
Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengenalkan Huruf Vokal Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK J AR-RUMI

Dina Novita*, Indah Kharismawati, Nury Kurnia

Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

*Corresponding Author: Dinadinanovita03@gmail.com

Article History

Received : april 06th, 2025

Revised : April 27th, 2025

Accepted : May 15th, 2025

Abstract: Kemampuan membaca awal anak usia 4–5 tahun, khususnya dalam pengenalan huruf vokal, ditingkatkan melalui pengembangan media kartu kata bergambar yang dirancang sebagai sarana pembelajaran dalam penelitian ini. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara, observasi, validasi dari ahli, serta uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dirancang efektif dalam membantu anak mengenali huruf vokal secara visual dan interaktif, serta memberikan masukan berupa strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru PAUD.

Keywords: Huruf Vokal, Kartu Kata, Media Kartu Kata Bergambar.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, yang tidak dapat terulang kembali di masa mendatang, terjadi pada usia dini sehingga periode ini dikenal sebagai masa emas (*golden age*). Keunikan setiap anak menjadi dasar penting bagi tumbuhnya beragam potensi dalam diri mereka. (Ramadanti & Arifin, 2021: 173). Periode ini merupakan fase paling krusial dalam kehidupan anak, sebab perkembangan otak berlangsung secara pesat dan eksplosif. Usia dini menjadi dasar utama bagi perkembangan di berbagai aspek kehidupan. Stimulasi kognitif dan gerak yang tepat akan membantu anak dalam mempelajari banyak hal serta menguasai keterampilan motorik baru (Humaedi, 2021: 558). Masa usia 0–6 tahun sangat penting bagi pertumbuhan fisik, intelektual, emosional, dan sosial anak (Gusmayanti & Dimiyati, 2021: 903). Pada rentang usia ini, perkembangan otak anak yang berlangsung sangat pesat membuat setiap stimulasi yang diberikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan dasarnya. Karena hal tersebut, peran orang tua dan pendidik sangat dibutuhkan dalam memberikan lingkungan yang aman, hangat, dan penuh kasih sayang serta mendukung proses eksplorasi anak secara aktif.

Dunia anak identik dengan bermain, yang melibatkan interaksi langsung, kontak tatap

muka, serta partisipasi dalam berbagai aktivitas (Suhendro, 2020: 133). Anak-anak mengeksplorasi dan memahami dunia di sekelilingnya, mengembangkan keterampilan motorik, serta melatih kemampuan bahasa dan sosial secara alami melalui aktivitas bermain. Bermain bukan sekadar kegiatan mengisi waktu luang, tetapi merupakan metode belajar yang paling mendukung kebutuhan belajar untuk anak usia dini. Permainan yang dirancang dengan tepat mampu menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, hingga moral anak. Disebut sebagai masa keemasan karena pada tahap ini terjadi perkembangan yang luar biasa dalam berbagai aspek, baik fisik maupun psikis (Ulpi, 2021: 30). Masa ini dikenal sebagai *golden age*, di mana anak memiliki kemampuan belajar sangat potensial, ditunjukkan dengan kecepatan menangkap informasi serta semangat besar untuk mengeksplorasi hal-hal baru. Jika masa ini dilewati tanpa stimulasi yang tepat, maka kesempatan emas untuk mengembangkan potensi anak bisa terlewatkan.

Anak juga berperan sebagai aset berharga bagi bangsa, mengingat di tangan merekalah terletak tanggung jawab atas keberlangsungan masa depan negara (Herlina, 2019: 332). Oleh karena itu, menanamkan pendidikan sejak usia dini adalah strategi jangka panjang yang efektif untuk menciptakan generasi yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing tinggi. Memberikan pendidikan yang berkualitas sejak

dini bukan hanya tanggung jawab keluarga, tetapi juga negara dan seluruh elemen masyarakat

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan pentingnya pendidikan bagi anak usia dini di Indonesia. Pada Pasal 4 Ayat 5 dijelaskan bahwa pelaksanaan pendidikan harus mendorong berkembangnya budaya membaca, menulis, dan berhitung di kalangan masyarakat. Selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, anak usia 5–6 tahun diharapkan sudah mampu mengenali huruf vokal dan konsonan, memahami bunyi masing-masing huruf, mengidentifikasi kesamaan pada huruf awal, serta memiliki kemampuan menulis nama sendiri dan keterampilan dasar lainnya.

Merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan minat anak serta mengembangkan kemampuan membaca awal mereka. Media pembelajaran bagi anak TK sebaiknya mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar sehingga anak merasa seperti sedang bermain, yang pada akhirnya dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Sudjana & Rivai dalam Aladiah, 2020).

Kartu kata bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam mendukung perkembangan kemampuan membaca dan menulis awal pada anak (Ismundari, 2015). Media ini dinilai menarik bagi anak karena dilengkapi dengan ilustrasi visual yang menyenangkan, mudah dibuat, biaya pembuatannya relatif murah, serta menggunakan huruf yang tebal dan jelas sehingga mudah dikenali. Selain itu, gambar yang terdapat dalam kartu membantu anak memahami makna kata secara lebih konkret, sekaligus merangsang respons otak terhadap informasi yang dipelajari. Melalui tampilan gambar, anak-anak lebih mudah mengenal, memahami, dan menuliskan kata-kata. Penggunaan kartu kata bergambar diharapkan dapat menciptakan suasana belajar membaca yang menyenangkan, memungkinkan anak belajar sambil bermain, sehingga keterampilan membaca permulaan mereka dapat berkembang dengan lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak usia 4–5 tahun di TK AR-RUMI pada bulan Februari 2025, diketahui

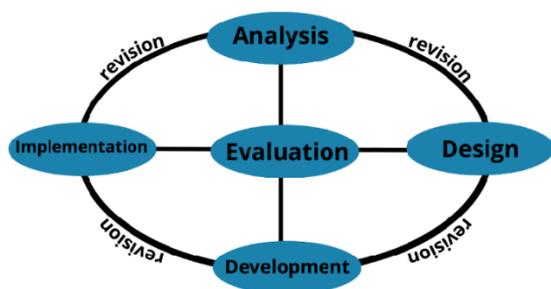
bahwa perkembangan kemampuan berbahasa anak, terutama dalam hal pengenalan huruf, masih belum mencapai tahap yang optimal. Berdasarkan pengamatan tersebut, ditemukan beberapa permasalahan dalam kemampuan mengenal huruf, antara lain sebagian besar anak belum mengenal semua huruf secara menyeluruh, serta beberapa anak sudah mampu menghafal abjad dari A hingga Z melalui lagu, tetapi masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Dasar dari keterampilan membaca yaitu kesadaran fonemik atau kemampuan anak dalam mengenali juga memanipulasi bunyi dalam kata, dan proses membaca tidak akan berkembang, jika tidak memiliki pemahaman ini (Adams, 1990). Permasalahan ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang bersifat verbal saja belum cukup untuk membangun pemahaman fonemik anak secara menyeluruh. Anak membutuhkan media yang lebih konkret, visual, dan kontekstual agar mampu mengenali huruf tidak hanya secara hafalan, tetapi juga memahami bunyi serta penggunaannya dalam kata. Kurangnya stimulasi yang sesuai dengan gaya belajar anak usia dini menjadi faktor penting yang harus diperhatikan, karena pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui pendekatan visual dan permainan yang menyenangkan. Anak usia dini cenderung melihat hal dan mempelajari suatu hal secara langsung, visual, dan kinestetik. Dan untuk mengoptimalkan potensi belajar mereka maka tidak hanya dengan melakukan pendekatan verbal (Suyadi, 2015)

Situasi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu merangsang perkembangan literasi awal anak secara efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan aktivitas serta media yang menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif, dan selaras dengan tahap perkembangan anak usia dini, agar mereka lebih mudah dan senang dalam mengenal huruf. Untuk membantu mengembangkan ketrampilan dasar seperti membaca dan menulis dengan suasana yang positif, diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi anak (Mayesky, 2012). Sebagai langkah awal dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf, peneliti memilih untuk memulai dengan huruf vokal. Hal ini karena huruf vokal memiliki peran penting

dalam pembentukan suku kata dan kata, sehingga lebih mudah dikenali serta dipahami oleh anak dibandingkan huruf konsonan. Pendekatan ini diharapkan dapat mendukung pemahaman anak terhadap konsep dasar fonemik sebelum melanjutkan ke tahap pengenalan huruf konsonan. Penguasaan huruf vokal merupakan fondasi untuk membentuk suatu kata dan suku kata, karna struktur kata selal menggunakan huruf vokal. Maka dari itu, dalam proses belajar membaca, huruf vokal penting untuk dikenalkan terlebih dahulu (Yulianti 2018).

METODE

Metode penelitian yang berbasis pada ADDIE adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Berikut langkah langkah penelitian pengembangan media kartu kata bergambar untuk mengenalkan huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun di TK J Ar-rumi.



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE (2018)

Langkah Penelitian

Model ADDIE terdiri atas lima tahap penting, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi (Mulyatiningsih, 2014).

Berikut ini adalah uraian singkat mengenai setiap tahapan yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal, peneliti melakukan kegiatan wawancara sebagai bagian dari analisis kebutuhan yang dilaksanakan di TK J Ar-Rumi. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan pembelajaran di lapangan.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini mencakup perancangan media berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan

unsur-unsur penting seperti tujuan, manfaat, serta komponen media kartu kata bergambar yang sesuai dengan materi di TK J Ar-Rumi. Konsep media juga mulai disusun sebagai dasar pengembangan produk.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media kartu kata bergambar mulai diproduksi. Proses pengembangan meliputi pembuatan bahan dan elemen media, hingga media siap digunakan. Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh para ahli, yakni ahli materi dan ahli media, guna memastikan kelayakan isi dan tampilan produk.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi melibatkan uji coba langsung di lapangan untuk mengetahui efektivitas media. Uji coba dilakukan secara terbatas di TK J Ar-Rumi, Desa Jatisari, Kecamatan Jenggawah, dengan mengamati penerapan media dalam situasi pembelajaran nyata..

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir ini berisi kegiatan evaluasi berdasarkan masukan, kritik, dan saran dari guru, peserta didik, maupun validator ahli. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan peningkatan kualitas media yang telah dibuat agar lebih optimal. Subjek yang terlibat terdiri dari 20 siswa TK J Ar-Rumi beserta validator yang juga turut serta dalam uji coba media. Keterlibatan subjek bertujuan untuk memperoleh masukan dan tanggapan terkait media kartu bergambar yang dikembangkan. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode tes dan non-tes, di mana pengambilan data melalui tes dilakukan dengan pretest dan posttest, sedangkan metode non-tes menggunakan skala penilaian (*rating scale*) serta wawancara.

Untuk analisis oleh para ahli, digunakan skala Likert sebagai alat ukur. Skala ini memecah variabel yang diteliti menjadi beberapa indikator spesifik. Setiap indikator kemudian dinilai berdasarkan tingkatan respons yang berkisar dari sangat baik hingga tidak baik.

Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli berdasarkan Skala Likert

No	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Perhitungan data validasi dari ahli media dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum xi}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

- x : Nilai Rata -rata
- $\sum xi$: Jumlah Total nilai tiap data
- n : Jumlah Data

Berdasarkan hasil perhitungan nilai dari para validator, kualitas media dapat diklasifikasikan menurut kriteria berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Validasi Ahli

Presentasi	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
60,1% - 80%	Valid
40,1% - 60%	Cukup Valid
20,1% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Arikunto (2012: 189)

N-Gain merupakan metode yang dipakai untuk menilai seberapa efektif penggunaan media Kartu Kata Bergambar dalam kegiatan belajar mengajar. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Meltzer sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \quad (2)$$

Keefektifan media dapat diketahui melalui analisis nilai pretest dan posttest yang diperoleh. Untuk menilai tingkat efektivitas tersebut, digunakan perhitungan *Normalized Gain (N-Gain)* dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria validasi ahli Media

Presentasi	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Berdasarkan ADDIE

1. Analisis

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan huruf vokal (a, i, u, e, o), sehingga peneliti menetapkan hal ini sebagai fokus pada tahap analisis. Peneliti kemudian melanjutkan dengan wawancara

bersama guru kelas, yang menyampaikan bahwa selama ini penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum mampu secara optimal mendukung proses belajar anak, didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan lembar kerja yang kurang menarik bagi anak usia dini. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan analisis kebutuhan yang mengindikasikan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu alternatif solusi yang dinilai tepat adalah pemanfaatan media visual berupa kartu kata bergambar. Hasil analisis ini memperkuat adanya kebutuhan mendesak akan media yang mampu membantu anak dalam mengenali huruf vokal dengan cara yang menyenangkan melalui pendekatan bermain sambil belajar.

2. Desain (Design)

Desain Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dirancang berupa kartu berukuran sedang yang memuat gambar dan kata. Setiap kartu difokuskan pada satu huruf vokal, dengan gambar hewan sebagai representasi visual dari kata yang mengandung huruf tersebut, seperti kata "ikan" untuk huruf vokal *i* dan "ular" untuk huruf vokal *u*. Elemen visual dalam media ini disusun secara menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini, sehingga mampu menarik perhatian anak-anak dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Huruf vokal dicetak dengan ukuran besar dan mencolok di bagian kiri atas kartu, sedangkan kata yang memuat huruf vokal tersebut ditulis menggunakan warna-warna berbeda. Gambar hewan dibuat secara sederhana dengan warna mencolok agar mudah dikenali dan lebih menarik bagi anak-anak. Pendekatan yang digunakan dalam media ini bersifat multisensorik, yaitu menggabungkan unsur visual dan tekstual untuk membantu anak mengenali bentuk huruf, bunyi, serta mengasosiasikannya dengan benda nyata. Warna dan gambar juga berfungsi memperkuat hubungan antara huruf vokal dan bunyinya melalui pengenalan nama hewan. Tujuan dari media ini adalah untuk mengenalkan huruf vokal secara menyenangkan dan kontekstual, membantu anak mengenali bunyi awal atau posisi huruf vokal dalam kata, serta meningkatkan minat anak dalam belajar membaca melalui media bergambar.

Media ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun yang berada pada tahap bermain sambil belajar. Pada usia ini, anak sedang berkembang dalam aspek bahasa, terutama dalam mengenal huruf dan memperluas kosakata. Oleh karena itu, penggunaan gambar hewan yang dekat dengan pengalaman nyata anak akan lebih mudah dipahami. Dalam penggunaannya, guru atau pendidik dapat menunjukkan kartu satu per satu sambil menyebutkan huruf vokal dan kata terkait, lalu mengajak anak menirukan pengucapan, menunjukkan huruf, atau mencocokkannya dengan benda nyata apabila tersedia. Kegiatan ini juga dapat dilanjutkan dalam bentuk permainan seperti tebak gambar, menyusun huruf, atau mencocokkan huruf vokal dengan gambar.



Gambar 1. Media kartu kata bergambar

Prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan media ini mencakup relevansi, yaitu memanfaatkan ilustrasi dan kosakata yang berasal dari lingkungan sehari-hari anak; keterbacaan, yakni huruf yang ditulis jelas dan besar; daya tarik, melalui warna-warni cerah dan gambar lucu yang dapat meningkatkan perhatian serta motivasi anak; serta fleksibilitas, yang memungkinkan media ini digunakan secara individu maupun dalam kelompok.

3. Pengembangan (Development)

Tahap ini meliputi proses perancangan awal media (prototipe) serta pelaksanaan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan dan kesesuaian media, yakni:

a. Validasi Ahli Materi

- Validator: Dosen PAUD.
- Hasil: Skor rata-rata 91,6% (kategori “Sangat Layak”).
- Catatan perbaikan: Tambahkan variasi kata agar lebih representatif.

b. Validasi Ahli Media

- Validator: Dosen Desain Media.
- Hasil: Skor rata-rata 88,3% (kategori “Layak”).

- Catatan: Warna latar disarankan lebih lembut untuk menghindari distraksi. Setelah revisi minor, media siap diuji coba.

4. Implementasi (Implementation)

Media kartu kata bergambar huruf vokal diimplementasikan pada 14 anak usia 4–5 tahun dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Proses implementasi dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu anak diperkenalkan pada huruf vokal menggunakan kartu, kemudian diminta mencocokkan kartu dengan huruf vokal yang diucapkan oleh guru, serta menyebutkan nama benda yang terdapat dalam gambar pada kartu. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan, diperoleh data bahwa sebagian besar anak menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Observasi Keterlibatan Anak

Siswa	Score
Siswa 1	90 %
Siswa 2	80 %
Siswa 3	80 %
Siswa 4	80%
Siswa 5	80%
Siswa 6	80%
Siswa 7	65%
Siswa 8	65%
Siswa 9	65%
Siswa 10	65%
Siswa 11	50%
Siswa 12	50%
Siswa 13	50%
Siswa 14	50%

Media terbukti meningkatkan keterlibatan dan antusiasme anak dalam mengenali huruf vokal.

5. Evaluasi (Evaluation)

Setelah implementasi media, dilakukan penilaian melalui tes sederhana di mana anak diminta menunjuk dan menyebutkan huruf vokal dari kartu secara acak. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 14 anak, sebanyak:

- 1 anak (7%) mampu mengenali huruf vokal dengan persentase penguasaan sebesar 90% (Siswa 1),
- 5 anak (36%) menunjukkan penguasaan sebesar 80% (Siswa 2–6),
- 4 anak (29%) memiliki penguasaan sebesar 65% (Siswa 7–10),
- 4 anak (29%) memiliki penguasaan sebesar 50% (Siswa 11–14).

Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak (43% atau 6 dari 14 anak) telah mampu mengenali minimal 4 huruf vokal dengan benar. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar huruf vokal yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pengenalan huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun, sesuai dengan tujuan pengembangan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi, dalam pembelajaran anak usia 4–5 tahun, penggunaan media kartu kata bergambar huruf vokal terbukti efektif dan layak. Implementasi media ini dalam kegiatan kelas memperlihatkan bahwa anak-anak menunjukkan ketertarikan yang lebih besar, terlibat aktif, dan mampu mengenali huruf vokal dengan lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan lembar kerja. Dari hasil tes evaluasi, terlihat bahwa 1 anak (7%) mencapai penguasaan 90%, 5 anak (36%) mencapai 80%, 4 anak (29%) mencapai 65%, dan 4 anak (29%) mencapai 50% dalam mengenali huruf vokal. Artinya, lebih dari setengah jumlah anak telah mengenali sekurangnya 3–4 huruf vokal dengan benar, yang menunjukkan peningkatan signifikan dari kondisi awal. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif lebih efektif untuk anak usia dini yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget masih berada dalam tahap praoperasional. Dalam tahap ini, anak cenderung berpikir secara simbolik namun masih membutuhkan bantuan visual dan pengalaman langsung untuk memahami konsep baru. Oleh karena itu, kartu kata bergambar yang menyajikan huruf vokal bersama gambar hewan sangat mendukung proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan baru.

Media ini juga memberikan manfaat bagi guru sebagai fasilitator pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik dan terstruktur, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah dan variatif. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, karena anak-anak tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menyebutkan huruf, mencocokkan gambar, serta menjawab pertanyaan melalui permainan yang terintegrasi. Hasil studi ini menguatkan temuan-temuan terdahulu, di antaranya penelitian oleh Siti Fatimatuzza'rah (2022) serta Eka Lestari (2021), yang menunjukkan bahwa media kartu

bergambar mampu mendorong peningkatan kemampuan literasi awal pada anak usia dini. Namun, keunggulan dari penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media yang secara khusus diarahkan pada huruf vokal, serta penggunaan pendekatan model ADDIE secara sistematis. Tahapan ADDIE memungkinkan pengembangan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga tervalidasi secara akademik dan praktis melalui masukan dari ahli materi dan ahli media. Dengan kata lain, studi ini menyumbangkan pemahaman baru yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran di jenjang PAUD, khususnya dalam membantu anak menguasai huruf vokal melalui metode yang selaras dengan tahap perkembangan anak usia dini.

KESIMPULAN

Studi ini membuktikan bahwa media kartu kata bergambar huruf vokal terbukti sangat efektif dalam proses pembelajaran anak usia 4–5 tahun. Media ini mampu menarik minat anak sekaligus selaras sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia dini yang masih berada pada tahap praoperasional, sebagaimana dijelaskan dalam teori Piaget. Dengan mengikuti tahapan dalam model pengembangan ADDIE, media ini telah melewati proses analisis kebutuhan dan perancangan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, pengembangan dan validasi dari ahli, implementasi di kelas, serta evaluasi yang menunjukkan hasil positif baik dari segi keterlibatan anak maupun peningkatan kemampuan mereka dalam mengenali huruf vokal. Anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung, serta mampu mengenali huruf vokal dengan lebih baik setelah penggunaan media.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Mama dan Papa, atas segala bentuk dukungan moral, spiritual, serta dorongan yang telah menjadi kekuatan. Tak lupa kepada orang yang berada di balik layar yaitu Suami tercinta, dan anak-anakku yang dengan sabarnya membersamai penulis. Dan tak lupa, dengan hati yang penuh syukur dan hormat, saya sampaikan terima kasih kepada kedua Dosen Pembimbing saya, yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, serta mendukung penyusunan jurnal ini.

REFERENSI

- Adams, M. J. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. MIT Press.
- Arsyad, A. (2015). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Pinisi Journal of Education*.
- Gusmayanti, E., & Dimiyati, D. (2021, Juli.) “Analisis Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 903–917
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, pp. 332–342.
- Humaedi, H., Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2021, Juni.) “Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 558–564.
- Mayesky, M. (2012). *Creative activities for young children*. Cengage Learning. 10th ed., pp. 112.
- Munajah, R. (2021, Oktober). Strategi guru dalam mengoptimalkan kecerdasan majemuk di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1).
- Rahmalya, K. (2019, Agustus). Penerapan media kartu kata bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak di taman kanak-kanak al-kaustar bandar lampung, (Skripsi, Universitas Lampung) p. 22.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). “Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan,” *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 173–187
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suhendro, E. (2020, September.) “Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19,” *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 3, pp. 133–140.
- Susilawati. (2019). Meningkatkan Kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29-37.
- Suyadi. (2015). *Strategi pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya. pp. 67.
- Ulpi, W., Hakim, N., Kadir, A., Pajarianto, H., and Rahmatia, R. (2021, Maret.) “Gambaran Kebugaran Jasmani Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2) pp. 30–39.
- Yulianti, L. (2018). *Pembelajaran literasi anak usia dini*. Bumi Aksara. Pp. 39