederhana. Evaluasi akhir membuktikan bahwa media ini tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini. Media ini juga mendorong suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui pendekatan multisensori dan kontekstual.

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media called “Alphabet Flip” to improve literacy skills in children aged 4–5 years. The development of this media was motivated by the observed low interest and ability of young children in literacy-related activities, compounded by the lack of concrete, enjoyable, and age-appropriate learning tools. The research employed the Research and Development (RnD) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. “Alphabet Flip” is a flip board designed with engaging visual elements, featuring activities such as tracing letters, word writing, solving mazes, and introducing healthcare professions as contextual themes. Expert validation results indicated that the media is highly appropriate for classroom use. Trial implementation at TK Muslimat NU 2 Singosari showed positive student responses and noticeable improvement in letter recognition, distinguishing uppercase and lowercase letters, and writing simple words. Final evaluations confirmed the media's feasibility, practicality, and effectiveness in enhancing early literacy skills in young children. This media also fosters an enjoyable and meaningful learning atmosphere through multisensory and contextual approaches.

Pendahuluan

Perkembangan bahasa, khususnya kemampuan keaksaraan, merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini (4-5 tahun) dan menjadi fondasi bagi proses pembelajaran selanjutnya. Pada usia ini, anak berada pada masa emas perkembangan kognitif dan bahasa, di mana stimulasi yang tepat akan sangat



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

berpengaruh dalam membentuk kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, serta memahami simbol dan huruf. Untuk meningkatkan perkembangan bahasa terutama kemampuan keaksaraan, perlunya kegiatan yang menarik dan menyenangkan, karena pada tahap perkembangan ini anak menjadikan aktivitas bermain sebagai kebutuhan utama dalam kehidupan mereka (Arya, 2022). Walaupun demikian, hingga saat ini masih ditemukan fakta bahwa kemampuan keaksaraan anak usia dini di Indonesia belum optimal. Data BPS tahun 2022 menunjukkan masih ada sekitar 1,5% penduduk usia 15-59 tahun yang buta aksara, yaitu sekitar 2,6 juta jiwa. Salah satu penyebab rendahnya keaksaraan adalah terbatasnya inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai karakter anak. Proses pembelajaran konvensional yang monoton sering kali membuat anak cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok A3 TK Muslimat NU 2 Singosari, diketahui bahwa perkembangan anak pada berbagai aspek menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Observasi ini dilakukan secara langsung melalui keterlibatan dalam aktivitas harian anak-anak, serta melalui pengamatan terhadap respons dan perilaku mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Pada aspek perkembangan bahasa, ditemukan bahwa 11 dari 16 anak telah menunjukkan kemampuan yang sesuai dengan tahapan usianya, sementara 5 anak lainnya masih mengalami kesulitan yang cukup berarti dalam menyampaikan gagasan atau menanggapi percakapan.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Penelitian Firdaus dan Susanti (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dakon yang dimodifikasi sebagai media belajar mampu meningkatkan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun secara signifikan karena kegiatan bermain yang bervariasi menarik perhatian dan memotivasi anak (Firdaus & Azharona Susanti, 2024). Sejalan dengan itu, penelitian La Hewi (2020) juga menegaskan bahwa permainan dadu literasi dapat membantu anak mengenal simbol, huruf, hingga menuliskan nama mereka sendiri dengan cara yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan (Hewi, 2020). Temuan Auliya' UI Fahmiyah, Kuswandi, dan Wahyuni (2025) dalam kajian literatur menyebutkan bahwa media belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan, seperti papan literasi dan permainan kata bertahap, mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman fonologis anak secara signifikan (Fahmiyah et al., 2025).

Selain itu, penelitian Arya (2022) yang mengembangkan game edukasi membaca-menulis berbasis PowerPoint juga membuktikan bahwa media permainan edukatif sangat layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5–6 tahun karena lebih interaktif, menarik, dan sesuai karakteristik perkembangan mereka (Arya, 2022). Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media ALPHABETH FLIP, yaitu media pembelajaran fisik berbentuk papan interaktif yang dapat menampilkan berbagai kombinasi huruf, gambar, dan kata secara fleksibel. Media ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, serta mudah

digunakan baik oleh guru maupun anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan keaksaraan anak usia dini secara optimal.

Tinjauan Pustaka

Perkembangan bahasa dan keaksaraan merupakan aspek fundamental dalam tumbuh kembang anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4–6 tahun. Pada masa ini, anak mulai memahami dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi untuk mengekspresikan perasaan, kebutuhan, dan pikirannya. Proses ini berlangsung melalui peningkatan kosakata, pemahaman instruksi, dan kemampuan berpartisipasi dalam percakapan, serta pengenalan simbol dan bunyi-bunyian. Anak belajar bahasa secara alami melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya dalam aktivitas sehari-hari seperti bermain, mendengarkan cerita, bermain peran, dan kegiatan kelompok. Keterampilan bahasa yang berkembang dengan baik sangat berperan dalam menunjang aspek sosial, kognitif, dan emosional anak di masa depan (Tahir et al., 2019).

Dalam konteks keaksaraan, anak usia 5–6 tahun diharapkan mampu memahami dan mengekspresikan bahasa melalui berbagai indikator, termasuk memahami perintah, menyusun kalimat sederhana, mengenal simbol huruf, serta membaca dan menulis nama sendiri. Pengembangan aspek ini berhubungan erat dengan kesiapan anak dalam menghadapi tahapan pembelajaran selanjutnya. Anak yang memiliki perkembangan kosakata yang baik umumnya lebih cepat dalam menguasai simbol bahasa, karena proses belajar terjadi melalui interaksi dan pengalaman langsung. Kegiatan seperti bermain bersama, bercerita, bermain peran, dan komunikasi simbolik merupakan sarana efektif dalam melatih bahasa dan keaksaraan anak (Drs. Ahmad Susanto, 2011).

Seiring berkembangnya teknologi dan pendekatan pembelajaran, media memiliki peran strategis dalam proses belajar anak usia dini. Media bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak secara aktif. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini yang unik dan kompleks, media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan fokus, memudahkan guru dalam menyampaikan pesan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi dan multimedia, terbukti memiliki dampak positif dalam menumbuhkan kreativitas dan daya pikir anak. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dan berorientasi pada perkembangan anak sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini secara optimal (Suryana & Desmila, 2022; Widiana et al., 2023).

Inovasi media pembelajaran menjadi aspek penting dalam mendukung pencapaian keaksaraan awal. Keaksaraan awal meliputi kemampuan dasar mengenal huruf, simbol, bunyi, serta kemampuan awal membaca dan menulis. Media pembelajaran yang dikembangkan secara inovatif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangkitkan minat belajar, kreativitas, serta keterlibatan aktif anak (Putri et al., 2022). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seperti smart card, permainan pancing huruf, dan kincir baca secara signifikan meningkatkan kemampuan keaksaraan awal. Bahkan media konvensional yang dimodifikasi secara kreatif, seperti sandpaper letters dan loose parts, juga terbukti efektif karena mampu menggabungkan

unsur taktil dan visual dalam pembelajaran (Fuadah & Aprianti, 2025)(Vania Febriyani et al., 2022)

Pengembangan media keaksaraan awal perlu mempertimbangkan karakteristik anak usia dini yang sedang berada pada masa peka perkembangan bahasa. Media yang baik harus memfasilitasi pengenalan simbol huruf, hubungan fonem dengan grafem, serta menstimulasi kemampuan menulis dan membaca sederhana. Media yang bersifat konkret, kontekstual, dan interaktif akan lebih efektif karena memungkinkan anak untuk belajar secara langsung melalui pengalaman multisensori. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna (Rahayu, 2021). Dengan demikian, inovasi media pembelajaran tidak hanya berperan dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana penting dalam membentuk pondasi literasi yang kuat sejak usia dini (Fuadah & Aprianti, 2025).

Metode

Pemilihan metode dalam sebuah penelitian merupakan langkah penting yang nantinya akan menciptakan sebuah hasil yang baik, maka dari itu penulis menggunakan model ADDIE dalam penerapannya dikarenakan model ini adalah model yang sangat sistematis dan memudahkan penulis dalam merancang permainan yang tidak hanya menarik dan juga menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan-kemampuan yang ada dalam aspek yang dituju yakni pengembangan bahasa. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Hidayat & Nizar, 2021)



Gambar 1. (Metode ADDIE)

Tahap **Analysis** berfokus pada identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media. Analisis mencakup tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi nyata di lapangan, termasuk sumber daya yang tersedia dan kendala yang mungkin dihadapi. Dengan analisis yang komprehensif, media dapat disesuaikan dengan kemampuan, latar belakang, dan gaya belajar anak. Tahap **Design** merupakan proses perancangan media berdasarkan hasil analisis. Pada tahap ini ditetapkan tujuan pembelajaran, konten, alur kegiatan, metode penyajian, serta strategi evaluasi. Desain visual, instruksi penggunaan, dan tata letak juga disusun agar sesuai dengan karakter anak, sekaligus memudahkan aksesibilitas dan keterlibatan dalam pembelajaran. Hasil dari tahap ini adalah rancangan yang siap dikembangkan.

Tahap **Development** mengubah rancangan menjadi produk nyata. Proses ini meliputi penyusunan materi, pembuatan elemen visual, serta integrasi komponen interaktif sesuai desain. Produk awal berupa prototipe diuji secara internal untuk menemukan kekurangan, lalu diperbaiki melalui revisi berulang. Tahap ini memastikan media yang dihasilkan sesuai standar kualitas, menarik, dan bermanfaat bagi peserta didik. Tahap **Implementation** adalah penerapan media dalam pembelajaran pada kelompok sasaran terbatas. Tujuannya untuk mengetahui efektivitas penggunaan media, mengamati respons peserta didik, serta menilai kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Guru dilibatkan dalam proses ini, termasuk melalui pelatihan singkat untuk memastikan media dapat digunakan dengan optimal di kelas. Observasi langsung menjadi dasar penting untuk menilai keberhasilan implementasi.

Tahap **Evaluation** dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas media. Evaluasi formatif dilaksanakan di setiap tahap pengembangan untuk mengontrol kesesuaian proses, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai dampak media terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk. Secara keseluruhan, model **ADDIE** memberikan kerangka sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap saling berkaitan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil, sehingga media yang dihasilkan lebih relevan, layak digunakan, dan mampu mendukung pembelajaran secara optimal.

Hasil dan pembahasan

Hasil Penelitian

Data Awal dan Kebutuhan Pengembangan

Hasil produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran “Alphabet Flip” Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun, berdasarkan model ADDIE yang telah digunakan dalam penelitian ini. Tentu saja penelitian ini terealisasi berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan dengan melihat hasil survei hingga saat ini masih ditemukan fakta bahwa kemampuan keaksaraan anak usia dini di Indonesia belum optimal. Data BPS tahun 2022 menunjukkan masih ada sekitar 1,5% penduduk usia 15-59 tahun yang buta aksara, yaitu sekitar 2,6 juta jiwa. Salah satu penyebab rendahnya keaksaraan adalah terbatasnya inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai karakter anak. Proses

pembelajaran konvensional yang monoton sering kali membuat anak cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok A3 TK Muslimat NU 2 Singosari, diketahui bahwa perkembangan anak pada berbagai aspek menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Observasi ini dilakukan secara langsung melalui keterlibatan dalam aktivitas harian anak-anak, serta melalui pengamatan terhadap respons dan perilaku mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Pada aspek perkembangan bahasa, ditemukan bahwa 11 dari 16 anak telah menunjukkan kemampuan yang sesuai dengan tahapan usianya, sementara 5 anak lainnya masih mengalami kesulitan yang cukup berarti dalam menyampaikan gagasan atau menanggapi percakapan. Prosedur pengembangan media pembelajaran papan balik “Alphabets flip” menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan dengan kesempatan revisi dan perbaikan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Tahapan Pengembangan

Tahap Analisis

Tahap analisis menjadi dasar pengembangan media **Alphabet Flip** untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun. Data diperoleh melalui observasi, wawancara guru, dan studi dokumentasi hasil belajar anak kelompok A3 TK Muslimat NU 2 Singosari. Hasil analisis menunjukkan rendahnya minat anak terhadap menulis karena pembelajaran cenderung monoton dengan lembar kerja, serta ditemukannya 5 dari 16 anak yang mengalami kesulitan mengenali bentuk huruf. Sebagian anak hanya memahami bunyi huruf tanpa mampu mengaitkannya dengan simbol visual, serta belum mampu membedakan huruf besar dan kecil. Selain itu, motorik halus anak belum sepenuhnya siap untuk aktivitas menulis. Dari temuan ini disimpulkan perlunya media yang konkret, menarik secara visual, mengintegrasikan bunyi dan bentuk huruf, serta melibatkan aktivitas motorik yang variatif.

Tahap Design

Tahap desain dilakukan setelah kebutuhan media pembelajaran dirumuskan secara jelas melalui hasil analisis. Desain media Alphabet Flip dikerjakan menggunakan aplikasi Canva, karena platform ini memungkinkan pembuatan desain visual yang menarik, responsif, dan mudah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Seluruh desain disusun dengan prinsip visual-friendly, dominan warna cerah, ikon-ikon ramah anak, serta ukuran huruf besar dan jelas untuk memudahkan anak mengenali simbol dan bentuk huruf (Pratama et al., 2023) (Sobandi et al., 2023). Proses perancangan ini tidak dilakukan secara sepihak, tetapi melibatkan validasi dari dua pihak ahli, yaitu ahli materi pendidikan anak usia dini dan ahli media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa isi materi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan bahasa anak, sedangkan dari sisi desain media, diperiksa kesesuaian visual, pemilihan warna, serta struktur halaman agar tidak membingungkan anak.

Setiap halaman dari media dirancang tidak hanya sebagai sarana belajar keaksaraan, tetapi juga sebagai alat untuk menstimulasi motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan berpikir kritis anak. Media dirancang berisi tujuh bagian: (1) cover menarik bertema profesi medis, (2) abjad A-Z dengan ilustrasi profesi, (3) huruf kecil untuk ditebali, (4) huruf kapital untuk ditebali, (5) pola geometri sederhana, (6) aktivitas maze dan menulis kata "Ambulan," serta (7) latihan menulis kata kompleks terkait dunia medis. Setiap halaman tidak hanya mengenalkan huruf tetapi juga menstimulasi motorik halus, koordinasi mata-tangan, logika berpikir, dan kosakata anak. Secara keseluruhan, tahap desain menghasilkan media yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan kognitif dan perkembangan anak usia dini, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang beragam dan menyenangkan.

Tahap Development

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari rancangan media Alphabet Flip menjadi produk fisik yang siap digunakan. Proses ini dilakukan melalui beberapa langkah sistematis, dengan tujuan untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif sesuai standar pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Pembuatan Desain Visual dan Konten di Canva Seluruh halaman media dirancang menggunakan Canva, dimulai dari menentukan tata letak, pemilihan warna dominan, karakter kartun, hingga jenis font yang besar dan mudah dibaca. Konten visual dibuat orisinal atau dimodifikasi dari elemen gratis Canva yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Cetak Produk dan Papan Flip Fisik Setelah desain selesai dan mendapat validasi dari ahli, desain dicetak menggunakan bahan tebal (karton laminated) dan disusun menjadi papan balik (flip board). Ukuran papan disesuaikan dengan jangkauan anak, tidak terlalu besar namun cukup untuk dilihat secara kelompok. Pengadaan Alat Penunjang Disiapkan juga alat-alat yang mendukung aktivitas dalam media. Uji Coba Internal (Alpha Test) Produk diuji secara internal oleh peneliti dan guru untuk memastikan bahwa setiap halaman dapat dibuka dan digunakan dengan lancar. Uji coba ini juga memastikan bahwa gambar dan tulisan tidak mudah pudar, serta media tidak mudah rusak saat digunakan anak.

Validasi Ahli, validasi dilakukan oleh dua orang ahli untuk menilai produk satu ahli materi (PAUD) dan satu ahli media pembelajaran. Mereka memberikan masukan terkait kesesuaian isi dengan kurikulum, keterbacaan huruf, dan ketepatan desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk dinilai "Sangat Layak" dari segi isi dan desain, dengan saran perbaikan kecil seperti memperbesar margin tulisan dan menambahkan ilustrasi pada halaman akhir. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Setelah menerima masukan, dilakukan revisi akhir pada beberapa aspek desain: memperbesar ukuran huruf pada halaman menulis kata, menyesuaikan warna latar agar tidak terlalu mencolok, dan memperjelas petunjuk penggunaan di halaman awal. Finalisasi Produk Produk akhir kemudian diuji kembali untuk memastikan semua revisi telah diterapkan, dan media benar-benar siap untuk diimplementasikan pada tahap berikutnya, yaitu uji coba terbatas di kelas anak usia 4-5 tahun. Dengan melalui proses pengembangan ini secara sistematis dan berulang, media Alphabet Flip berhasil diwujudkan sebagai alat pembelajaran yang konkret, menarik, serta didasarkan pada kebutuhan nyata anak dan masukan dari para ahli.

Tahap Implementasi

Strategi Pelaksanaan

Sesi pembelajaran dimulai dengan pengenalan media oleh guru, dilanjutkan dengan aktivitas eksplorasi tiap halaman secara berurutan. Anak diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri namun tetap dalam pengawasan guru dan peneliti. Setiap anak diberi kesempatan untuk menebali huruf, menyelesaikan maze, serta menulis kata dengan mengikuti contoh yang tersedia. Untuk menciptakan suasana yang kondusif, proses dilakukan dalam kelompok kecil (4-5 anak), sehingga guru dapat lebih mudah memberikan bimbingan personal. Guru juga memberikan penguatan positif, seperti pujian atau stiker bintang, untuk memotivasi anak menyelesaikan aktivitas di setiap halaman.

Observasi Lapangan

Dari hasil observasi langsung, sebagian besar anak menunjukkan ekspresi antusias saat pertama kali diperlihatkan media. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, terutama ketika melihat gambar-gambar profesi dan warna-warna cerah dalam desain media. Beberapa anak bahkan secara spontan menyebutkan huruf dan gambar yang mereka kenali, seperti “Ini huruf B untuk Bidan!” atau “Ambulan lewat maze!”



Dokumentasi implementasi alphabets flip

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media Alphabet Flip setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli, respons guru dan anak, serta hasil pengamatan terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan anak. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi pendidikan anak usia dini dan ahli media pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dari segi isi, desain visual, serta kesesuaian dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun. Beberapa masukan diberikan, seperti memperbesar margin tulisan dan menambahkan simbol petunjuk di beberapa bagian, yang telah ditindaklanjuti pada tahap revisi akhir. Selain validasi ahli, evaluasi juga diperoleh dari respons anak dan guru setelah menggunakan media. Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi, aktif dalam mengikuti kegiatan, dan mampu menyelesaikan setiap aktivitas dengan antusias. Guru menyampaikan bahwa media ini sangat membantu proses pembelajaran karena menyenangkan, mudah digunakan, dan membuat anak lebih fokus saat belajar mengenal huruf serta menulis kata. Penggunaan

warna cerah, gambar profesi, dan variasi aktivitas menjadi faktor utama yang membuat anak tertarik belajar menggunakan media ini.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keaksaraan anak. Sebelum menggunakan media, sebagian anak hanya mengenal bunyi huruf tanpa mengetahui bentuknya. Setelah penggunaan media, anak mulai mampu membedakan huruf kecil dan huruf kapital, menyebutkan simbol huruf dengan benar, serta mulai menulis kata-kata sederhana seperti nama sendiri dan kata “ambulan”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Alphabet Flip tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun

Pembahasan

Pengembangan media Alphabet Flip dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi pembelajaran keaksaraan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Aktivitas menulis dan mengenal huruf sering kali dianggap membosankan karena penyajian monoton dan kurang media yang menarik. Banyak anak hanya mengenali bunyi huruf tanpa memahami bentuk visualnya, sehingga diperlukan media yang mampu menghubungkan bunyi dengan simbol huruf secara konkret sekaligus melibatkan aktivitas motorik. Secara teori, pembelajaran keaksaraan anak usia dini perlu bersifat konkret, visual, dan kontekstual. Media ini dirancang dengan warna menarik dan ilustrasi profesi tenaga medis yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga proses belajar terasa lebih nyata. Selain mengenalkan huruf, Alphabet Flip juga memuat aktivitas seperti menebali huruf, menulis kata, dan menyelesaikan permainan sederhana untuk melatih motorik halus, konsentrasi, serta logika. Tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis sesuai model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan konten, pembuatan media, validasi ahli, revisi, hingga implementasi di kelas. Hasil uji coba menunjukkan respons positif: anak lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam belajar, sementara guru merasa terbantu karena media bersifat praktis dan mudah digunakan. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, membedakan huruf kecil dan kapital, serta menulis kata sederhana. Secara keseluruhan, Alphabet Flip terbukti efektif meningkatkan kemampuan keaksaraan sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan menggunakan model ADDIE, media Alphabet Flip dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun. Media ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata, yaitu rendahnya minat menulis dan keterbatasan anak dalam mengenali bentuk huruf. Desain media disusun secara bertahap dengan aktivitas yang interaktif, mendukung pengenalan huruf, motorik halus, dan keterampilan menulis awal. Proses validasi ahli dan revisi memastikan kelayakan isi dan tampilan, sementara implementasi di kelas menunjukkan peningkatan keterlibatan anak dan kemampuan mereka dalam mengenal huruf serta menulis sederhana. Dengan demikian, Alphabet Flip tidak hanya menjadi media

pembelajaran yang menarik, tetapi juga menjadi solusi efektif untuk menghubungkan bunyi, bentuk, dan makna huruf dalam satu rangkaian pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini.kelas. Media ini mampu menjadi jembatan yang efektif antara bunyi dan bentuk huruf, sekaligus membangun pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi anak usia dini.

Daftar pustaka

- Arya, A. J. (2022). Pengembangan PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA DAN MENULIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DALAM HAL KEAKSARAAN DI TK ISLAM BHAKTI 5 YPBWI. *JIEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 4(1), 91. <https://doi.org/10.30587/jiec.v4i1.3720>
- Drs. Ahmad Susanto, M. P. (2011). *Perkembangan anak usia dini: pengenatar dalam berbagai aspeknya* (R. Y (Ed.); 1st ed.). KENCANA. <https://books.google.co.id/books?id=oqRPDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=eyxWyRRsqk&dq=susanto 2011 perkembangan kata&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=susanto 2011 perkembangan kata&f=false>
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 308–326. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Firdaus, I., & Azharona Susanti, R. (2024). Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.3025>
- Fuadah, R., & Aprianti, E. (2025). *Media Smart Card : Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. 8(1), 67–75.
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Di TK AL-AQSHO Konawe Selatan. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 112. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.7238>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tentang Kurikulum 2013 PAUD. *Kemendikbud Pendidikan Anak Usia Dini*, 2025(1679), 1–67. https://repositori.kemdikbud.go.id/12861/1/permendikbud_tahun2014_nomor146.pdf
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Putri, F. R., Maylani, I., Mafazi, N., & Huda, W. N. (2022). Peningkatan Kemampuan

- Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran Improving Early Childhood Literacy Through Various Learning. *Journal Of Psychology and Child Development*, 2(1), 36–46. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind%oA
- Rahayu, D. P. (2021). Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piaget. *JP2KG AUD Jurnal Anak Usia Dini*, 2(1), 49–56.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Tahir, M. Y., Rismayani, R., Sartika, I. D., & Hartika, A. S. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9225>
- Vania Febriyani, E., Imani Khan, R., & Prastihastari Wijaya, I. (2022). Pembelajaran Keaksaraan Awal Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Pengembangan Media PAK TUA (Papan Kartu Membaca Awal). *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v7i2.17652>
- Widiana, Y., Kania, G., & Utami, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Media Kincir Baca Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 101–111.