

Pengembangan Media Buku Kosakata (BUKOSKA) untuk Memfasilitasi Keterampilan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Warga Mandiri

Elina Widyasari*, Muazar Habibi, Filsa Era Sativa

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: elinawidyasari08@gmail.com

Article History

Received : September 16th, 2025

Revised : October 23th, 2025

Accepted : November 10th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan dan menguji efektivitas media buku kosakata dalam meningkatkan keterampilan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun di TK Warga Mandiri. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media buku kosakata yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi dan guru TK, kemudian di uji cobakan pada 10 orang anak untuk uji coba skala besar dan 15 orang anak untuk uji coba skala besar serta 30 orang anak untuk pretest dan posttest. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket. Hasil validasi menunjukkan media buku kosakata sangat layak dengan skor 100% dari ahli media, 87,5% dari ahli materi dan 90% dari guru TK. Selain itu, nilai keterampilan mengenal huruf meningkat dari 33,9% pada pretest, 35,7% pada uji coba skala kecil, 46,4% pada uji coba skala besar, menjadi 71,4% pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang menunjukkan efektivitas sedang. Observasi selama uji coba juga memperlihatkan minat dan antusiasme tinggi dari siswa. Dengan demikian, media buku kosakata cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

Keywords: Anak usia dini, media buku kosakata, mengenal huruf

PENDAHULUAN

Pendidikan di era sekarang semakin menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan. Sejalan dengan berkembangnya dunia pendidikan, Pendidikan Anak Usia Dini atau yang lebih sering disingkat menjadi PAUD kini dipandang sebagai salah satu lembaga pendidikan prasekolah (usia 3-6 tahun) yang cukup urgent dimasyarakat (Amini & Suyadi, 2020). Kaitannya dengan pentingnya pendidikan dimulai dari usia dini. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dari sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologik, bahasa, motorik, kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena menjadi dasar, maka perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya (Ismawati et al., 2021). Adapun aspek yang sangat penting untuk distimulasi sejak dini adalah aspek bahasa. Aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan

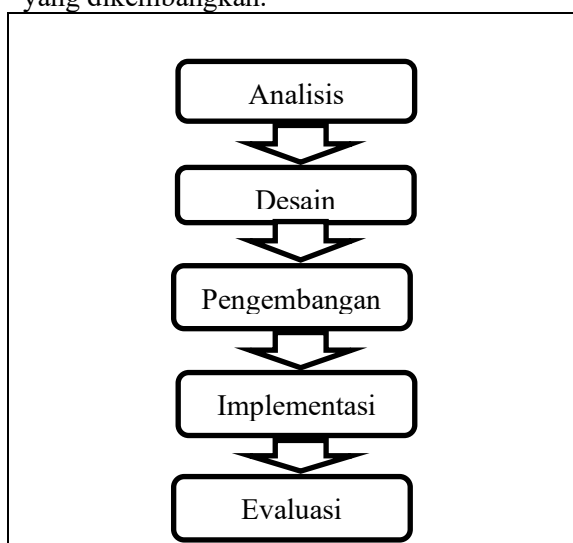
dikembangkan untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya yaitu kemampuan mengenal huruf (Triana *et al.*, 2020). Menurut Nugiantoro (Asni *et al.*, 2022) pengenalan huruf merupakan prasyarat dasar pertama agar anak dapat memahami dalam membaca dan menulis. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang (Fatimuzza'rah *et al.*, 2022).

Hasil dari observasi di TK Warga Mandiri diperoleh bahwa kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak belum mengenal semua huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, seperti d dan b, f dan v, m dan n, p dan b, m dan w. Dalam mengembangkan kemampuan pengenalan huruf belum adanya media khusus untuk membantu guru dalam pembelajaran di kelas, di TK tersebut juga belum mempunyai media buku untuk mengenalkan huruf pada anak. Kegiatan belajar mengajar untuk tema pengenalan huruf masih

berlangsung, guru menulis di papan tulis kemudian guru melafalkan huruf tersebut setelah itu diikuti oleh anak didik. Kurangnya media pembelajaran akan berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa yang rendah terhadap materi pembelajaran (Karmeliya & Ayu, 2021). Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Arsyad, 2011). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Buku Kosakata (BUKOSKA) yang layak dan efektif untuk memfasilitasi keterampilan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan menguji efektivitas produk tersebut supaya berfungsi pada masyarakat luas, penelitian berlangsung di TK Warga Mandiri Desa Langko dengan subjek penelitian 30 orang siswa dan waktu penelitian selama 2 minggu. Dalam R&D, terdapat berbagai model pengembangan yang dapat digunakan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, untuk memastikan efektivitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model ADDIE

1. Analisis (Analysis)

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan analisis tujuan dan kebutuhan belajar peserta didik. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu di TK Warga Mandiri untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi, serta mengetahui kebutuhan media yang sesuai untuk mendukung proses belajar anak-anak di tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD). Berdasarkan hasil observasi di TK Warga Mandiri dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan metode ceramah dan papan tulis untuk mengenalkan huruf pada anak sehingga pengenalan huruf pada anak belum optimal. Belum adanya media pembelajaran yang khusus tersebut yang dapat menyebabkan atau mempengaruhi rendahnya tingkat pengenalan huruf anak.

2. Desain (Design)

Setelah kebutuhan teridentifikasi, peneliti merancang media pembelajaran berupa media buku kosakata yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini, disusun desain media yang mencakup tujuan pembelajaran, manfaat media, serta komponen-komponen isi yang akan dikembangkan. Perancangan ini menjadi dasar dalam proses pembuatan produk. Dalam penelitian ini, desain produk yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Berikut rancangan yang akan peneliti kembangkan: 1). Media buku kosakata berisikan huruf abjad membentuk nama-nama binatang serta gambar binatang disetiap lembar bukunya. 2). Media buku kosakata lembar untuk kata pengantar dan 1 lembar untuk halaman penutup, jadi buku ini juga memiliki halaman 28 halaman.

3. Pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan proses pembuatan produk berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa buku kosakata yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru untuk mengetahui kelayakan media sebelum di uji cobakan.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan setelah pembuatan media dan validasi media. Tahap implementasi dilakukan dengan menguji cobakan media terhadap 30 orang siswa, 10

orang siswa untuk uji coba skala kecil, 15 orang siswa untuk uji coba skala besar dan 30 orang siswa untuk pretest-posttest. Uji coba dilakukan secara langsung di TK Warga Mandiri, Desa Langko Kecamatan Janapria untuk mengetahui respon siswa dan efektivitas media dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, peneliti mengumpulkan masukan dan saran dari berbagai pihak seperti guru, siswa, maupun validator ahli. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan guru TK Warga Mandiri. Subjek yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa TK Warga Mandiri sebanyak 30 siswa. Tujuannya adalah mengumpulkan respon dan masukan mengenai media buku kosakata. Peneliti disini menggunakan metode observasi dan angket untuk mengumpulkan data. Skala pengukuran yang digunakan untuk kelayakan media dan observasi kemampuan berukuran 15x15 cm, bahan yang digunakan yaitu *paper art*, alasan memakai bahan tersebut karena tahan lama dan tahan air, tidak mudah rusak meski disimpan waktu lama. 3). Buku kosakata ini berjumlah 14 lembar dengan 13 lembar untuk isi dan 2 lembar untuk sampul, 1 mengenal huruf anak adalah skala likert. Dan untuk pengukuran efektivitas media terhadap kemampuan mengenal huruf anak menggunakan N-Gain. Adapun rumus yang digunakan untuk kelayakan media yaitu sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP	Nilai persentase yang dicari
R	Skor dari jawaban responden
SM	Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut:

$$jarak\ interval(i) = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{jumlah\ kelas\ interval}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100 sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal	100
Persentase terendah ideal	0
Jarak interval	100-0/4
	25

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

No	Persentase	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Cukup Layak
4	0% - 25%	Kurang Layak

N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas dari media buku kosakata yang diterapkan pada pembelajaran. Uji N-Gain Score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum diberi tindakan) dan nilai posttest (tes sesudah diberi tindakan). Rumus yang digunakan untuk menghitung N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{skor\ pretest - skor\ posttest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Keterangan:

Skor Ideal	nilai maksimum yang dapat diperoleh
Skor Posttest	nilai sesudah diberi tindakan
Skor Pretest	nilai sebelum diberi tindakan

Kategori perolehan nilai *N-Gain* ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* maupun nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%). Kategori nilai N-Gain sebagai berikut:

Persentase (%)	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel sebagai berikut:

Nilai N-Gain	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku kosakata (BUKOSKA) untuk memfasilitasi keterampilan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun di TK Warga Mandiri. Hasil pengembangan produk awal ini didapatkan setelah melakukan lima tahapan ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di kelompok A di TK Warga Mandiri. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf yaitu masih terdapat peserta didik yang merasa kesulitan dalam mengenal huruf. Hal tersebut terdapat beberapa faktor penyebabnya diantaranya yaitu:

1. Belum adanya media pembelajarn khusus untuk mengenal huruf.
2. Guru hanya bercerita dan anak hanya mendengarkan sehingga semua yang diceritakan guru tidak dapat tersampaikan dengan baik.
3. Belum adanya pengembangan media buku kosakata (BUKOSKA) untuk memfasilitasi keterampilan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Warga Mandiri.
4. Peserta didik perlu adanya media pembelajaran yang memuat gambar, keterangan yang jelas serta contohnya berupa media cetak.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang memuat gambar, keterangan jelas serta contohnya berupa media cetak. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media buku kosakata disajikan secara kontekstual memuat gambar dan cara mengejanya.

2. Desain

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk media cetak yaitu media buku kosakata, yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun. Desain media ini menampilkan bentuk buku persegi secara sederhana dengan elemen visual yang menarik dan berwarna cerah guna merangsang minat anak dalam bermain sambil belajar.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan jenis kertas dan ukuran media buku kosakata (BUKOSKA) untuk memfasilitasi keterampilan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Warga Mandiri. Jenis kertas media buku yang digunakan yaitu art paper 260 gsm dengan ukuran lebar 15 cm dan tinggi 15 cm.
2. Menyusun komponen isi gambar media buku kosakata yang termuat pada dua sisi yaitu bagian depan dan belakang berisi inisial huruf hewan, gambar hewan dan ejaan nama hewan.
3. Menentukan jenis huruf yang akan digunakan pada media buku kosakata.
4. Membuat desain layout menggunakan aplikasi canva.
5. Menyusun instrumen penilaian untuk mengetahui kelayakan media buku kosakata. Pada tahap ini instrumen penilain dibuat dengan menyusun kisi-kisi angket yang akan di berikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru.

Secara keseluruhan, media buku kosakata ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga dapat digunakan sebagai media bermain edukatif yang mendukung pengenalan nama-nama binatang, warna pada anak-anak usia dini.

3. Pengembangan

Media yang telah dirancang kemudian diuji validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi serta 1 guru TK. Proses validasi dilakukan melalui instrumen penilaian yang mencakup beberapa aspek, antara lain aspek isi, aspek tampilan, dan aspek kualitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media buku kosakata memperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi media

Validator	Skor Total	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli Media	68	68	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	35	40	87,5%	Sangat Layak
Guru	36	40	90%	Sangat Layak

Dengan demikian, media buku kosakata dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

4. Implementasi

Media buku kosakata yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru TK, kemudian di uji cobakan skala kecil kepada 10 orang siswa, setelah itu produk direvisi, dilanjutkan dengan uji coba skala besar kepada 15 orang siswa. Aktivitas dilakukan secara berkelompok dengan pendampingan dari guru kelas dan peneliti, guna memastikan penggunaan media berlangsung optimal. Pada awal kegiatan, anak-anak mengikuti *pretest* untuk mengukur

kemampuan awal mengenal huruf yang mencakup aktivitas mengenali huruf, menunjuk huruf, menyebut huruf, menyusun huruf, melengkapi huruf, meniru menulis huruf dan meniru mengucapkan huruf serta membedakan huruf. Setelah dilakukan pretest dilanjutkan dengan uji coba media buku kosakata dengan skala kecil yaitu 10 orang siswa, kemudian peneliti merevisi produk untuk melanjutkan ke uji coba skala lebih besar. Uji coba skala besar dengan 15 orang peserta didik. Posttest dilakukan setelah penggunaan media buku kosakata dengan jumlah peserta didik yang sama yaitu 30 orang dan menggunakan media yang sama seperti pretest yaitu papan tulis.

Tabel 3. Hasil Implementasi

Tahapan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	kategori
Pretest	19	56	33,9%	Mulai Berkembang
Uji coba skala kecil	20	56	35,7%	Mulai Berkembang
Uji coba skala besar	26	56	46,4%	Mulai Berkembang
posttest	40	56	71,4%	Berkembang Sesuai Harapan

Terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak mengenal huruf. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyebutkan huruf satu per satu, menunjukkan huruf yang diminta, serta menghubungkan huruf dengan nama binatang yang telah mereka lihat.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat kelayakan dan keefektifan media. Evaluasi dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui kelemahan awal dari media buku kosakata. Menurut Pribadi (2017), evaluasi formatif bertujuan untuk memperoleh umpan balik dan melakukan revisi terhadap produk sebelum digunakan secara luas. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tahap implementasi awal, kepada 10 orang peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati langsung bagaimana anak merespons media dalam situasi pembelajaran nyata. Hasil menunjukkan bahwa anak tertarik pada isi media, namun masih ada beberapa anak yang

mengalami kesulitan melihat huruf dikarenakan ukurannya yang terlalu kecil. Maka, dilakukan revisi tampilan visual, agar lebih sesuai dengan kemampuan mengenal huruf anak (Wuryani & Febriyanti., 2020).

Menurut Arikunto (2014), evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai keberhasilan produk yang sudah final berdasarkan hasil implementasi dan pencapaian hasil belajar. evaluasi sumatif dalam penelitian ini terdiri dari dua tahap: Uji coba skala besar, dilakukan dengan 15 orang peserta didik yang sudah terlibat dalam uji coba skala kecil. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana media dapat berfungsi secara konsisten dan merata dikelompok yang lebih besar. Anak menunjukkan keterlibatan aktif dapat menyebutkan huruf dengan tepat dan lebih cepat mengenal huruf melalui gambar binatang yang disediakan. Uji efektivitas melalui pretest-posttest, untuk mengukur efektivitas media dilakukan pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah seluruh sesi penggunaan media selesai kepada 30 orang peserta didik. Hasil dari kedua tes dianalisis menggunakan

rumus N-Gain, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,56. Menurut Hake (1999), nilai N-Gain dengan rentang $0,3 < G < 0,7$ dikategorikan sedang yang dalam konteks penelitian pembelajaran dapat diartikan sebagai cukup efektif.

Kategori ini menunjukkan bahwa media buku kosakata berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secara nyata, meskipun belum mencapai tingkat maksimal. Menurut Arikunto (2014), peningkatan hasil belajar yang termasuk dalam kategori sedang menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan memberi pengaruh positif terhadap pencapaian peserta didik. Maka penggunaan media konkret yang menarik seperti buku kosakata (BUKOSKA) mampu menstimulasi anak untuk mengenal huruf secara mandiri. Sejalan dengan pendapat Widyaningsih (2021), yang menyatakan bahwa media visual berbasis gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini secara signifikan, terutama bila dikemas dengan warna menarik dan gambar konkret yang dekat dengan kehidupan anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku kosakata sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterampilan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun. Media ini mendapatkan penilaian sangat layak dari ahli media 100%, ahli materi 87,5% dan guru TK 90% yang dinilai dari berbagai aspek, termasuk aspek isi, aspek tampilan, dan aspek kualitas. Pada tahap implementasi peningkatan skor dari pretest 33,9% kategori mulai berkembang, uji coba skala kecil 35,7% kategori mulai berkembang, uji coba skala besar 46,4% kategori mulai berkembang ke posttest 71,4% kategori berkembang sesuai harapan mengindikasikan bahwa anak-anak yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam aktivitas mengenali huruf, menunjuk huruf, menyebut huruf, menyusun huruf, melengkapi huruf, meniru menulis huruf dan meniru mengucapkan huruf serta membedakan huruf menjadi lebih terampil setelah menggunakan media buku kosakata secara berulang. Sehingga media ini dinyatakan dengan score N-Gain sebesar 0,56 atau 56% yang dikategorikan sedang yang dalam konteks penelitian pembelajaran dapat diartikan sebagai

cukup efektif. Media ini membantu melatih kemampuan kognitif anak untuk mengingat setiap huruf. Selama kegiatan, anak-anak menunjukkan minat dan antusiasme tinggi, terlihat dari partisipasi aktif dalam menyebutkan huruf serta aktivitas yang lainnya. Pembelajaran dengan media visual menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan serta meningkatkan interaksi antar anak (Suyadi, 2015). Media buku kosakata memberikan pengalaman yang konkret sehingga anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Sejalan dengan penelitian Komalasari (2019), menyatakan bahwa penggunaan media visual yang konkret dan kontekstual dapat mempercepat proses belajar anak usia dini. Dalam penelitian Widyaningsih (2021), anak yang belajar dengan media visual memiliki skor peningkatan literasi lebih tinggi dibanding anak yang menggunakan metode konvensional dan sesuai dengan perkembangan anak dan menunjukkan bahwa media mendukung proses belajar anak secara optimal. Dengan demikian media buku kosakata tidak hanya meningkatkan keterampilan mengenal huruf secara signifikan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Inovasi media pembelajaran seperti ini sangat penting diterapkan agar stimulasi perkembangan anak usia dini dapat optimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media buku kosakata (BUKOSKA), dapat disimpulkan bahwa media buku kosakata sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase 100%, ahli materi dengan persentase 87,5% dan guru dengan persentase 90%. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator, maka produk media buku kosakata layak diuji cobakan kepada penggunaannya yaitu peserta didik. Uji coba produk skala kecil yang memperoleh persentase sebesar 35,7% termasuk kategori mulai berkembang, dan uji coba skala besar yang memperoleh persentase sebesar 46,4% termasuk kategori mulai berkembang. Berdasarkan hasil uji coba media buku kosakata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secara signifikan. Hal ditunjukkan dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar anak dari pretest sebesar 33,9% termasuk

kategori mulai berkembang menjadi posttest sebesar 71,4% termasuk kategori berkembang sesuai harapan. Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,56 atau 56% yang termasuk dalam kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif. Dengan demikian secara keseluruhan media buku kosakata ini dinyatakan sangat layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf dan terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Warga Mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama saya ucapkan terima kasih kepada ibu saya tercinta, yang selalu ada dan mendukung saya untuk menyelesaikan jurnal ini, kepada bapak (Alm) terima kasih atas kasih sayangnya semasa hidup, kepada keluarga dan teman-teman saya yang mendukung dan membantu saya. Tidak lupa juga terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing saya yang telah membimbing, memberikan masukan untuk penyelesaian jurnal ini.

REFERENSI

- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta; Rineka Cipta
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35. Jakarta: Rajawali Pers. <http://katalogarpuskabtegal.perpusnas.go.id/detail-opac?id=23916>
- Asni, B., Fitrianti, H., Hasanah, N., & Riyana, M. (2022). Analisis Kegiatan Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Analysis of Learning Activities Recognizing Letters for Children Age 4-5 Years. 5(1), 65–71. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i1.3863>
- Biladina, I. (2021). *Keefektifan Model Pembelajaran Core dengan Asesmen Proyek terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung. <https://repository.unissula.ac.id/24204>
- Fatimatuza'rah, S., Habibi, M. A. M., Astawa, I. M. S., & Rachmayani, I. (2022). Penggunaan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Samara Lombok Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 8–13. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i1.3533>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University. <https://www.yumpu.com/en/document/view/18661327/analyzing-change-gain-scores-indiana-university>
- Ismawati, Muh. Rusdi T, & Ahmad Afif. (2021). Media Gambar Berbasis Pop Up Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1), 23–34. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).5678](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).5678)
- Karmeliya Firdaus, M., & Ayu Puteri Hadayani, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35719>
- Komalasari, K. (2019). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Pribadi, B. A. (2017). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan*. Jakarta: Kencana. https://books.google.com/books?id=m_pDDwAAQBAJ
- Rahmawansa, D. (2024). *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pkk 1 Yosomulyo Metro Pusat*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9466>
- Suyadi. (2015). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–

38.

<https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>

Widyarningsih, E. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*

Wuryani, E., & Febriyanti, Y. (2020). Strategi Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Deepublish.

<https://sadapenerbit.com/2024/06/27/strategi-pembelajaran-anak-usia-dini/>