

## Pengembangan Media Pembelajaran *Alphabet Match* Dalam Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini

\*Megawati Windi Sapitri, Dian Indihadi, Taopik Rahman

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*Corresponding author: [megawati.windi@upi.edu](mailto:megawati.windi@upi.edu)

*Submitted/Received 04 June 2023; First Revised 15 June 2023; Accepted 18 June 2023*

*First Available Online 22 June 2023; Publication Date 30 June 2023*

### Abstract

Media is known as a tool used and utilized by teachers or educators in learning that is developing so rapidly in accordance with technological advances. The importance of using media in learning activities, especially for early childhood. Based on preliminary studies at Nurul Huda Islamic Kindergarten in group B, the media used by teachers to introduce alphabetic letters is a decorative image media attached to the wall. The media used should be media in the form of games that make children participate in it and the use of interesting media so as to attract children's attention in learning. As a result of the identification, researchers followed up by designing alphabet match media as a solution to introduce alphabetic letters to children aged 5-6 years. The purpose of this study is to design, develop, and test the feasibility of products used to overcome problems in learning. Researchers use the educational design research method from Mc Kenney & Reaves (2012). The steps of EDR research are 1) Analysis and Exploration stage, 2) Design and Construction stage, and 3) Evaluation and Reflection stage. However, what is listed in this article the researcher only presents the results of the study at the first stage, that is, the stage of analysis and exploration. The results of the first phase of research, namely the use of interesting learning media, are very important to use in learning, in order to attract children's attention and enthusiasm for the learning carried out. In field studies, it was found that the media available in schools is still limited and simple (less attractive). Based on these needs, researchers developed alphabet match learning media in introducing letters to early childhood in group B.

**Keywords:** Learning media, alphabet match, recognize letter.

### Abstrak

Media dikenal sebagai alat bantu yang digunakan dan dimanfaatkan oleh guru atau pendidik dalam pembelajaran yang berkembang disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, khususnya bagi anak usia dini. Berdasarkan studi pendahuluan di TK Islam Nurul Huda pada kelompok B, dalam mengenalkan huruf alfabet guru menggunakan media kartu huruf dan gambar dekoratif yang menempel di dinding. Media yang digunakan sebaiknya media berupa permainan yang membuat anak ikut serta didalamnya serta penggunaan media yang menarik sehingga menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Hasil dari identifikasi tersebut, peneliti menindaklanjuti dengan merancang media alphabet match sebagai solusi untuk mengenalkan huruf alfabet pada anak usia 5-6 tahun. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan produk media pembelajaran alphabet match. Media yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan metode penelitian Educational Design Research dari Mc Kenney & Reaves (2012). Langkah-langkah penelitian EDR yaitu 1) Analisis dan Eksplorasi, 2) Desain dan Konstruksi, dan 3) Evaluasi dan Refleksi. Namun, yang dicantumkan dalam artikel ini peneliti hanya menyajikan hasil penelitian pada tahap pertama, yaitu tahap analisis dan eksplorasi. Hasil dari penelitian tahap pertama, yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting digunakan dalam pembelajaran, agar menarik perhatian dan antusias anak terhadap pembelajaran yang dilakukan. Dalam studi lapangan, ditemukan bahwa media yang tersedia di sekolah masih terbatas dan sederhana (kurang menarik). Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran alphabet match dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini di kelompok B

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; Alphabet match; mengenal huruf.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, karena setiap anak memiliki potensi besar yang harus dikembangkan. Selain itu, dalam diri anak terdapat kecerdasan dan kepribadian anak yang harus dibentuk dari sejak dini. Pada periode anak usia sejak lahir sampai anak usia 6 tahun biasa disebut dengan masa keemasan atau golden age, dimana pada fase ini perkembangan dan pertumbuhan anak akan meningkat dengan sangat pesat.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 ayat 1, rentang anak usia dini adalah 0-6 tahun.

Menurut Vygotsky dan Wolfolk menyatakan bahwa *“Language is critical for cognitive development. Language provide a means for expressing ideas and asking question and it provides the categories and concept for thinking.”* Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. Bahasa adalah alat untuk berpikir, bagaimana ia mengekspresikan dirinya dan berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan bahasa ini penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah karena melalui bahasa kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan, baik diri sendiri maupun orang lain. Anak usia dini akan memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga dan lingkungan rumah. Dengan bahasa yang mereka miliki perkembangan kosakata akan berkembang dengan cepat sebagaimana dikemukakan oleh Sroufe, *“Children vocabularies grew quite quickly after they begin to speak.”*

Berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan mengenal

huruf merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak dengan tingkat pencapaian perkembangan sebagai berikut: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Rendahnya kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak akan berdampak pada keterampilan membaca yang akan dirasakan anak saat melanjutkan ke jenjang Pendidikan, yakni Pendidikan dasar. Permasalahan yang terjadi juga yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan yang dapat menarik perhatian anak pada saat mengenalkan huruf-huruf alfabet. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti berupaya untuk mengembangkan media yang diharapkan bermanfaat untuk memfasilitasi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf-huruf alfabet. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan dengan pengembangan *Educational Design Research* dengan media pembelajaran *Alphabet Match*.

## KAJIAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa secara garis besar, media jika dipahami adalah kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik dapat memperoleh keterampilan, sikap, atau pengetahuan.

Menurut Sadiman menyatakan *“media adalah pengantar pesan atau perantara dari yang mengirim ke yang menerima pesan”*. Media lahir dari perubahan komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Istilah media ini mengacu pada segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi antara guru dan penerima informasi antara guru dan penerima informasi atau peserta didik. Tujuan adanya media adalah untuk memfasilitasi

berlangsungnya dalam komunikasi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan strategi untuk meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran ialah sarana atau alat pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk membuat peserta didik tahu dan paham.

Berikut ini merupakan beberapa kesimpulan dari peristilahan media sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- c. Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- d. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya buku, komputer, radio tape, kaset, video recorder). Sebagai proses tumbuh kembang untuk kualitas hidupnya di masa depan, anak berhak atas kesehatannya. Ketika tubuh anak dalam kondisi fisik yang baik, mereka merasa puas dan dapat melakukan kegiatan apa pun yang mereka inginkan tanpa diganggu, yang memungkinkan mereka bisa melakukan tugas dengan baik, berpikir jernih, dan memperhatikan saat belajar. (Windarta, 2021).

## 1. Karakteristik Media Pembelajaran

Oemar Hamalik mengungkapkan bahwa karakteristik media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar serta yang dapat diamati melalui panca indera.
- b. Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.
- c. Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi dalam pembelajaran).
- d. Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran merupakan suatu perantara (medium, media, dan digunakan dalam rangka pembelajaran).
- f. Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara detail ada 4 fungsi media dalam proses pembelajaran secara visual yang dipaparkan oleh Levie dan Lentz yaitu sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran berfungsi kognitif  
Dilihat dari fungsi kognitif, media pembelajaran dapat mempercepat dan memacu peserta didik dalam mencapai target dalam mempelajari dan mengingat pesan yang terdapat dalam gambar atau lambang yang disajikan. Jadi, dalam menyajikan media visual dalam proses pembelajaran khususnya gambar sebaiknya mudah dipahami.
- b. Fungsi afektif  
Pada media visual berfungsi sebagai afektif bisa terlihat dari tingkat kenyamanan peserta didik saat mempelajari (atau membaca) lambang atau teks gambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
- c. Media pembelajaran berfungsi atensi

Media pembelajaran sebagai inti yang berfungsi sebagai atensi. Adapun fungsi atensi dari media visual adalah inti. Media visual harus menarik dan menuntuk peserta didik agar perhatian mereka terpusat pada isi dan materi yang terkait dengan maksud tampilan atau bentuk teks pada materi.

d. Media berfungsi sebagai kompensatoris

Media pengajaran berfungsi sebagai kompensatoris, sebagaimana kita ketahui bahwa media pembelajaran memberikan konteks visual untuk mengetahui dan memahami teks dalam mendukung peserta didik yang kurang dalam menyusun dan menyediakan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali pesan yang telah diperoleh dalam membaca referensi.

Manfaat media pembelajaran tidak hanya dapat dirasakan oleh peserta didik saja tetapi juga oleh pendidik yang dapat mengurangi beban dan memudahkan dalam menyampaikan bahan ajar secara lebih detail. Nurserto mengungkapkan bahwa ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar para peserta didik karena materi yang disampaikan dapat lebih menarik perhatian mereka.
- b. Penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang-ulang oleh peserta didik.
- c. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal saja.
- d. Peserta didik akan menjadi lebih aktif, karena dengan media pembelajaran yang baik dapat membuat peserta didik menjadi lebih ikut serta dan berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan.

### 3. Kriteria Pemilihan Media

Arsyad mengemukakan bahwa setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu dilihat dari segi kemampuan, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih media sesuai dengan kebutuhan pada

saat pembelajaran. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya :

- a. Ketentuan tujuan pembelajaran, artinya alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran dapat mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan yang sesuai harapan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, yaitu bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- c. Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan, artinya bahan-bahan yang digunakan mudah diperoleh dan cara pembuatannya mudah.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Nilai dan manfaat yang diharapkan terdapat pada dampak dari penggunaan media oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya mudah dipahami oleh siswa.

### B. Kemampuan Mengenal Huruf

Berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan mengenal huruf merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak dengan tingkat pencapaian perkembangan sebagai berikut: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Hasan mengemukakan bahwa pengenalan huruf sejak usia dini adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Dalam Permendikbud 146 Tahun 2014 Anak Usia 5-6 Tahun sudah dapat menguasai indikator mengenal keaksaraan awal: a) menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), b) membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata, c) menulis huruf-huruf dari namanya sendiri.

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Tadkirotun Musfiroh (dalam Trisniwati, 2014, hlm. 2) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

### C. Media *Alphabet Match*

*Alphabet match* merupakan media atau alat pembelajaran yang digunakan dapat bermanfaat untuk mengenalkan huruf pada anak di kelompok B yang mengalami keterlambatan atau adanya hambatan dalam membaca. *Alphabet Match* adalah media pembelajaran yang terdapat wadah sebagai alas berbentuk seperti tempat kotak amal yang memiliki lubang-lubang yang sudah terdapat huruf dan alat untuk mencocokkan dengan berbentuk stik *ice cream* yang memiliki huruf dan gambar disetiap stiknya. Media *alphabet match* ini terbuat dari papan kayu yang dilapisi oleh kain flannel alas yang sudah terdapat lubang-lubang yang bertuliskan huruf a-z untuk kegiatan mengenal huruf.

Manfaat penggunaan media *alphabet match* dalam pembelajaran anak usia dini adalah :

- Sebagai salah satu media belajar yang aktif dan kreatif.
- Meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini.
- Menambah pengalaman yang menarik, menyenangkan, bermakna, dan mudah

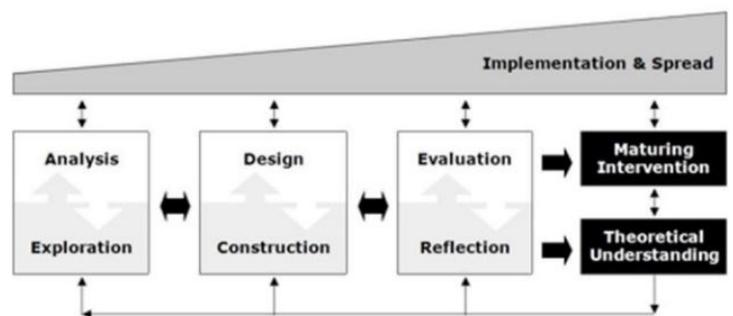
ketika belajar dengan menggunakan media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenal huruf.

- Meningkatkan bagian dari perkembangan bahasa pada anak, yaitu mengenal huruf.
- Meningkatkan pemahaman anak terhadap bunyi awal dari benda-benda dan begitupun sebaliknya.

### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan, yaitu dengan desain penelitian EDR atau kepanjangannya *Educational Design Research*. EDR (*Educational Design Research*) merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan analisis data campuran, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Barab dan Squire (dalam Lidinillah, 2014, hlm. 4) mengungkapkan bahwa EDR adalah seperangkat yang ditujukan untuk menghasilkan teori, artefak, dan model praktis baru yang menjelaskan dan berpotensi memengaruhi pembelajaran di lingkungan alami (*naturalistic*).

Dalam mengembangkan media pembelajaran *alphabet match* ini mengacu pada model pengembangan EDR McKenney & Reeves. Model umum untuk EDR adalah :



McKenney, S. E., & Reeves, T. C. (in press). *Conducting educational design research*. New York: Routledge.

Berdasarkan gambar di atas, model generik EDR terdiri dari 3 tahapan utama. Tahap penelitian selanjutnya akan dilakukan sebagai berikut.

#### 1. Tahap *Analysis and Exploration*

Pada tahap *analysis and exploration*, untuk mendapatkan informasi peneliti mengidentifikasi serta mengeksplorasi masalah dengan melakukan studi literatur dan studi pendahuluan ke lapangan (sekolah) dengan mengobservasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

Studi literatur yang dilakukan dengan cara mempelajari referensi dari Kurikulum 2013, penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, serta sumber-sumber yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas B di TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan informasi. Dalam wawancara, dibahas mengenai faktor penghambat dari kesulitan yang dialami oleh guru ketika merancang dan menggunakan media untuk mengenalkan huruf dan hal-hal yang menjadi dasar kebutuhan dalam pembelajaran. Kemudian, dari hasil wawancara dengan guru kelompok B peneliti menemukan kebutuhan dan kekurangan yang berhubungan dengan media yang menunjang dalam mengenalkan huruf pada kelompok B, yaitu pembelajaran dalam mengenal huruf pada anak yang belum berkembang secara optimal dan penggunaan media pembelajaran yang sederhana, dan sedikit kurang dalam ketersediaannya di sekolah. Dengan demikian, hal tersebut menjadikan solusi untuk memfasilitasi terhadap keterbatasannya media serta untuk meningkatkan dan menarik perhatian anak dalam mengenal huruf.

## **2. Tahap Design and Construction**

Pada tahap sebelumnya peneliti melakukan dan memperoleh hasil analisis studi literatur dan studi pendahuluan terhadap masalah yang diteliti, dan peneliti

mengembangkan desain produk media pembelajaran *alphabet match* yang dihasilkan dari permasalahan yang sudah dipaparkan.

Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengkonstruksi masalah tersebut melalui pengembangan media pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif. Peneliti melakukan uji validasi oleh validator ahli setelah produk selesai dirancang dan dibuat. Validasi dilakukan oleh validator ahli atau dosen yang bersangkutan.

## **3. Tahap Evaluation and Reflection**

Tahap terakhir berlangsung ketika desain produk untuk pengembangan media pembelajaran *alphabet match* selesai dan telah dilakukan validasi oleh validator ahli, serta telah dilakukannya uji coba terhadap produk media yang telah dikembangkan agar terlihat sejauh mana kepraktisan media pembelajaran *alphabet match* yang telah dikembangkan dan dibuat berdasarkan analisis masalah dan hasil identifikasi.

Tahap evaluasi juga dilakukan setelah melakukan uji coba pada produk atau media pembelajaran, kemudian dievaluasi. Tahapan refleksi dilakukan setelah uji coba sehingga akan diketahui dan muncul apa yang kurang dari produk media pembelajaran *alphabet match* yang telah dikembangkan dan dilakukan uji coba kemudian dilakukan revisi pada produk tersebut. Dari hasil revisi tersebut peneliti memperbaiki dengan sesuai revisi, kemudian peneliti melakukan Kembali uji coba pada siklus kedua dengan perbaikan dari uji coba pada tahap pertama.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil studi literatur oleh peneliti adalah dengan cara mengumpulkan data rujukan dari Kurikulum 2013, penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, referensi dari dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, serta sumber-sumber yang berkaitan dengan fokus penelitian. Oleh karena itu, pembelajaran harus dikembangkan secara

---

baik dan optimal agar dapat memfasilitasi dan meningkatkan perkembangan anak. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa anak, yang harus dikembangkan dengan optimal sejak usia dini.

Hasil dari penelitian Indria (2017) dan penelitian Cut Maranda Suryanti, Putri Rahmi, dan Heliati Fajriah (2017) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu anak-anak PAUD dalam proses pembelajaran mengenal huruf, agar proses pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media yang menarik dapat membantu anak antusias dalam mengenal huruf.

Dalam menganalisis dan mengeksplorasi masalah yang ada, peneliti tidak hanya melakukan studi literatur tetapi peneliti juga melakukan studi pendahuluan ke lapangan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dan menganalisis dari permasalahan yang terjadi di lapangan, yaitu Taman Kanak-kanak. Studi pendahuluan dilakukan melalui wawancara kepada kelompok B Taman Kanak-kanak di Kabupaten Tasikmalaya yaitu kelompok B TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay yang berada di Kecamatan Cibalong.

Wawancara dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana pembelajaran mengenalkan huruf pada anak, ketersediaan media pembelajaran untuk mengenalkan huruf pada anak, kendala dalam pembelajaran, serta kebutuhan media dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dan mendapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hanya menggunakan media yang sederhana dan seadanya. Peneliti memperoleh data dengan cara melakukan wawancara kepada guru pamong atau guru kelompok B, melakukan observasi di kelompok B, dan

melakukan teknik dokumentasi bahan ajar di kelompok B.

Berdasarkan hasil studi lapangan, pengembangan media pembelajaran untuk mengenalkan huruf pada anak masih kurang atau seadanya sehingga anak kurang tertarik atau antusias dalam pembelajaran mengenalkan huruf.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil tahap pertama, yaitu *Analysis and Exploration* dilakukan melalui studi literatur dan studi lapang yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik untuk anak sangat penting, khususnya media mengenalkan huruf. Media yang menarik akan membantu menumbuhkan semangat pada diri anak untuk mengikuti pembelajaran. Namun, di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya media yang menarik sehingga anak kurang antusias terhadap pembelajaran mengenal huruf karena kurang menyenangkan.

Analisis kebutuhan ini menjadi dasar sebagai tahap awal dalam penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-12.
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73-81.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.

- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2)
- Handoko, S. B., Sumanta, S., & Karman, K. (2022). Konsep Pengembangan Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11275-11286.
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *EDISI*, 3(3), 542-557.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67.
- Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa Pkbn Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 80-86.
- Pratiwi, Q. A., & Fatimah, S. (2021). Pembelajaran Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Pada Masa School From Home Di Desa Mattanete Bua Kecamatan Palakka Kabupaten Bone. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 2(2), 1-12.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Puspita, Y., Hanum, F., Rohman, A., & Muhyar, Y. (2022). Pengaruh Lingkungan Keluarga untuk Perkembangan Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4888-4900.
- Sudiarta, I. W. (2017). Pengaruh metode jolly phonics terhadap kemampuan membaca dan menulis permulaan bahasa inggris pada anak kelompok B TK Mahardika Denpasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3). 240-251
- Widyastuti, A. (2018). Analisis tahapan perkembangan membaca dan stimulasi untuk meningkatkan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1). 31-45
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78