



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 732-745

Vol. 4, No. 2, Desember 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i2.383

## **Pengembangan Media Pembelajaran Fun and Happy Fonetik untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun**

**Arini Mubarroroh<sup>1</sup>, Muh Arafik<sup>2</sup>, Sri Wahyuni<sup>3</sup>, dan Imron Arifin<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang*

**ABSTRAK.** Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran fun and happy fonetik untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Development, dan Evaluation). Subjek penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida Brawijaya yang berjumlah 36 anak, guru, satu orang ahli media yang akan menguji kevalidan dari aspek tampilan, satu ahli bahasa yang akan menguji kevalidan dari aspek materi. Hasil validasi media pembelajaran fun and happy fonetik dari ahli media dengan presentase 86,6 % dan ahli materi dengan presentase 88,3% dengan kategori media pembelajaran sangat valid dan layak digunakan untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Dan penilaian pengguna dengan presentase 91,3% dengan kategori dengan kategori media pembelajaran sangat valid dan layak digunakan untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Hasil uji coba produk pada kelompok kecil dengan melibatkan 8 orang anak memiliki presentase total 90%. Sedangkan pada uji coba kelompok besar dengan melibatkan 36 anak memiliki presentase 93,61%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada media pembelajaran fun and happy fonetik sangat valid dan layak untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Fun and Happy Fonetik; Keaksaraan Awal

**ABSTRACT.** The aim of this research is to determine the validity of fun and happy phonetic learning media to stimulate early literacy in children aged 4-5 years. This type of research uses Research and Development (R&D) research. The development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Development and Evaluation). The research subjects were children aged 4-5 years at RA Perwanida Brawijaya, totaling 36 children, teachers, one media expert who would test the validity of the display aspect, one language expert who would test the validity of the material aspect. Validation results of fun and happy phonetic learning media from media experts with a percentage of 86.6% and material experts with a percentage of 88.3% in the learning media category are very valid and suitable for use to stimulate early literacy in children aged 4-5 years. And the user assessment with a percentage of 91.3% in the learning media category is very valid and suitable for use to stimulate early literacy in children aged 4-5 years. The results of product trials in small groups involving 8 children had a total percentage of 90%. Meanwhile, in the large group trial involving 36 children, the percentage was 93.61%, so it can be concluded that learning activities using fun and happy phonetic learning media are very valid. and is suitable for stimulating early literacy in children aged 4-5 years.

**Keyword:** Learning Media; Fun and Happy Fonetik; Early Literacy

Copyright (c) 2023 Arini Mubarroroh dkk.

✉ Corresponding author : Arini Mubarroroh

Email Address : arinimubaroroh@gmail.com

Received 18 November 2023, Accepted 19 Desember 2023, Published 21 Desember 2023

## **PENDAHULUAN**

Bahasa adalah salah satu aspek perkembangan pada anak yang harus diperhatikan sejak dini. Manusia belajar berkomunikasi melalui Bahasa sejak lahir. Istilah “Bahasa ibu” mengacu pada Bahasa pertama anak, yang merupakan dasar pembelajaran bahasa [1]. Bahasa adalah alat penting untuk komunikasi dan keterampilan sosial, dan penguasaan kosakata sangat penting untuk pembelajaran Bahasa [2]. Melalui bahasa, manusia lebih mudah berkomunikasi dengan manusia lainnya [3]. Bahasa merupakan suatu penghubung antar individu dalam bermasyarakat yang digunakan sebagai pernyataan pikiran, perasaan ataupun keinginan. Bahasa diartikan sebagai alat dalam berkomunikasi yang digunakan dengan sistem suara, kata, dan pola yang dipergunakan manusia dalam mengutarakan pikiran maupun perasaannya [4]. Menurut Winarti & Suryana menyatakan bahwa Salah satu aspek perkembangan yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah bahasa [5]. Phillips, dipercayai bahwa kemampuan bahasa anak secara langsung mempengaruhi kemampuan membaca di kemudian hari. Keterampilan berbahasa pada anak usia dini masih mulai berkembang dan bahkan masih ada yang belum berkembang [6]. Menurut Nisa, kemampuan bahasa merupakan kemampuan yang penting bagi anak, proses stimulus yang diberikan harus dibuat menyenangkan mungkin dengan tetap memperhatikan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Salah satu kompetensi dasar dari aspek pengembangan bahasa anak usia dini yaitu kemampuan keaksaraan awal [7].

Kemampuan mengenal keaksaraan awal merupakan salah satu bidang yang perlu dikembangkan untuk perkembangan Bahasa anak. Keaksaraan merujuk pada kemampuan anak untuk menggunakan huruf yang dipahami sebelum belajar membaca dan menulis, Keaksaraan merupakan tahapan atau proses untuk mengajari anak cara membaca dengan lancar. Tahap selanjutnya setelah membaca dan memahami bentuk dan bunyi huruf adalah anak mengenali suku kata, yang pada akhirnya menjadi kalimat [8]. Kemampuan keaksaraan awal anak dimulai ketika seorang anak belajar mengenal warna, bentuk, membaca gambar, menjiplak huruf pertama namanya, menulis huruf-huruf yang ada pada namanya, membaca sendiri, dan mengaitkan bunyi dengan huruf [9]. Manfaat dari pengenalan keaksaraan yaitu untuk menumbuhkan kecintaan membaca yang lebih besar. Anak yang gemar membaca akan memiliki pemahaman Bahasa yang tinggi, hal ini mendukung pernyataan Montessori dan Hainstock bahwa anak usia dini dapat diajarkan membaca dan menulis [4].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurlinda, terlihat bahwa masih banyak anak yang belum memiliki pengetahuan tentang arti huruf dan simbol, yang menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak belum berkembang sepenuhnya. Beberapa anak tidak dapat mengidentifikasi simbol huruf, dan beberapa anak tidak dapat mengidentifikasi huruf awal sebuah kata. Anak usia dini tampaknya kesulitan dalam menyebutkan huruf, huruf-huruf tersebut juga tampak terbalik dengan pengucapan atau bentuk yang mirip, seperti “b” dan “d”, “m” dan “n”, serta “p” dan “q” [10]. Saat mengajarkan keaksaraan awal kepada anak, tujuan utamanya adalah membantu anak mengenali gambar-gambar yang diwakili oleh huruf. Keaksaraan awal diartikan sebagai pengetahuan yang perlu diperoleh anak untuk dapat membaca dan menulis, khususnya

kemampuan membedakan huruf vokal dan konsonan [11]. Penanaman kemampuan pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak guna mencegah pengalaman menakutkan dan meningkatkan kemampuan untuk berkembang [12]. Berdasarkan pendapat diatas, media pembelajaran yang digunakan untuk memperkenalkan huruf kepada anak usia dini harus dilakukan secara menyenangkan agar anak tidak cepat bosan.

Ketika belajar bahasa, guru sebagai pendidik perlu menggunakan berbagai media yang mendukung pembelajaran bahasa anak termasuk kemampuan keaksaraan awal [13]. Dalam hal ini, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar [11]. Menurut Mawarni, penggunaan media sangat membantu dalam pendidikan. Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini memerlukan media khusus yang mengacu pada karakteristik anak, karena anak tidak akan menerima pesan dengan sebaik-baiknya jika terdapat kesalahan dalam memilih media [14]. Kirkorian & Horgan, penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dapat belajar dari media pembelajaran yang dirancang khusus sesuai dengan karakteristik anak. Beberapa bukti menunjukkan bahwa manfaat dari media dapat bertahan lama [15].

Penting untuk memperhatikan penggunaan media pembelajaran karena memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran pada anak apabila menggunakan media yang dapat menarik minat anak dalam belajar [16]. Penelitian Partikasari peningkatan membaca permulaan yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu pada Siklus I kemampuan membaca permulaan anak memperoleh rata-rata persentase keberhasilan sebesar 47% yang termasuk dalam kriteria kurang baik. Kemudian mengalami peningkatan sebesar 82,8% pada siklus II yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal ini juga didukung dengan peningkatan minat dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran [17].

Dunia anak adalah bermain dan belajar yang dilakukan sambil bermain yang dilakukan dengan seluruh indera anak [10]. Oleh sebab itu, media yang dipilih hendaknya menarik minat anak untuk belajar. Media yang tepat untuk efektivitas anak dalam kegiatan pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar, yaitu (1) media visual baik diam maupun berbentuk gambar adalah media yang biasanya menggunakan indra penglihatan. (2) media audio, atau media yang mengandalkan Indera pendengaran anak, dan (3) media audiovisual, atau media video yang menggabungkan media audio dan visual [3]. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan keaksaraan awal anak yaitu melalui media video pembelajaran. Tujuan dari media video pembelajaran adalah untuk membantu anak dalam kegiatan pengenalan huruf dengan melengkapi dengan kata yang sesuai pada setiap gambar dan suara. Hal ini sesuai dengan pendapat Ningrum, media video pembelajaran dianggap menarik bagi anak karena memanfaatkan tampilan audio-visual yang menarik, seperti gambar, animasi dan suara [18]. Penelitian Khadijah, Pengenalan huruf pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual. Dibandingkan dengan kelompok control, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dalam keterampilan mengenal huruf [19].

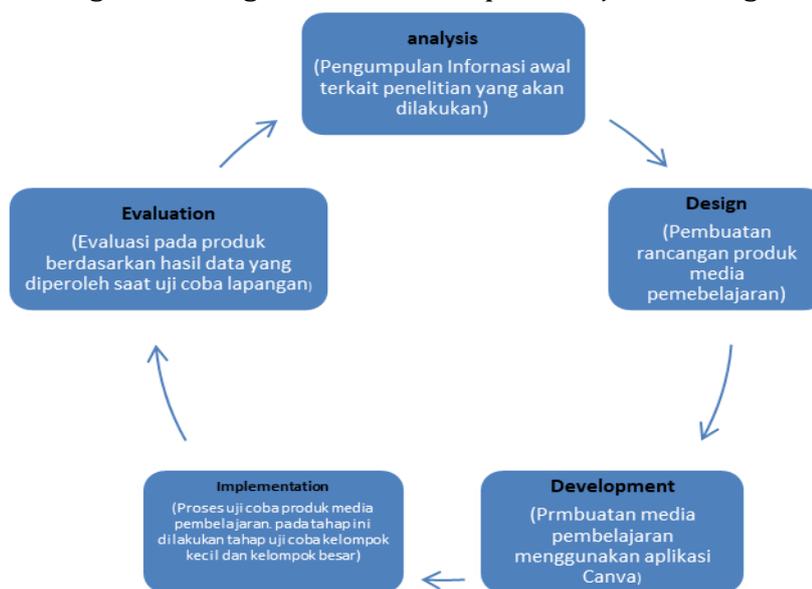
Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelompok A RA Perwanida Brawijaya kemampuan keaksaraan awal yang dimiliki oleh anak berada dalam tahap berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 16 dari 36 anak yang mampu mengenal keaksaraan awal. 20 anak lainnya masih berada pada tahap belum lancar dan cukup lancar mengenai keaksaraan awal terutama dalam pengenalan huruf. Media yang dipakai dalam mengenal keaksaraan awal di RA Perwanida Brawijaya yaitu buku baca "anak islam suka membaca" yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dalam buku tersebut terdapat pengenalan keaksaraan pada anak adalah mengenal gambar yang diwakilkan dengan huruf. Selain menggunakan buku baca, guru juga menggunakan *flashcard* huruf dalam kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan huruf pada anak.

Hasil observasi pembelajaran Bahasa yang ditemukan di RA Perwanida Brawijaya yaitu, ditemukan anak usia 4-5 tahun tidak dapat menyebutkan huruf tanpa diikuti dengan huruf vokal. Misalnya pada huruf "P" anak menyebutnya "PA" demikian dengan huruf-huruf yang lain. Selain itu, hasil observasi juga menemukan anak kesulitan dalam menyebutkan antara huruf vokal dan konsonan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida Brawijaya adalah metode *drill*. Anak membaca dan guru menyimak, jika anak keliru dalam menyebutkan huruf maka guru akan membenarkan. Dalam hal ini, anak yang memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi akan cepat menerima pembelajaran atau naik ke halaman selanjutnya, sedangkan anak yang memiliki konsentrasi yang kurang akan tetap berada di halaman yang sama atau mengulang di keesokan harinya. Dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, anak yang memiliki kemampuan membaca mulai berkembang akan lebih unggul dari pada anak yang memiliki kemampuan membaca yang belum berkembang. Kelemahan dari metode *drill* menurut Sumanty, yaitu materi yang sama diulang-ulang akan menyebabkan kebosanan, kebosanan yang terjadi pada anak didik akan menyebabkan mogok belajar, dan latihan yang selalu diberikan dapat melemahkan kreativitas anak didik [20].

Pentingnya pengenalan huruf sejak dini sebagai komponen terpenting dalam kemampuan membaca, maka media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru harus disesuaikan dengan tahapan usia anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi keaksaraan anak usia dini adalah media pembelajaran *fun and happy* fonetik. Media pembelajaran *fun and happy* fonetik merupakan sebuah media pembelajaran yang mengenalkan keaksaraan awal (huruf-huruf) dengan memberikan pengalaman baru tentang bunyi huruf pada kata yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari, Media pembelajaran ini termasuk ke dalam media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar dengan mengenalkan huruf A-Z dan diikuti dengan kata setelah huruf awal. Misalnya *A untuk Apel, B untuk Balon* dst. Oleh sebab itu, penelitian ini diarahkan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun berupa media *fun and happy* fonetik. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dengan mengedepankan penggunaan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan suatu produk yang dihasilkan dalam bidang Pendidikan. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, model pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan sebagai gambaran pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model pengembangan ADDIE bersifat umum, sehingga sangat tepat untuk dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Model ADDIE ini dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk, salah satunya yaitu pengembangan bahan ajar. Model ADDIE dibuat skema oleh Rayanto & Sugianti, sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut [21]:



**Gambar 1 Tahap Pengembangan**

Subjek penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida Brawijaya yang berjumlah 36 anak, guru kelas kelompok A RA Perwanida Brawijaya, satu orang ahli media yang merupakan Guru Besar jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang yang akan menguji kevalidan dari aspek tampilan, satu ahli bahasa yang merupakan dosen jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Malang yang akan menuji kevalidan dari aspek materi. dalam penelitian ini, perolehan data dalam media pembelajaran *fun and happy* fonetik untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida Brawijaya Kabupaten Pamekasan menggunakan teknik observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi:

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, saran dari ahli materi, ahli media, saran dari validator dan hasil uji coba lapangan. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang diperoleh melalui pengisian kuesioner dari validator dan guru kelas, selanjutnya dilakukan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan validitas, data diambil dari lebar validitas yang telah diisi

kemudian dihitung dan klasifikasi yang digunakan. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data menurut Akbar, adalah sebagai berikut [22]:

$$\begin{aligned}V_a &= \frac{TS_e}{TSh} \times 100 \% \\V_p &= \frac{TS_e}{TSh} \times 100 \% \\V_a &= \frac{TS_e}{TSh} \times 100 \%\end{aligned}$$

Setelah diketahui dari masing-masing uji validasi, maka validitas gabungan dalam mengetahui kelayakan produk dapat dilakukan menggunakan rumus, yaitu:

$$V = \frac{V_a + V_{pg} + V_e}{3} = \dots\dots \%$$

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *fun and happy* fonetik dengan hasil presentase validator ahli media, materi, serta penilaian pengguna (guru) dikategorikan sesuai tingkat pencapaian aktivitas sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Tinjauan oleh para ahli sangat penting sebagai dasar dan saran untuk melakukan perubahan pada produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan mengambil tinjauan dari berbagai ahli, dapat diketahui apakah produk yang telah dibuat oleh peneliti layak dan perlu diubah agar dapat digunakan saat uji coba produk. Instrumen validasi berupa angket dengan jumlah pertanyaan sebanyak 18. Angket instrument ahli media dan ahli materi memanfaatkan skala *likert* dengan lima pilihan jawaban dengan jumlah skor, yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, dan (1) tidak baik.

$$\begin{aligned}V_{med} &= \frac{TS_e}{TSh} \times 100\% \\&= \frac{78}{90} \times 100\% \\&= 86,6\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}V_{mat} &= \frac{TS_e}{TSh} \times 100\% \\&= \frac{53}{60} \times 100\% \\&= 88,3\%\end{aligned}$$

Hasil analisis data validasi dari ahli media dan ahli materi anak usia dini mendapatkan rata-rata sebesar 86,6%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, maka data dapat tergolong **sangat valid**. Hasil tinjauan ahli media berdasarkan validasi yang telah dilaksanakan, maka media pembelajaran *fun and happy* fonetik yang telah dibuat kemudian direvisi oleh peneliti sesuai hasil evaluasi dari ahli media. Hasil analisis data validasi dari ahli materi anak usia dini mendapatkan rata-rata sebesar 88,3%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, maka data dapat tergolong **sangat valid**. Hasil tinjauan ahli materi berdasarkan validasi yang telah dilaksanakan, maka media pembelajaran *fun and happy* fonetik yang telah dibuat kemudian direvisi oleh peneliti sesuai hasil evaluasi dari ahli materi. Validasi yang dapat diperoleh dari ahli media dan materi dilakukan untuk menguji kesesuaian produk media pembelajaran *fun and happy* untuk menstimulasi keaksaraan awal anak yang telah dikembangkan dengan teori. Untuk memperoleh kesimpulan dan saran yang lebih baik dari hasil ahli media dan ahli materi maka proses analisis digabungkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V_a = \frac{86,6\% + 88,3\%}{2} = 87,45\%$$

Dapat dilihat dari pada tabel kriteria validitas yang digunakan sebagai acuan kelayakan produk media pembelajaran *fun and happy* fonetik untuk menstimulasi keaksaraan awal anak dengan hasil penilaian validasi dengan presentase 87,45 % dan tergolong **sangat valid**. Instrumen validasi berupa angket dengan jumlah pertanyaan sebanyak 23. Angket instrumen penilaian pengguna memanfaatkan skala *likert* dengan lima pilihan jawaban dengan jumlah skor, yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, dan (1) tidak baik.

$$V_{p1} = \frac{TS_e}{TSh} \times 100\%$$

$$= \frac{110}{115} \times 100\%$$

$$= 96,65\%$$

$$V_{p2} = \frac{TS_e}{TSh} \times 100\%$$

$$= \frac{100}{115} \times 100\%$$

$$= 86,95\%$$

Penilaian yang dapat diperoleh dari pengguna dilakukan untuk menguji kesesuaian produk media pembelajaran *fun and happy* untuk menstimulasi keaksaraan awal anak yang telah dikembangkan dengan teori. Untuk memperoleh kesimpulan dan saran yang lebih baik dari hasil ahli media dan ahli materi maka proses analisis digabungkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V_a = \frac{86,95 + 95,65\%}{2} = 91,3\%$$

Dapat dilihat dari pada tabel kriteria validitas yang digunakan sebagai acuan kelayakan produk media pembelajaran *fun and happy* fonetik untuk menstimulasi

keaksaraan awal anak dengan hasil penilaian validasi dengan presentase 91,3 % dan tergolong **sangat valid**.

Media pembelajaran *fun and happy* fonetik berfokus untuk lebih memperdalam aspek bahasa anak khususnya pada pengenalan keaksaraan awal usia 4-5 tahun. Keaksaraan awal merupakan salah satu proses atau tahapan untuk melatih anak didik dalam membaca dan memahami satu persatu huruf serta bunyinya. Kemudian mengenal suku kata dan mengenal yang akhirnya menjadi kalimat . Fokus utama pengenalan keaksaraan pada anak adalah mengenal gambar yang diwakilkan dengan huruf. Mengetahui keaksaraan awal berarti kemampuan mengenali huruf vokal dan konsonan sebagai kemampuan dasar yang harus dikuasai anak untuk membaca dan menulis [11].

Haryanti & Tejaningrum, keaksaraan merupakan kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenali suara, huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf [13]. Karakteristik kemampuan keaksaraan awal menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.137 Tahun 2013 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) anak usia 4-5 tahun yaitu: (1) Mengetahui simbol-simbol; (2) Mengetahui suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya; (3) Membuat coretan yang bermakna; (4) Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Parlampiano dalam buku *early Childhood education becoming professional* mengemukakan tahapan capaian perkembangan keterampilan membaca pada anak usia dini yaitu: (a) mengenali huruf abjad, (b) mengenali dan menghubungkan kurang lebih 20 huruf dan suara/bunyinya, (c) mulai memiliki pemahaman tentang kesadaran fonemik (masing-masing kata memiliki suara sendiri), (d) mulai membaca dan menulis konsonan sederhana-huruf vokal-kata konsonan, (e) mengetahui beberapa kata sederhana [23].

Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemudahan dalam proses belajar anak usia dini dan mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak [24]. Avriani, Media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini mengacu pada perantara yang membawa pesan atau informasi untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang proses belajar mengajar yang berkualitas, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan merangsang pikiran, perhatian, dan minat anak [25]. Sesuai dengan teori yang disampaikan, media pembelajaran *fun and happy* fonetik dapat memberi kemudahan anak dalam proses belajar khususnya pada pengenalan keaksaraan awal yaitu mengetahui huruf vokal, huruf konsonan, dan belajar membaca tanpa mengeja.

Teori Glenn Doman mengatakan bahwa cara mengajarkan anak membaca ialah dengan mengenalkan kata yang sering didengar dalam kesehariannya [26]. Hal ini sesuai dengan Teori Glenn Doman bahwa cara mengajarkan anak membaca ialah dengan mengenalkan kata yang sering didengar dalam kesehariannya [26] Teori Glenn Doman merupakan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya pembelajaran pada anak usia dini. Penelitian Murdijanti, menurut Glenn Doman, anak usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa dalam memahami bahasa dan konsep dasar, sehingga

memungkinkan untuk anak dapat belajar dengan cepat afektif. Teori ini juga mengajarkan pentingnya penggunaan media visual dan auditif dalam pembelajaran ini. Dalam model pembelajaran E-Kom, teori Glenn Doman diimplementasikan melalui penggunaan media visual dan auditif, seperti gambar dan lagu, sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa [27].

Media pembelajaran *fun and happy* fonetik untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun meliputi, tampilan utama, tampilan menu, menu simbol, menu tujuan, menu musik, menu belajar, menu bermain, dan profil pengembang. Dalam menu musik, akan disediakan 2 pilihan lagu yaitu lagu *alfabet* dan lagu fonetik. Dalam lagu *alfabet*, hanya disediakan tulisan a-z dengan menggunakan nada yang sudah dibuat oleh pengembang. Sedangkan dalam lagu fonetik disajikan lagu yang sudah dilengkapi dengan gambar dengan tujuan anak lebih mudah dalam mengenal keaksaraan awal. Dalam kegiatan belajar, akan disajikan tiga materi, yaitu mengenal bunyi huruf, belajar membaca tanpa mengeja, dan belajar huruf vokal dan konsonan yang sudah dilengkapi dengan suara. Untuk tampilan menu bermain, akan disajikan dua pilihan kegiatan bermain, yaitu siapa aku dan lengkapi aku. Dalam kegiatan bermain siapa aku anak akan belajar mengenal huruf secara acak yang sudah dipelajari sebelumnya. Dan untuk bermain lengkapi aku, anak akan bermain melengkapi huruf yang hilang dalam sebuah kata yang dilengkapi dengan gambar. Selain itu, media pembelajaran *fun and happy* fonetik memiliki unsur tampilan yang terdiri dari *background*, gambar, navigasi, animasi, teks, dan *background* yang kemudian dilakukan penyusunan yang dapat memberikan manfaat interaktif bagi anak. Seluruh gambar dalam media ini, menggunakan elemen yang ada pada aplikasi *canva*.

Media *fun and happy* dibuat sesuai dengan karakter belajar anak usia dini yaitu belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarsiyem & Hanita, dunia anak adalah dunia bermain, yaitu dunia yang penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan. Maka selayaknya konsep belajar untuk anak usia dini harus menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak akan termotivasi dan antusias [28]. Sedangkan fonetik diadopsi dari sebuah metode pembelajaran yang dimana mengenali bunyi-bunyi yang diucapkan terlebih dahulu. Fonetik berkaitan erat dengan bunyi yang dilafalkan oleh mulut manusia [29]. Penelitian Azkia & Rohman, teori Montessori sangat terkait dengan metode fonetik. Montessori mengembangkan metode fonetik untuk membantu anak mempelajari Bahasa dengan lebih mudah dan efektif. Metode fonetik mengajarkan anak untuk mengenal dan membedakan bunyi-bunyi dalam bahasa, kemudian mengaitkan dengan huruf tertentu. Metode fonetik Montessori telah terbukti efektif dalam membantu anak mempelajari bahasa, baik dalam bahasa asli maupun bahasa asing [30].

Media pembelajaran *fun and happy* fonetik untuk menstimulasi keaksaraan awal anak diharapkan dapat membantu anak dalam mengenal keaksaraan awal anak khususnya dalam mengenal huruf vokal, konsonan, dan belajar membaca tanpa mengeja dengan memanfaatkan teknologi dengan tujuan penyampaian pembelajaran ini dapat mempermudah bagi pengguna dalam penyampaian informasi yang efektif, efisien, dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengenal huruf.

Uji coba produk media pembelajaran *fun and happy* fonetik berdasarkan nilai pada instrumen yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba di lapangan telah dilaksanakan dengan mempraktikkan secara langsung media pembelajaran *fun and happy* fonetik. Media ini, menghasilkan media yang efektif, efisien, dan menarik saat di uji coba pada anak usia 4-5 tahun dengan kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba produk pada kelompok kecil dengan melibatkan 8 orang anak memiliki presentase total 90%, dengan aspek kemenarikan 100%, aspek keefektifan 75%, dan aspek keefisienan 87,5%. Sedangkan pada uji coba kelompok besar dengan melibatkan 36 anak memiliki presentase 93,61%, dengan aspek kemenarikan 95,34%, aspek keefektifan 89,67%, dan aspek keefisienan 94,32% sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada media pembelajaran *fun and happy* fonetik sangat valid dan layak untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Hasil data yang didapatkan sesuai dengan manfaat media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Mawarni, penggunaan media sangat menunjang kegiatan pembelajaran. Untuk pembelajaran pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan media khusus yang mengacu pada karakteristik anak [14]. Sebab, apabila media tidak digunakan dengan benar dan terjadi kesalahan dalam pemilihan media, pesan-pesan yang diberikan tidak akan tersampaikan kepada anak dengan optimal. Media pembelajaran *fun and happy* fonetik merupakan sebuah media pembelajaran yang mengenalkan keaksaraan awal (huruf-huruf) dengan memberikan pengalaman baru tentang bunyi huruf pada kata yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan keaksaraan awal anak dimulai ketika anak mulai mengenal warna, bentuk, membaca gambar, membaca simbol, menjiplak huruf pertama dari namanya, menulis huruf-huruf namanya, membaca sendiri, dan mengaitkan bunyi dengan huruf [9]. Manfaat dari pengenalan keaksaraan yaitu untuk meningkatkan generasi gemar membaca. Anak yang memiliki kegemaran membaca akan memiliki rasa kebahasaan yang tinggi sesuai dengan yang diungkapkan oleh Montessori dan Hainstock, bahwa anak usia dini dapat diberikan pengajaran mengenai membaca dan menulis [4].

Penelitian ini menemukan fakta bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran sebagai pengembangan yang telah dilaksanakan dapat menarik perhatian anak didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Anak lebih bersemangat dan sangat mengikuti kegiatan mengenal huruf menggunakan media pembelajaran sehingga dapat berkembang sesuai dengan capaian belajar anak secara efektif, efisien, dan menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Maghfiroh & Suryana, media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru [31]. Menurut Anderson media adalah perlengkapan yang digunakan dalam menyalurkan pesan dan memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan pesan [32].

Media pembelajaran *fun and happy* fonetik sudah dilengkapi dengan visual dan suara yang dapat menarik anak dalam kegiatan belajar. Selain itu, dalam media

pembelajaran yang sudah dikembangkan menyajikan gambar yang dilengkapi dengan kata pada setiap gambar dan suara dengan tujuan dapat memperlancar dan memperkuat ingatan anak dalam kegiatan mengenal huruf. Hal ini sesuai dengan pendapat Ningrum, media video pembelajaran dianggap menarik bagi anak karena memanfaatkan tampilan audio-visual yang menarik, seperti gambar, animasi dan suara [18]. Penelitian Khadijah, penggunaan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok control [19]. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran *fun and happy* fonetik yang digunakan dapat mempermudah proses pembelajaran dalam menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Media pembelajaran *fun and happy* fonetik merupakan media pembelajaran yang valid menurut ahli media, ahli materi, dan pengguna (guru) dalam mengenal keaksaraan awal khususnya dalam mengenalkan huruf vokal, konsonan, dan belajar membaca tanpa mengeja. Produk yang akan dibuat berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang kemudian dijadikan aplikasi berbasis android untuk anak usia dini. Media pembelajaran *fun and happy* fonetik dibuat untuk membantu anak dalam mengenal keaksaraan awal khususnya huruf vokal dan konsonan. Dalam media ini terdapat 6 pilihan menu, yaitu (1) Simbol. Menu simbol berfungsi sebagai pilihan menu yang menjelaskan mengenai fungsi-fungsi simbol yang ada dalam media. (2) Tujuan. Menu tujuan berfungsi sebagai memberikan keterangan mengenai tujuan media ini dibuat. (3) Musik, Menu musik memiliki 2 pilihan menu, yaitu lagu alfabet dan lagu fonetik. Dalam lagu ini anak akan dikenalkan huruf dan diikuti gambar. Tujuan mengenal huruf yang diikuti dengan gambar yaitu agar anak dapat belajar mengenal huruf dan membaca melalui gambar. (4) Belajar, Menu Belajar terdiri dari 3 pilihan menu yaitu mengenal bunyi huruf, mengenal huruf dan belajar membaca, dan huruf vokal dan konsonan. Dalam menu belajar ini, anak akan diajak belajar mengenal huruf dan belajar membaca tanpa mengeja yang disertai dengan gambar-gambar yang sangat bervariasi agar anak tidak cepat bosan dalam kegiatan belajar. (5) Bermain. Menu bermain terdapat 2 pilihan menu yaitu, permainan “ingat aku” yang dimana dalam permainan ini anak diajak untuk mengingat kembali huruf yang sudah disebutkan sebelumnya. Dan yang kedua permainan “lengkapi aku” dalam permainan ini, anak diajak untuk melengkapi huruf yang hilang dalam suatu kata yang terdapat gambar. (6) Profil. Menu profil bertujuan untuk memberikan informasi mengenai biodata pengembang. Penelitian ini dilakukan di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan dengan melibatkan 36 anak usia 4-5 tahun sebagai subjek penelitian. Dalam uji kelompok kecil melibatkan 8 orang anak, dan dalam uji kelompok besar melibatkan 36 anak. Media pembelajaran hanya digunakan untuk anak usia 4-5 tahun. Media ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

## PENGHARGAAN

Penyusunan jurnal ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Seluruh pihak terkait yang telah banyak memberikan bantuan, semangat, kritik, saran, dan dukungan atas terselesainya tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## REFERENSI

- [1] I. P. Suardi, S. Ramadhan, and Y. Asri, "Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 265, Apr. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.160.
- [2] N. Saleky, L. J. Lokollo, and H. Abarua, "The Use of Letter Block Media in Improving the Language Skills of Children Aged 5-6 Years in PAUD Sinar Leksula Village Leksula Buru Selatan District," *Int. J. Educ. Inf. Technol. Others*, vol. 6, no. August, pp. 387–396, 2023, doi: 10.5281/zenodo.8395830.
- [3] R. Amelin, S. Ramadan, and E. Gani, "Memahami Bahasa Anak Usia 14 Bulan melalui Unsur 'Non-Linguistik,'" *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 146, Feb. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.155.
- [4] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, "Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, Jun. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.
- [5] W. Winarti and D. Suryana, "Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 873, Feb. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.462.
- [6] B. M. Phillips, Y.-S. G. Kim, C. J. Lonigan, C. M. Connor, J. Clancy, and S. Al Otaiba, "Supporting language and literacy development with intensive small-group interventions: An early childhood efficacy study," *Early Child. Res. Q.*, vol. 57, pp. 75–88, 2021, doi: 10.1016/j.ecresq.2021.05.004.
- [7] K. Nisa, I. Arifin, D. Kuswandi, and K. Saputra, "Penggunaan Media Word Wall pada Membaca Permulaan di Owl Class Kelompok B TK Laboratorium UM Malang," *Khidmatuna J. Res. Community Serv.*, vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.institutsunandoe.ac.id/index.php/khidmatuna/article/view/42>
- [8] R. Rahayu, M. Mustaji, and B. S. Bachri, "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3399–3409, Feb. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2409.
- [9] D. Natalia and L. Kurniawaty, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan melalui Metode Fonik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Indonesia Playschool," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, pp. 1707–1715, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i6.9049.
- [10] N. Nurlinda, A. Wirdasari, and N. Maesaroh, "Penerapan Pembelajaran Kartu Huruf Bergambar untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Roja'ul ...," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, 2022, doi: 10.31004/jptam.v6i2.4526.
- [11] S. Nurjanah, E. Nurrohmah, and I. F. Zahro, "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 2, no. 6, p. 393, 2019, doi: 10.22460/ceria.v2i6.p393-398.

- [12] D. R. Anggraini, "Keaksaraan Awal Pada Anak Usia Dini: Tinjauan Dari Sudut Pandang Orang Tua Dan Pendidik," *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 209–222, 2022, [Online]. Available: <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/assibyan/article/download/6687>
- [13] D. Haryanti and D. Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Teori dan Praktis: Calistung Menjadi Menyenangkan*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020.
- [14] S. F. Mawarni, T. A. Rini, and M. Arafik, "Pengaruh Penerapan Media Kartu Baca terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN," *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, vol. 2, no. 10, pp. 974–995, Oct. 2022, doi: 10.17977/um065v2i102022p974-995.
- [15] H. Kirkorian and E. S. Horgan, "Young children's learning from media," in *Encyclopedia of Child and Adolescent Health*, vol. 3, Elsevier, 2023, pp. 396–407. doi: 10.1016/B978-0-12-818872-9.00145-X.
- [16] A. Oktavia and L. Nuraeni, "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audiovisual," *J. Ceria (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/6063>
- [17] R. P. Sari, N. A. Suryani, and R. F. Imran, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card Subaca," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 36–55, Dec. 2018, doi: 10.24042/ajipaud.v1i2.3741.
- [18] A. Mardhian Ningrum, Tri Sayekti, and Ratih Kusumawardani, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 179–192, Dec. 2021, doi: 10.14421/jga.2021.64-02.
- [19] K. Khadijah, A. Arlina, and R. A. Rahmadani, "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Amanah Amaliyah," *J. RAUDHAH*, vol. 9, no. 1, pp. 1–16, Mar. 2021, doi: 10.30829/raudhah.v9i1.939.
- [20] R. Sumanty, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Drill," *J. Didakt. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 3, pp. 819–836, Nov. 2020, doi: 10.26811/didaktika.v4i3.114.
- [21] Y. H. Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, 1st ed. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue, 2020.
- [22] S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013.
- [23] S. Fitria and S. Suparno, "Evaluasi pembelajaran keterampilan membaca permulaan di TK Fastrack Funschool kelas A program nusantara Yogyakarta," *J. Pendidik. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 3, no. 1, p. 85, Mar. 2016, doi: 10.21831/jppm.v3i1.6481.
- [24] M. Fridberg, S. Thulin, and A. Redfors, "Preschool children's Collaborative Science Learning Scaffolded by Tablets," *Res. Sci. Educ.*, vol. 48, no. 5, pp. 1007–1026, Oct. 2018, doi: 10.1007/s11165-016-9596-9.
- [25] I. O. Avriani, R. Hasibuan, and R. Trihariastuti, "The development of water tube media nature theme to improve soft skills and early childhood language," *Int. J. Educ. Vocat. Stud.*, vol. 4, no. 1, p. 30, Feb. 2022, doi: 10.29103/ijevs.v4i1.4949.
- [26] A. Rahmah, P. Parwoto, and A. Amal, "Pengaruh metode membaca Glenn Doman

- terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Idaman Kabupaten Maros,” *EDUSTUDENT J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 3, p. 181, Apr. 2022, doi: 10.26858/edustudent.v1i3.26686.
- [27] E. Murdijanti, P. Pardimin, and W. Pusporini, “Model Pembelajaran E-Kom Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini: Tahapan Penilaian Kelayakan,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 327–334, Dec. 2022, doi: 10.23887/paud.v10i2.52371.
- [28] T.- Tarsiyem and H.- Hanita, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Media Karpet Huruf pada Kelompok A di TK Mekar Sari Tenggara Seberang,” *J. Warn. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 38–49, Apr. 2018, doi: 10.24903/jw.v3i1.207.
- [29] A. W. Handayani, A. Chandra, and J. Sulianto, “Perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun ditinjau dari aspek fonetik dan aspek semantik,” *J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).7482.
- [30] N. Azkia and N. Rohman, “Analisis Metode Montessori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD/MI,” *AR-RIAYAH J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 1, Jun. 2020, doi: 10.29240/jpd.v4i1.1411.
- [31] F. G. Pangestu, G. E. Suri, M. Fitri, P. A. Dewi, and R. D. Widjayatri, “Strategi Pembelajaran Fun Learning di Bimba AIUEO di Kota Cilegon,” *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 5, no. 1, p. 8, Jul. 2022, doi: 10.36722/jaudhi.v5i1.991.
- [32] R. Ardiana, “Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 103–111, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.117.