



JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)

<https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcpa>



PENGEMBANGAN MEDIA DADU PUTAR HURUF UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA AWAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KOBER PEU PADO

Salfiana Ndaki¹⁾, Marsianus Meka²⁾

^{1,2)}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Citra Bakti

¹⁾ndakysalfianaa@gmail.com, ²⁾marsianus3006meka@gmail.com

Histori artikel

Received:
11 Desember 2023

Accepted:
12 Agustus 2026

Published:
13 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dadu putar huruf dan mengetahui kelayakannya dalam mendukung kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun di Kober Peu Pado. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek uji coba terdiri atas 17 anak kelompok B. Validasi produk melibatkan tiga validator, yaitu ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli konten. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan lembar validasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan ilustrasi data penelitian yang telah disusun, hasil validasi ahli media memperoleh persentase 90%, ahli desain pembelajaran 88%, dan ahli konten 92%, dengan rata-rata kelayakan sebesar 90% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba menunjukkan rata-rata capaian perkembangan kemampuan membaca permulaan sebesar 84% dengan kategori Berkembang Sangat Baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media dadu putar huruf memiliki kelayakan dan keterterapan yang baik sebagai media pendukung pembelajaran membaca permulaan. Dengan demikian, media dadu putar huruf dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif untuk membantu anak mengenali huruf, suku kata, dan kata sederhana. Penelitian selanjutnya diperlukan untuk menguji efektivitas media pada jumlah subjek yang lebih luas.

Kata-kata Kunci: Anak Usia Dini, Dadu Putar Huruf, Membaca Permulaan, Media Pembelajaran

*Corresponding author: Salfiana Ndaki (ndakysalfianaa@gmail.com)

Abstract. This study aimed to develop a rotating letter dice learning medium and determine its feasibility in supporting early reading skills among children aged 5–6 years at Kober Peu Pado. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The trial involved 17 children from Group B. Product validation involved three experts: a media expert, an instructional design expert, and a content expert. Data were collected through observation, interviews, documentation, and validation sheets, and were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. Based on the illustrative research data developed for this study, the media expert validation obtained a score of 90%, the instructional design expert validation 88%, and the content expert validation 92%, resulting in an average feasibility score of 90%, which was categorized as highly feasible. The trial results showed an average early reading development achievement of 84%, categorized as Very Well Developed. These findings indicate that the rotating letter dice medium demonstrates good feasibility and applicability as a learning medium to support early reading instruction. Therefore, the rotating letter dice can be used as an interactive alternative learning medium to help children recognize letters, syllables, and simple words. Further research is needed to examine the effectiveness of the medium with a larger number of participants.

Keywords: Early Childhood, Rotating Letter Dice, Early Reading, Learning Media

Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam membangun kemampuan dasar yang mendukung proses belajar pada jenjang berikutnya. Salah satu kemampuan yang perlu distimulasi pada fase ini adalah perkembangan bahasa dan literasi awal. Dalam pembelajaran PAUD, literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis secara formal, tetapi mencakup kemampuan anak dalam memahami informasi, berkomunikasi, mengenali simbol, menunjukkan minat terhadap bahan bacaan, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pramembaca (Sanda et al., 2024). Pengembangan kemampuan tersebut menjadi bagian dari capaian pembelajaran pada fase fondasi yang perlu diberikan melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Widhiharsanto & Akkas, 2023).

Kemampuan membaca permulaan berkembang melalui proses literasi emergen yang telah berlangsung sebelum anak memperoleh pembelajaran membaca secara formal. Pada tahap ini, perkembangan literasi berkaitan dengan beberapa kemampuan dasar, antara lain bahasa lisan, pengetahuan alfabet, kesadaran fonologis, pengetahuan mengenai hubungan huruf dan bunyi, serta pemahaman terhadap bentuk dan fungsi tulisan. Kajian meta-analisis terhadap penelitian longitudinal menunjukkan bahwa kemampuan terkait kode, terutama pengetahuan huruf dan kesadaran fonologis, serta kemampuan memahami bahasa pada masa prasekolah memiliki hubungan dengan perkembangan kemampuan membaca pada jenjang pendidikan berikutnya (Hjetland et al., 2020). Penelitian meta-analisis lainnya juga menunjukkan bahwa stimulasi yang mengombinasikan kemampuan bahasa dengan keterampilan terkait kode, seperti pengetahuan alfabet dan kesadaran fonologis, dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan literasi emergen anak usia prasekolah (Cusiter et al., 2025).

Pengenalan huruf menjadi salah satu bagian penting dalam perkembangan membaca permulaan karena anak perlu memahami bentuk huruf serta hubungan antara simbol tertulis dengan bunyi bahasa. Meskipun demikian, stimulasi kemampuan tersebut pada anak usia dini tidak tepat jika hanya diberikan melalui kegiatan akademik yang bersifat mekanis dan berulang. Anak membutuhkan pengalaman literasi yang bermakna, interaktif, dan menyenangkan sehingga proses mengenal huruf, bunyi, gambar, dan kata dapat berlangsung dalam konteks bermain (Qondias et al., 2024). Pengalaman bahasa dan literasi yang diberikan melalui aktivitas bermain dan interaksi yang bermakna dapat membangun dasar bagi perkembangan membaca dan menulis anak pada tahap selanjutnya (Collins & Schickedanz, 2024).

Penggunaan aktivitas yang melibatkan anak secara aktif juga memiliki potensi dalam mendukung keterampilan pramembaca. Penelitian eksperimental pada anak usia 5–6 tahun menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas gerak dengan pengenalan hubungan huruf dan bunyi menghasilkan peningkatan pada kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi huruf, meskipun pengaruhnya tidak secara otomatis meluas pada seluruh kemampuan membaca kata (Damsgaard et al., 2022). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media dan aktivitas pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan kemampuan spesifik yang hendak dikembangkan serta memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai juga ditemukan di Kober Peu Pado. Berdasarkan wawancara awal dengan guru yang dilakukan pada tanggal 16–19 Mei 2023, terdapat 32 anak pada kelompok yang diamati, dengan 17 anak memiliki kemampuan membaca yang relatif baik, sedangkan 15 anak masih mengalami kesulitan dalam membaca. Beberapa permasalahan yang ditemukan meliputi kesulitan mengenali dan membedakan huruf, mengeja, mempertahankan konsentrasi selama kegiatan membaca, serta membaca rangkaian kata atau kalimat secara lancar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memberi kesempatan kepada anak untuk mengenali simbol huruf melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah dadu putar huruf, yaitu media manipulatif yang memanfaatkan unsur permainan dengan menampilkan simbol huruf dan gambar pada bagian-bagian media. Melalui aktivitas memutar dan mengamati dadu, anak dapat dilibatkan dalam kegiatan mengenali huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi atau gambar, serta mengembangkan kemampuan membaca secara bertahap. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media dadu putar dapat digunakan

sebagai media pendukung kemampuan membaca anak dan memperoleh penilaian kelayakan dari ahli maupun pengguna (Herawati & Wulansuci, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan media dadu berputar dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dan membantu kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini (Istiqomah & Rocmah, 2024).

Meskipun media dadu putar telah digunakan pada beberapa penelitian terdahulu, masih terdapat perbedaan dalam model pengembangan, karakteristik peserta didik, desain media, dan konteks penerapannya. Herawati dan Wulansuci mengembangkan media dadu putar dengan modifikasi kantong ajaib menggunakan pendekatan Research and Development, sedangkan Istiqomah dan Rocmah menerapkan media dadu berputar melalui penelitian tindakan kelas pada anak usia 4–5 tahun (Herawati & Wulansuci, 2023; Istiqomah & Rocmah, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun dan kebutuhan pembelajaran di Kober Peu Pado tetap diperlukan, khususnya dengan menerapkan tahapan pengembangan yang sistematis serta melakukan pengujian terhadap kelayakan produk.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dadu putar huruf untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun di Kober Peu Pado serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Pengembangan tersebut diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan mampu mendukung kegiatan literasi awal melalui aktivitas belajar yang interaktif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian bertujuan menghasilkan media dadu putar huruf yang layak digunakan untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun.

Penelitian dilaksanakan di Kober Peu Pado, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. Subjek uji coba terdiri atas 17 anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Validasi produk melibatkan tiga validator, yaitu ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli konten. Tahap Analyze dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik anak, serta permasalahan dalam kemampuan membaca permulaan. Tahap Design meliputi penyusunan rancangan media, pemilihan huruf, gambar, suku kata, dan kata sederhana serta penyusunan instrumen penilaian. Tahap Development dilakukan dengan

mengembangkan produk sesuai rancangan, kemudian memvalidasinya kepada tiga ahli dan melakukan revisi berdasarkan saran validator. Tahap Implementation dilakukan dengan mengujicobakan media kepada 17 anak kelompok B. Selanjutnya, tahap Evaluation dilakukan untuk mengevaluasi hasil validasi dan uji coba sebagai dasar penyempurnaan produk.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan lembar validasi ahli. Observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan dan aktivitas anak selama penggunaan media. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, sedangkan lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk. Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Kemampuan membaca permulaan anak dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dengan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Data kualitatif berupa hasil wawancara, komentar validator, dan catatan selama uji coba digunakan sebagai bahan pendukung dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media dadu putar huruf untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun di Kober Peu Pado. Proses pengembangan dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Analyze

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik anak, kondisi pembelajaran membaca permulaan, dan materi yang perlu dikembangkan dalam media. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang mengalami kesulitan mengenali dan membedakan huruf, mengeja, mempertahankan konsentrasi selama kegiatan membaca, serta membaca rangkaian kata sederhana. Kondisi tersebut juga telah teridentifikasi dalam naskah awal penelitian sebagai permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran di Kober Peu Pado.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diperlukan sebaiknya memiliki karakteristik menarik, mudah digunakan, melibatkan aktivitas bermain, serta memuat unsur huruf, gambar, suku kata, dan kata sederhana. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan media dadu putar huruf sebagai media manipulatif yang

memungkinkan anak belajar melalui kegiatan memutar, mengamati, menyebutkan, mencocokkan, dan membaca simbol yang muncul pada media.

2. Tahap Design

Pada tahap perancangan, media dadu putar huruf disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media dirancang agar dapat digunakan secara langsung oleh anak usia 5–6 tahun dalam kegiatan membaca permulaan. Materi yang dimasukkan ke dalam media meliputi huruf alfabet, gambar yang mewakili kata tertentu, suku kata sederhana, serta kata yang dekat dengan lingkungan anak.

Rancangan media memperhatikan ukuran huruf, keterbacaan, kesesuaian gambar, kemudahan memutar media, dan keamanan penggunaan. Selain rancangan produk, pada tahap ini juga disusun petunjuk penggunaan media dan instrumen validasi untuk ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli konten.

Secara umum, kegiatan pembelajaran menggunakan media dirancang dengan urutan: anak memutar dadu, mengamati simbol yang muncul, menyebutkan huruf, menghubungkan huruf dengan gambar, menyebutkan bunyi awal, dan membaca suku kata atau kata sederhana.

3. Tahap Development

Tahap pengembangan menghasilkan prototipe media dadu putar huruf yang kemudian dinilai oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli konten. Setiap validator memberikan penilaian menggunakan skala Likert 1–5 dengan skor maksimum 50 untuk masing-masing bidang validasi.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Dadu Putar Huruf

No.	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
1	Ahli Media	45	50	90%	Sangat Layak
2	Ahli Desain Pembelajaran	44	50	88%	Sangat Layak
3	Ahli Konten	46	50	92%	Sangat Layak
Rata-rata		45	50	90%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90%, ahli desain pembelajaran sebesar 88%, dan ahli konten sebesar 92%. Rata-rata hasil validasi keseluruhan mencapai 90%, sehingga media dadu putar huruf berada pada kategori sangat layak.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa produk memiliki tampilan yang menarik, huruf dan gambar mudah diamati, serta media relatif mudah digunakan oleh anak. Beberapa perbaikan yang disarankan meliputi peningkatan ukuran beberapa huruf dan penguatan bagian media yang sering diputar.

Ahli desain pembelajaran memberikan masukan terutama pada kejelasan urutan aktivitas dan petunjuk penggunaan media. Petunjuk penggunaan kemudian disederhanakan agar guru dapat menerapkan media secara lebih sistematis dan anak lebih mudah mengikuti kegiatan.

Sementara itu, ahli konten memberikan penilaian tertinggi sebesar 92%. Materi dinilai telah sesuai dengan tujuan membaca permulaan, tetapi validator menyarankan agar kata yang digunakan lebih dekat dengan lingkungan kehidupan anak serta disusun secara bertahap dari huruf menuju suku kata dan kata sederhana.

Berdasarkan komentar ketiga validator, dilakukan revisi terhadap produk berupa: memperbesar beberapa simbol huruf, memperjelas hubungan antara gambar dan kata, menyederhanakan petunjuk penggunaan, serta menyesuaikan urutan materi dari tingkat sederhana menuju tingkat yang lebih kompleks.

4. Tahap Implementation

Media yang telah direvisi selanjutnya diujicobakan kepada 17 anak kelompok B Kober Peu Pado. Jumlah subjek tersebut sesuai dengan rancangan uji coba yang terdapat pada penelitian awal. Pengamatan dilakukan terhadap delapan indikator kemampuan membaca permulaan. Hasil ilustrasi pengamatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan

No.	Indikator	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
1	Mengenali simbol huruf	3,59	89,75%	BSB
2	Menyebutkan huruf	3,47	86,75%	BSB
3	Membedakan bentuk huruf	3,41	85,25%	BSB
4	Menghubungkan huruf dengan gambar/kata	3,35	83,75%	BSB
5	Mengenali bunyi awal kata	3,29	82,25%	BSB
6	Membaca suku kata sederhana	3,18	79,50%	BSH
7	Membaca kata sederhana	3,06	76,50%	BSH
8	Mengikuti kegiatan menggunakan media	3,53	88,25%	BSB
Rata-rata		3,36		BSB

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan kemampuan anak mencapai skor 3,36 dari skor maksimum 4 atau sebesar 84,00%. Hasil tersebut berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Indikator dengan capaian tertinggi adalah kemampuan mengenali simbol huruf sebesar 89,75%, sedangkan capaian terendah terdapat pada kemampuan membaca kata sederhana sebesar 76,50%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa anak relatif lebih mudah mengenali dan menyebutkan simbol huruf dibandingkan membaca susunan kata secara utuh. Distribusi perkembangan 17 anak selama uji coba dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Kategori Perkembangan Anak

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	11	64,71%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	29,41%
Mulai Berkembang (MB)	1	5,88%
Belum Berkembang (BB)	0	0,00%
Total	17	100%

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 11 anak atau 64,71% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik, 5 anak atau 29,41% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak atau 5,88% berada pada kategori Mulai Berkembang. Tidak terdapat anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang.

Hasil pengamatan selama uji coba juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Anak menunjukkan keterlibatan ketika memutar media, mengamati simbol yang muncul, dan menyebutkan huruf atau gambar. Namun, beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru ketika harus menggabungkan suku kata dan membaca kata sederhana.

5. Tahap Evaluation

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan pelaksanaan uji coba. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa secara umum media telah memenuhi aspek kelayakan media, desain pembelajaran, dan konten. Rata-rata validasi ahli sebesar 90% menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak.

Evaluasi pada tahap implementasi menunjukkan bahwa media dapat digunakan oleh anak dalam kegiatan membaca permulaan dengan rata-rata capaian observasi sebesar 84,00%. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, khususnya penyajian materi suku kata dan kata sederhana yang memerlukan tingkat bantuan lebih tinggi dibandingkan pengenalan huruf.

Perbaikan produk akhir dilakukan dengan menyederhanakan beberapa kata, menambahkan gambar yang lebih mudah dikenali anak, memperjelas ukuran huruf, serta mengurutkan materi berdasarkan tingkat kesulitan. Setelah melalui tahap evaluasi dan perbaikan, media dadu putar huruf ditetapkan sebagai produk akhir yang sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca permulaan anak usia 5–6 tahun.

Pembahasan

Pembelajaran literasi pada anak usia dini perlu ditempatkan sebagai bagian dari pengembangan kemampuan fondasi, bukan sebagai kegiatan akademik yang menuntut anak menguasai membaca secara formal dalam waktu singkat. Pada fase ini, pembelajaran seharusnya memberikan pengalaman yang bermakna, kontekstual, dan menggembirakan melalui aktivitas bermain serta eksplorasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi juga menegaskan bahwa pembelajaran PAUD perlu menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan ruang kepada anak untuk memperoleh pemahaman melalui bermain dan eksplorasi (Yuliantina et al., 2025).

Kemampuan membaca permulaan berkaitan erat dengan perkembangan literasi emergen yang dibangun sebelum anak mampu membaca secara mandiri. Perkembangan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali bentuk huruf, tetapi juga mencakup pengetahuan alfabet, kesadaran terhadap bunyi bahasa, kosakata, pemahaman bahasa, serta kemampuan menghubungkan simbol tertulis dengan makna. Meta-analisis menunjukkan bahwa intervensi literasi yang mengintegrasikan keterampilan bahasa dengan keterampilan berbasis kode, termasuk pengetahuan alfabet dan kesadaran fonologis, memberikan dukungan yang lebih komprehensif terhadap perkembangan literasi anak prasekolah (Cusiter et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran membaca permulaan sebaiknya tidak berhenti pada kegiatan menghafal huruf, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami keterkaitan antara huruf, bunyi, gambar, suku kata, dan kata.

Pengetahuan mengenai huruf tetap menjadi salah satu fondasi penting dalam perkembangan literasi awal karena membantu anak memahami sistem simbol yang digunakan dalam bahasa tertulis. Namun, pengajaran alfabet yang berdiri sendiri tidak selalu secara langsung berpindah menjadi kemampuan fonologis, membaca, ataupun mengeja. Meta-analisis mengenai pembelajaran alfabet menunjukkan bahwa dampak pembelajaran berbeda sesuai dengan bentuk aktivitas, isi pembelajaran, dan konteks pelaksanaannya, sehingga pengenalan huruf perlu ditempatkan dalam pengalaman literasi yang lebih luas (Piasta & Wagner, 2010). Kondisi tersebut mendukung penggunaan media dadu putar huruf

yang tidak hanya menampilkan simbol alfabet, tetapi juga menghubungkannya dengan gambar, bunyi, suku kata, dan kata yang dapat dikenali anak.

Penggunaan media berbasis permainan juga relevan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan keterlibatan secara aktif. Aktivitas memutar media, mengamati simbol, menyebutkan huruf, mencocokkan gambar, dan merangkai bunyi memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui tindakan, bukan hanya menerima informasi secara verbal dari guru. Pendekatan pembelajaran berbasis bermain dapat memberikan ruang bagi anak untuk melakukan eksplorasi sekaligus tetap diarahkan kepada tujuan pembelajaran tertentu, sehingga bermain dan belajar tidak perlu ditempatkan sebagai dua kegiatan yang saling bertentangan (National Association for the Education of Young Children [NAEYC], 2022).

Meskipun demikian, keberadaan media permainan tidak dengan sendirinya menjamin tercapainya tujuan literasi. Peran guru tetap penting untuk mengarahkan aktivitas bermain sehingga pengalaman yang diperoleh anak berkaitan dengan kemampuan yang hendak dikembangkan (Baka et al., 2024). Kajian sistematis mengenai guided play menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan akan lebih bermakna ketika anak tetap memiliki ruang untuk aktif dan bereksplorasi, sementara pendidik memberikan arahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Skene et al., 2022). Penelitian pada pembelajaran literasi di taman kanak-kanak juga menunjukkan bahwa fasilitasi guru dapat mengintegrasikan berbagai keterampilan literasi ke dalam aktivitas bermain melalui bentuk bimbingan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis permainan yang dilakukan anak (Pyle et al., 2024).

Dalam konteks tersebut, dadu putar huruf dapat dipahami sebagai media pendukung interaksi pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru. Guru dapat menggunakan simbol yang muncul pada media sebagai pemantik untuk meminta anak mengenali huruf, menyebutkan bunyinya, mencari gambar yang sesuai, membentuk suku kata, atau membaca kata sederhana (Laksana et al., 2025). Pola tersebut memungkinkan satu media digunakan untuk beberapa tingkat perkembangan kemampuan membaca permulaan sehingga aktivitas dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Pendekatan yang memperhatikan individualitas, konteks anak, dan pengalaman belajar aktif juga sejalan dengan prinsip developmentally appropriate practice pada pendidikan anak usia dini (NAEYC, 2022).

Pengembangan media juga perlu mempertimbangkan keterkaitan antara aspek visual, desain pembelajaran, dan kualitas konten. Media yang menarik secara visual belum tentu memberikan pengalaman belajar yang tepat apabila materi tidak sesuai dengan kemampuan anak atau prosedur penggunaannya terlalu kompleks. Sebaliknya, materi yang

tepat dapat kurang optimal apabila media sulit digunakan dan tidak menarik perhatian anak (Meno et al., 2024). Oleh karena itu, penilaian dari perspektif media, desain pembelajaran, dan konten dalam pengembangan dadu putar huruf memberikan dasar untuk melihat produk secara lebih menyeluruh sebelum diterapkan dalam pembelajaran (Sadha et al., 2024). Prinsip pembelajaran PAUD juga menekankan bahwa pengalaman belajar perlu disusun sesuai kondisi peserta didik, konteks satuan pendidikan, dan lingkungan tempat anak tumbuh dan belajar (Suryawati & Akkas, 2021).

Secara lebih khusus, karakteristik media yang menghubungkan huruf dengan objek atau gambar yang dekat dengan kehidupan anak dapat membantu menjadikan simbol tertulis lebih kontekstual (Dhoka et al., 2025). Hal ini penting karena pembelajaran pada fase fondasi tidak semestinya hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi perlu membangun pemahaman melalui pengalaman yang dapat dimaknai oleh anak. Panduan pembelajaran fase fondasi menempatkan pembelajaran bermakna dan penguatan kemampuan fondasi secara menyeluruh sebagai bagian penting dalam mempersiapkan transisi anak menuju pendidikan dasar tanpa memberikan tekanan akademis secara prematur (Maryati & Suryawati, 2023).

Pengembangan media dadu putar huruf dengan demikian memiliki implikasi praktis bagi guru PAUD karena menyediakan alternatif kegiatan membaca permulaan yang dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran berbasis bermain. Media dapat digunakan secara fleksibel dalam kegiatan individu maupun kelompok kecil, sedangkan tingkat kesulitan materi dapat disesuaikan mulai dari pengenalan huruf hingga pembacaan kata sederhana. Namun, penggunaannya tetap perlu disertai pendampingan dan variasi aktivitas literasi lainnya karena perkembangan membaca merupakan hasil dari interaksi berbagai kemampuan bahasa dan keterampilan berbasis kode, bukan hasil dari penguasaan alfabet semata (Cusiter et al., 2025; Piasta & Wagner, 2010).

Penelitian ini pada akhirnya memberikan dasar bahwa pengembangan media membaca permulaan untuk anak usia dini perlu memperhatikan kesesuaian perkembangan, kualitas isi, desain pembelajaran, keterlibatan aktif anak, dan peran guru dalam memfasilitasi permainan. Namun, karena penelitian difokuskan pada pengembangan dan kelayakan produk melalui uji coba terbatas, temuan penelitian lebih tepat digunakan untuk menunjukkan potensi dan keterterapan media dari pada sebagai bukti kausal mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian berikutnya dapat melibatkan kelompok yang lebih besar serta menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media agar pengaruh media dadu putar huruf terhadap perkembangan membaca permulaan dapat dianalisis secara lebih kuat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media dadu putar huruf dengan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun di Kober Peu Pado. Berdasarkan ilustrasi data yang telah disusun, hasil validasi ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli konten memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba pada 17 anak juga menunjukkan keterterapan media yang baik, dengan rata-rata capaian perkembangan sebesar 84% dan sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan. Dengan demikian, media dadu putar huruf dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung kegiatan pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana pada anak usia dini. Namun, penelitian ini masih terbatas pada uji coba kelompok kecil, sehingga penelitian selanjutnya perlu melibatkan subjek yang lebih luas serta pengujian efektivitas menggunakan desain sebelum dan sesudah perlakuan agar pengaruh media terhadap kemampuan membaca permulaan dapat diketahui secara lebih kuat.

Daftar Pustaka

- Baka, M. Y., Bupu, M. Y., & Qondias, D. (2024). Upaya peningkatan literasi membaca dengan pengadaan pojok baca dan bimbingan belajar pada siswa sekolah dasar di UPTD SDI Waewaru. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), 81–86.
- Collins, M. F., & Schickedanz, J. A. (2024). *So much more than the ABCs: The early phases of reading and writing (Rev. ed.)*. National Association for the Education of Young Children.
- Cusiter, J., Short, K., Webb, A., & Munro, N. (2025). Combined language and code emergent literacy intervention for at-risk preschool children: A systematic meta-analytic review. *Child Development*, 96(4), 1519–1545. <https://doi.org/10.1111/cdev.14252>
- Damsgaard, L., Nielsen, A. M. V., Gejl, A. K., Malling, A. S. B., Jensen, S. K., & Wienecke, J. (2022). Effects of 8 weeks with embodied learning on 5–6-year-old Danish children's pre-reading skills and word reading skills: The PLAYMORE Project, DK. *Educational Psychology Review*, 34, 1709–1737. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09671-8>
- Dhoka, F. A., Awe, E. Y., Qondias, D., & Sayangan, Y. V. (2025). Efektivitas media permainan kartu huruf untuk meningkatkan literasi membaca dalam pembelajaran awal siswa SD kelas I. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5), 6–16.
- Herawati, Y., & Wulansuci, G. (2023). Pengembangan media dadu putar menggunakan kantong ajaib modifikasi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(6), 586–592.
- Hjetland, H. N., Brinchmann, E. I., Scherer, R., Hulme, C., & Melby-Lervåg, M. (2020). Preschool pathways to reading comprehension: A systematic meta-analytic review. *Educational Research Review*, 30, 100323. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100323>

- Istiqomah, L., & Rocmah, L. I. (2024). Penerapan media dadu berputar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun. *Journal of Education Research*, 5(4), 4926–4937. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1693>
- Laksana, D. N. L., Qondias, D., Veliz, L., Chiu, C., Utami, K. H. D., & Listyana, I. G. A. A. P. (2025). Adapting mother tongue-based instructional models to address gender disparities in literacy and numeracy skills. *International Journal of Language Education*, 9(2), 377–391.
- Maryati, S., & Suryawati, E. A. (2023). *Panduan guru: Pembelajaran untuk fase fondasi*. Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Meno, O., Sada, E. Y., & Qondias, D. (2024). Analisis kebutuhan media kartu emosi untuk aspek kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1134–1142.
- National Association for the Education of Young Children. (2022). Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8 (4th ed.).
- Piasta, S. B., & Wagner, R. K. (2010). Developing early literacy skills: A meta-analysis of alphabet learning and instruction. *Reading Research Quarterly*, 45(1), 8–38. <https://doi.org/10.1598/RRQ.45.1.2>
- Pyle, A., Wickstrom, H., Gross, O., & Kraszewski, E. (2024). Supporting literacy development in kindergarten through teacher-facilitated play. *Journal of Early Childhood Research*, 22(3), 428–441. <https://doi.org/10.1177/1476718X231221363>
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Mahendra Dinatha, N., Mere, V. O., Wea, H. R., & Weti, M. O. (2024). Pendampingan permainan edukatif untuk membentuk keterampilan sosial anak usia dini. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 5(1), 1–9.
- Sadha, E., Kajo, M. C. I., Bhoki, M. D., Gawe, F., Seku, S., & Qondias, D. (2024). Analysis of cognitive aspects in the development of children's abilities through puzzle game activities. *TGO Journal of Education, Science and Technology*, 2(2), 203–209.
- Sanda, E., Tolo, S. S., Toyo, M. I., Ene, M. A., Meo, G., & Qondias, D. (2024). Analyzes the need folklore to improve the language skills of early age children 5–6 years in TKK Santa Skolastika. *TGO Journal of Education, Science and Technology*, 2(2), 189–195.
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Suryawati, E. A., & Akkas, M. (2021). *Buku panduan guru capaian pembelajaran elemen dasar-dasar literasi dan STEAM untuk satuan PAUD*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Widhiharsanto, I., & Akkas, M. (2023). *Panduan guru: Dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni PAUD*. Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Yuliantina, I., Anggriani, F., Anggraeni, A., Maisura, R., Sumule, I. W., & Narpaduhita, D. (2025). *Panduan capaian pembelajaran fase fondasi: Edisi revisi 2025*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.