

Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* Untuk Meningkatkan Pelafalan Suku Kata Pada Anak Usia Dini

Dewi Denanda¹, Ahmad Jazuly² Firman Ashadi³

¹Universitas PGRI Argopuro Jember: denandadhew24@gmail.com

²Universitas PGRI Argopuro Jember: ahmadjay2006@gmail.com

³Universitas PGRI Argopuro Jember: blueisfirman@gmail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.27899](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.27899)

Received 30 Juni 2025, Accepted 15 Juli 2025, Published 10 Oktober 2025

Abstract

The lack of instructional media utilization has resulted in less active and suboptimal learning processes, particularly in syllable pronunciation among early childhood learners. Young children tend to learn through play; therefore, engaging learning media are needed to enhance their participation. This study aims to develop the Magic Letter Pinwheel as an alternative instructional medium to support syllable pronunciation for Group B children at TK Dharma Wanita 03 Lojejer, Wuluhan Subdistrict, Jember Regency. The research employed a research and development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The research subjects were Group B students, with assessments conducted by three validators: a media expert, a material expert, and a learning expert. The development process followed the ADDIE stages and utilized easily accessible materials. Validation results indicated a feasibility score of 95%, categorized as highly appropriate. Improvements in children's pronunciation skills were observed, with pretest scores at 80% and posttest scores at 90%, reflecting a 13% increase. Therefore, the Magic Letter Pinwheel is considered effective for enhancing syllable pronunciation skills in early childhood education.

Keywords: Magic Letter Pinwheel; syllables; early childhood.

Abstrak:

Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar anak usia dini kurang aktif dan tidak optimal, khususnya dalam aspek pelafalan suku kata. Anak usia dini cenderung belajar sambil bermain, sehingga dibutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan mereka. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Magic Letter Pinwheel* (kincir huruf ajaib) sebagai alternatif untuk membantu pelafalan suku kata pada anak Kelompok B di TK Dharma Wanita 03 Lojejer, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B, dengan penilaian dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media dikembangkan sesuai tahapan ADDIE dan menggunakan bahan yang mudah diperoleh. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Peningkatan kemampuan anak terlihat dari hasil pretest sebesar 80% dan posttest sebesar 90%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 13%. Hal ini mempertegas bahwa, media *Magic Letter Pinwheel* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan pelafalan suku kata pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Magic Letter Pinwheel*; Suku Kata; Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan kelompok usia emas (*golden age*) yang sangat rentan terhadap rangsangan perkembangan, baik secara fisik maupun kognitif (Herniawati, 2023). Pada masa ini, anak berada dalam periode sensitif di mana mereka mampu menyerap informasi dengan sangat cepat melalui pengalaman langsung, terutama yang bersifat bermain. Oleh karena itu, proses pendidikan pada usia dini harus dikemas dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Salah satu aspek penting yang harus distimulasi pada masa ini adalah kemampuan berbahasa, khususnya dalam hal pelafalan suku kata sebagai bagian dari keterampilan membaca permulaan (Yusuf et al. 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Dharma Wanita 03 Lojejer, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember, ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran masih bersifat monoton dan konvensional. Hal ini berdampak pada keterbatasan kosakata, kesalahan dalam pelafalan, dan rendahnya kesadaran fonologis anak (Wulandari & Hidayat, 2023).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan berbagai media kincir huruf untuk keaksaraan awal, seperti media “kincir pintar” (Herniawati, 2023), “kincir kelinci berhitung” Hidayah (2022), dan “kincir huruf” untuk literasi Bahasa Tene et al. (2024). Meskipun berbagai media tersebut efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar dan kemampuan dasar keaksaraan, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menitikberatkan pada peningkatan pelafalan suku kata Rahmadani & Yuniarti (2022) menggunakan media interaktif berbasis teknologi. Media seperti *Alphabet Mystery Box* (Asiah, 2020) maupun *Smart Pinwheel* (Purwaningsih et al. 2023) telah digunakan untuk meningkatkan pengenalan huruf dan membaca permulaan, tetapi masih terbatas pada aspek literasi awal, bukan pelafalan suku kata secara khusus. (Anjani & Maulana, 2022)

Dari sinilah muncul kesenjangan (*gap analysis*) antara kebutuhan di lapangan dan temuan penelitian terdahulu. Di satu sisi, anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam menguasai suku kata karena pendekatan pembelajaran yang belum variatif. Di sisi lain, media yang telah dikembangkan masih berfokus pada aspek pengenalan huruf atau angka, belum secara spesifik pada kemampuan pelafalan suku kata yang beragam.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *Magic Letter Pinwheel*, yakni media edukatif berbasis dua kincir huruf vokal dan konsonan yang dilengkapi teknologi dinamo, dirancang agar dapat menarik minat anak serta mendukung pelafalan suku kata yang benar. Media ini juga bertujuan memperluas keterlibatan anak dalam menyusun suku kata dari kombinasi huruf secara acak, memperkuat fonemik, dan meningkatkan kemampuan membaca awal. Penelitian Islamiya & Fradana (2024) menunjukkan bahwa media *Magic Letter Box* terbukti mampu menarik perhatian anak dan memfasilitasi peningkatan kemampuan membaca melalui interaksi huruf yang dinamis dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *Magic Letter Pinwheel* untuk pelafalan suku kata anak usia dini; (2) Mengetahui tingkat kelayakan media *Magic Letter Pinwheel* sebagai media pembelajaran; dan (3) Menilai efektivitas media *Magic Letter Pinwheel* dalam meningkatkan kemampuan pelafalan suku kata pada anak

Kelompok B di TK Dharma Wanita 03 Lojejer Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember.

Dengan adanya inovasi media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini. Lebih jauh, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana dalam konteks PAUD dan memperkaya literatur pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Anak-anak perlu diberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain sambil belajar, agar lebih mudah memahami dan mengingat pola-pola bunyi dalam suku kata. Salah satu strategi yang potensial adalah penggunaan media edukatif yang dapat menarik perhatian dan melibatkan anak secara langsung dalam proses pelafalan.

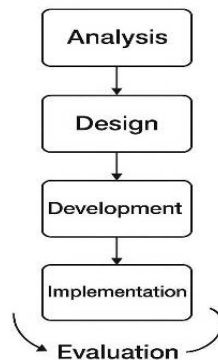
Penelitian-penelitian sebelumnya memang telah banyak mengembangkan media berbasis permainan huruf, namun sebagian besar masih terfokus pada pengenalan huruf atau keaksaraan awal secara umum, bukan pada aspek pelafalan suku kata secara khusus. Selain itu, media yang digunakan cenderung bersifat statis dan belum memberikan variasi dalam penggunaan kombinasi huruf vokal dan konsonan secara dinamis. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran di lapangan dan ketersediaan media yang mampu menjawab tantangan tersebut secara menyeluruh.

Melalui pengembangan media *Magic Letter Pinwheel*, penelitian ini berupaya menghadirkan solusi yang tidak hanya inovatif secara bentuk dan isi, tetapi juga aplikatif dalam pelaksanaan di kelas PAUD. Media ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan metode pengajaran konvensional serta memberikan alternatif pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pelafalan suku kata pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena memberikan

kerangka kerja yang sistematis serta fleksibel dalam mengembangkan dan menguji media pembelajaran (Branch, 2009; (Nurjanah & Handayani, 2020) Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita 03 Lojejer, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember, pada Februari hingga Maret 2025.



Gambar 1. Alur Penelitian ADDIE

Subjek penelitian terdiri atas sepuluh anak Kelompok B yang dipilih secara purposif berdasarkan hasil observasi dan masukan dari guru kelas. Anak-anak tersebut dipilih secara purposif berdasarkan hasil observasi guru kelas dan wawancara awal. Mereka merupakan peserta didik yang telah mengenal dan menghafal sebagian besar huruf konsonan, namun belum mampu memadukan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata secara tepat. Oleh karena itu, mereka dianggap sesuai sebagai subjek dalam uji coba media yang dirancang untuk melatih pelafalan paduan suku kata. Penggunaan 10 subjek ini juga sesuai dengan tahapan uji coba terbatas dalam penelitian pengembangan, sebagaimana disarankan oleh Sugiyono (2018) dan didukung oleh temuan Putri & Mulyan (2022) yang menggunakan jumlah subjek serupa dalam penelitian media PAUD berbasis interaktif.

Rancangan penelitian ini menggunakan desain one group pretest–posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan pelafalan sebelum dan sesudah menggunakan media. Desain ini umum digunakan dalam penelitian media anak usia dini (Supriadi et al. 2021) meskipun memiliki keterbatasan dari segi validitas internal karena tidak menggunakan kelompok pembanding (Fraenkel et al. 2019).

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk menggali kebutuhan pembelajaran. Angket disusun menggunakan skala Likert lima poin dan diberikan

kepada tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Setiap validator menilai media dari aspek tampilan, isi, fungsionalitas, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Instrumen telah divalidasi isi oleh para ahli, dan data dianalisis menggunakan rumus persentase. Metode serupa juga digunakan oleh Marlina et al. (2024) dalam validasi media lagu vokal-konsonan. Teknik validasi media huruf taktil juga dilakukan Herlina (2024) yang menggunakan *sandpaper letters* untuk meningkatkan pengenalan huruf anak secara sensorik-motorik.

Tes dilakukan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pelafalan suku kata. Pendekatan ini terbukti efektif dalam beberapa penelitian serupa, seperti yang dilakukan oleh (Kambotan et al. 2023) dalam pengujian media pop-up book huruf vokal. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui rumus persentase, sedangkan data observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif.

Media yang dikembangkan terdiri dari dua lingkaran putar yang dapat membentuk kombinasi suku kata: lingkaran konsonan berdiameter 21 cm dan lingkaran vokal berdiameter 15 cm. Bahan utama terdiri dari kayu, stiker huruf, dinamo, kabel, saklar, baterai AA, serta bahan tambahan seperti lem tembak, isolasi, dan vinyl. Selain menggunakan kincir huruf vokal dan konsonan, permainan ini juga dilengkapi dengan dadu angka yang bertuliskan angka 1, 2, 3, dan 4. Dadu ini digunakan untuk menentukan jumlah suku kata yang harus disusun oleh anak. Misalnya, jika anak melempar dadu dan mendapat angka 2, maka mereka diminta menyusun dan melafalkan dua suku kata dari kombinasi huruf yang tersedia pada media. Penggunaan dadu ini bertujuan untuk meningkatkan variasi dan interaktivitas dalam proses pembelajaran, serta memberikan unsur kejutan dan tantangan yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan demikian, anak tidak hanya sekadar memutar media, tetapi juga aktif berpikir dan menyesuaikan jumlah suku kata sesuai instruksi angka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menarik.

Gambar 1. Media *Magic Letter Pinwheel*

Rancangan media ini mendukung prinsip pembelajaran sensorimotorik anak usia dini, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian oleh Yusdarwati (2023) mengenai media kinestetik vokal. Prinsip penggunaan teknologi sederhana sebagai alat bantu juga relevan sebagaimana ditegaskan oleh Kusumawati (2024) bahwa perangkat edukatif berbasis putar mampu memicu perhatian anak dan meningkatkan keterlibatan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa sebuah produk yang dinamakan *Magic Letter Pinwheel* (Kincir Huruf Ajaib). Produk ini merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam pelafalan suku kata. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu /analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut dipilih untuk mempermudah proses pengembangan serta memperjelas arah dan tujuan penelitian (Herowati et al. 2023).

Produk yang peneliti kembangkan adalah sebuah permainan edukasi yang diberi *Magic Letter Pinwheel* (Kincir Huruf Ajaib) media ini dirancang untuk anak usia 5-6 tahun sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan pelafalan suku kata, Permainan ini peneliti kembangkan sesuai dengan indikator kemampuan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Validasi merupakan tahapan yang bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, baik dari segi materi maupun media. Setelah media

permainan *Magic Letter Pinwheel* selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya. Para ahli ini berperan sebagai validator untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap kualitas media secara keseluruhan.

Pada proses ini, terdapat dua validator yang terlibat, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media adalah M. Agus Sugiarto, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) sedangkan validator ahli materi adalah Eni Sulistyowati, S.Pd., Gr. merupakan Kepala Sekolah TK Dharma Wanita 03 Lojejer Kecamatan Wuluhan Jember.

Tabel 1. Hasil Validasi Penilaian Media dan Materi

No	Validasi	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Ahli Media	45	44	97	Sangat Layak
2	Ahli Materi	50	48	96	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 mengenai hasil validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap media *Magic Letter Pinwheel* (Kincir Huruf Ajaib), dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan suku kata pada anak usia 5–6 tahun. Hal ini ditunjukkan melalui skor validasi media sebesar 44 atau setara dengan 97%, serta skor validasi materi sebesar 50 atau setara dengan 96%. Validasi serupa juga dilakukan oleh Yazia et al. (2022) terhadap media Magic Box yang terbukti efektif menstimulasi perkembangan bahasa anak melalui unsur kejutan dan permainan interaktif yang memotivasi anak dalam berbahasa.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Validasi	Skor Ideal	Skor Faktual	Persentase	Kategori
1	Validator Pendidik	95	90	94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh pendidik sebagaimana ditampilkan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* (Kincir Huruf Ajaib) termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa pada anak usia 5–6 tahun. Hal ini didukung oleh perolehan skor validitas sebesar 95 atau setara dengan persentase 94%.

Setelah media *Magic Letter Pinwheel* dinyatakan layak oleh para validator, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan pendidik, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba penerapan produk untuk mengukur kepraktisan media dan memastikan fungsinya secara optimal dalam pembelajaran. Penilaian pretest dan posttest atau Uji coba media *Magic Letter Pinwheel* (Kincir Huruf Ajaib) dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan pelafalan suku kata pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media. Uji coba melibatkan sepuluh anak usia 5–6 tahun atau kelompok B yang bersekolah di TK Dharma Wanita 03 Lojejer, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember



Gambar 3. Aktivitas Pembelajaran Dengan Media *Magic Letter Pinwheel*

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Caca	10	11
2	Tari	8	11
3	Tania	9	12
4	Aisyah	10	10
5	Arumi	10	12
6	Danar	10	10
7	Ulum	9	11
8	Ezra	9	10
9	Fadil	7	9
10	Gavin	11	12
Jumlah		96	108

Berdasarkan tabel, nilai pretest yang diperoleh peserta didik adalah 96, sedangkan nilai posttest adalah 108. Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media magic letter pinwheel terhadap kemampuan anak usia dini dalam pelafalan suku kata. Meskipun secara keseluruhan terdapat peningkatan nilai antara pretest dan posttest, hasil analisis menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mengalami peningkatan yang merata. Sebagaimana terlihat dalam Tabel 3, terdapat dua anak yang memperoleh skor posttest yang sama dengan pretest. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* belum memberikan pengaruh yang signifikan bagi seluruh anak secara menyeluruh.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, diketahui bahwa kedua anak tersebut masih kesulitan dalam membedakan dan mengingat beberapa huruf, terutama huruf vokal, sehingga mereka belum mampu memadukan bunyi konsonan dan vokal menjadi suku kata yang utuh. Padahal, media ini dirancang untuk digunakan oleh anak-anak yang telah menguasai huruf-huruf dasar, dengan tujuan membantu mereka dalam memahami cara melafalkan suku kata secara tepat dan menyenangkan. Strategi penguatan visual – auditori dan respons motoric telah terbukti meningkatkan pelafalan suku kata (Hartati & Munawaroh, 2021). Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penggunaan media tidak hanya ditentukan oleh kualitas media itu sendiri, tetapi juga sangat bergantung pada kesiapan literasi awal masing-masing anak, termasuk kemampuan mengenal huruf, mendengar, dan menirukan bunyi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memprinsipetkan kemampuan awal peserta didik sebelum penerapan media, agar pembelajaran yang dilakukan lebih tepat sasaran dan hasilnya lebih optimal. Untuk mengetahui tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan serta diuji cobakan, peneliti menggunakan analisis N-Gain sederhana sebagai metode pengukuran peningkatan kemampuan.

$$\text{Rata-rata pretest Rerata Akhir} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$\text{Rerata akhir} = \frac{96}{120} \times 100 \%$$

$$\text{Rerata Akhir} = 80\%$$

$$\text{Rata-rata posttest Rerata Akhir} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$\text{Rerata Akhir} = \frac{108}{120} \times 100 \%$$

$$\text{Rerata Akhir} = 90\%$$

Berdasarkan tabel diperoleh data hasil pretest dan posttest peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan serta diuji cobakan. Dapat diketahui hasil dari pretest memperoleh rata-rata 80 dan rata-rata posttest yaitu 90, Kedua data ini nanti akan dianalisis untuk mengetahui keefektifannya.

Analisis keefektifitasan berdasarkan pada hasil pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media. Kegiatan pretest dan posttest melibatkan peserta didik dikelompok B TK Dharma Wanita 03 Lojejer yang berjumlah 10 anak. Berikut kriteria tingkat keefektifitasan media:

Tabel 4. Tingkat Keefektifan Media

Tingkat Pencapaian	Kategori
90 – 100	Sangat Efektif
80 – 89	Efektif
65 - 79	Cukup Efektif
55 – 64	Kurang Efektif
0 – 54	Tidak Efektif

Berdasarkan pada tabel diatas, persentase rata-rata nilai Pretest memperoleh nilai 80% dan untuk posttest memperoleh nilai 90%, artinya adanya peningkatan 13% setelah penggunaan media *Magic Letter Pinwheel* dalam pelafalan suku kata pada peserta didik di kelompok B. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pelafalan suku kata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Herowati (2023) menyimpulkan bahwa penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pretest sebesar 69,17, sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar posttest sebesar 77,50. Maka hasil belajar pretest $69,17 < \text{posttest } 77,50$, yang artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pretest dengan hasil belajar posttest. Sehingga ada pengaruh implementasi media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan oleh Wahidah (2021) menyatakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad masih terbilang rendah, hal tersebut terlihat pada saat anak menyusun suku kata anak-anak belum mampu menyusun suku kata dengan benar.

Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran bahasa pada anak usia dini, peneliti mengembangkan sebuah media inovatif berbasis teknologi yang diberi nama *Magic Letter Pinwheel*. Media ini dirancang khusus untuk membantu anak usia 5–6 tahun dalam meningkatkan kemampuan pelafalan suku kata melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. *Magic Letter Pinwheel* menggabungkan unsur permainan berputar (*pinwheel*) dengan komponen huruf vokal dan konsonan, sehingga anak dapat secara aktif mengenal, menyusun, dan melafalkan suku kata.

Media ini dikembangkan dengan nuansa teknologi yang ramah anak dan mudah digunakan di lingkungan pembelajaran PAUD. Media ini memfasilitasi proses pembelajaran sebagai berikut: 1. Mengenal dan membedakan huruf konsonan dan vokal, 2. Menyusun dan melafalkan suku kata dua, tiga, hingga empat suku kata, 3. Melatih pelafalan secara bertahap melalui putaran huruf yang membentuk kata sederhana, 4. Meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar melalui bentuk permainan yang menyenangkan dan visual yang menarik. *Magic Letter Pinwheel* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran literasi awal, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan fonologis anak secara menyeluruh. Dengan mengedepankan pendekatan bermain sambil belajar, media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi anak usia dini, sekaligus mendukung pencapaian indikator perkembangan bahasa anak.

Penilaian terhadap kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui serangkaian tahapan validasi dan uji coba, yang bertujuan untuk memperoleh masukan, kritik, dan saran dari para ahli dan pengguna. Proses ini penting untuk memastikan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* layak digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pelafalan suku kata pada anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan (guru PAUD), diperoleh bahwa media *Magic Letter Pinwheel* termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian ini mencerminkan bahwa media tersebut secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, serta keterpakaian dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan secara efektif untuk mendukung pembelajaran literasi awal, khususnya dalam pengenalan dan pelafalan suku kata secara bertahap dan menyenangkan.

Penilaian kelayakan media *Magic Letter Pinwheel* dilakukan melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan pendidik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh skor sebesar 48 dari total skor maksimal, atau sebesar

96%, yang menunjukkan bahwa isi materi dalam media ini termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor sebesar 90, yang setara dengan 94% dari skor maksimal. Penilaian ini mencakup aspek fungsi, tampilan, kemudahan penggunaan, karakteristik media, dan manfaatnya dalam pembelajaran. Hasil ini juga menunjukkan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pelafalan suku kata pada anak usia dini.

Untuk mengetahui efektivitas media *Magic Letter Pinwheel*, dilakukan uji coba menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest pada peserta didik di TK Dharma Wanita 03 Lojejer, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember. Sebelum penggunaan media, skor rata-rata pretest adalah 96 yang setara dengan 80%, Hasil ini dikategorikan dalam tingkat Efektif. Setelah dilakukan intervensi menggunakan media *Magic Letter Pinwheel* selama empat kali pertemuan, posttest diberikan untuk mengukur peningkatan kemampuan. Hasil posttest menunjukkan peningkatan skor menjadi 108 atau 90% dari yang diharapkan. Berdasarkan hasil ini, kemampuan anak dikategorikan dalam tingkat Sangat Efektif. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Magic Letter Pinwheel* terhadap kemampuan pelafalan suku kata anak usia 5–6 tahun. berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, diketahui bahwa peningkatan yang terjadi mencapai 13%, yang termasuk dalam kategori sedang. Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* dalam meningkatkan kemampuan anak dalam pelafalan suku kata anak usia 5 – 6 tahun.

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan hubungan erat antara pengembangan bahasa anak. Penelitian oleh Tene et al. (2024) menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, meningkatkan antusiasme dan pengenalan huruf anak PAUD. Selain itu, (Suryanti, 2021) menyatakan bahwa media papan pintar huruf layak dipakai dan efektif untuk belajar huruf di PAUD. Penelitian serupa oleh Suhada (2024) juga memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa media "*smart pinwheel*" efektif memperbaiki minat, pelafalan, dan asosiasi huruf-kata; namun butuh pelatihan guru dan dukungan sekolah.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Jumlah subjek yang terbatas dalam uji coba menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Selain itu, penggunaan desain satu kelompok tanpa pembandingan menyulitkan peneliti untuk memastikan bahwa peningkatan kemampuan anak sepenuhnya disebabkan oleh media yang digunakan,

karena masih dimungkinkan adanya pengaruh faktor lain di luar intervensi. Variasi tingkat kemampuan awal anak juga menjadi tantangan tersendiri, khususnya bagi anak yang belum sepenuhnya menguasai huruf, sehingga mereka mengalami hambatan dalam mengikuti proses pelafalan dengan optimal. Di sisi lain, keterlibatan peneliti secara langsung dalam implementasi media dapat menimbulkan pengaruh tidak langsung, seperti perubahan perilaku anak karena merasa diamati. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian lanjutan, misalnya dengan memperluas jumlah subjek, melibatkan kelompok kontrol, dan memperpanjang durasi intervensi agar diperoleh hasil yang lebih mendalam dan objektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* merupakan media pembelajaran yang inovatif, layak, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pelafalan suku kata anak usia dini. Media ini dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, serta memadukan unsur visual dan motorik sederhana yang memudahkan anak dalam memadukan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata. Validasi dari para ahli dan hasil uji pretest-posttest menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran fonetik anak usia dini. (Widodo & Lestari, 2021).

Meskipun demikian, efektivitas media ini sangat bergantung pada kesiapan awal anak dalam mengenal huruf, terutama huruf konsonan dan vokal. Media ini tidak diperuntukkan bagi anak yang belum menguasai huruf dasar secara menyeluruh. Selain itu, penelitian ini memiliki keterbatasan dari segi jumlah subjek, desain tanpa kelompok pembandingan, serta potensi bias karena keterlibatan peneliti langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk digunakan oleh guru dan lembaga PAUD dengan mempertimbangkan kesiapan literasi anak, dan disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas serta pendekatan eksperimental yang lebih kuat. Secara keseluruhan, tren penggunaan media berbasis permainan fonetik dan huruf telah menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam pendidikan anak usia dini. Temuan dari Purwaningsih et al. (2023) dan Islamiya & Fradana (2024) memperkuat pentingnya elemen visual dan taktil dalam pembelajaran awal membaca dan pelafalan. Media *Magic Letter Pinwheel* yang dikembangkan dalam penelitian ini mengadopsi prinsip-prinsip tersebut, dengan penambahan elemen teknologi sederhana yang dapat

menarik perhatian dan meningkatkan pelafalan anak secara menyenangkan. Temuan Putra & Salsabila (2023) juga menegaskan bahwa pendekatan berbasis motorik dan fonetik terbukti efektif dalam meningkatkan pelafalan suku kata anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, R., & Maulana, D. (2022). Efektivitas media fonetik berbasis gambar dalam melatih pelafalan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 7(1), 12–20.
- Asiah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Alphabaet Mystery Mox Untuk Mengenalkan Huruf Pada Kelompok A Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Din Edisi 7 Tahun Ke-9*, 9(7), 605–613.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hartati, S., & Munawaroh, D. (2021). Strategi visual-auditori dalam pelatihan fonetik anak TK. *Jurnal Psikoedukasi Anak*, 5(3), 115–123.
- Herlina. (2024). Pengaruh media pembelajaran Sandpaper Letters terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun di TK Madania Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–55. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12741>
- Herniawati, A. (2023). Metode Bermain: Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 10–18. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.2>
- Herowati, E., Dwijayanti, I., & Buchori, A. (2023). Pengembangan media Kincir Pintar dengan metode demonstrasi dan bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Batang. *Media Penelitian Pendidikan*, 17(2), 277–286. <https://doi.org/10.26877/mpp.v17i2.15214>
- Hidayah, N. (2022). Kincir kelinci berhitung sebagai media numerasi awal. *Jurnal Cakrawala PAUD*, 6(1), 55–64. <https://doi.org/10.31227/jcp.v6i1.3312>
- Islamiya, K., & Fradana, A. N. (2024). The role of Magic Letter Box teaching media on improving reading learning in low grade students. *Jurnal Elementary*, 6(2), 25–36. <https://www.researchgate.net/publication/381631798>
- Kambotan, M. J., Sumarni, R., & Rahmawati, R. (2023). Penggunaan media pop-up book dalam meningkatkan pengenalan huruf vokal anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 23–31. <https://doi.org/10.xxxx/jpaud.v12i1.1234>
- Kusumawati, A. (2024). Teknologi sederhana sebagai alat bantu literasi awal anak PAUD. *Jurnal Teknologi Dan Anak Usia Dini*, 3(1), 44–52.
- Marlina, D., Pratiwi, N., & Hasanah, U. (2024). Media lagu vokal-konsonan untuk

- meningkatkan kemampuan fonologis anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 145–155. <https://doi.org/10.xxxx/obsesi.v8i2.5678>
- Nurjanah, S., & Handayani, L. (2020). Pengembangan media interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 80–90. <https://doi.org/10.xxxx/obsesi.v5i1.1111>
- Purwaningsih, F. U., Setyawan, R. A., & Cahyono, A. (2023). Pengembangan media Smart Pinwheel untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada kelas I SD. *Jurnal Pengembangan Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 6(2), 1–15. <https://doi.org/10.26740/jptip.v6n2.2023.1-15>
- Putra, R., & Salsabila, A. (2023). Pembelajaran berbasis motorik dalam pelafalan suku kata anak usia dini. *Cakrawala Pendidikan Anak*, 9(2), 66–75.
- Putri, D. A., & Mulyani, S. (2022). Efektivitas media visual terhadap kemampuan literasi awal anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 145–156. <https://doi.org/10.xxxx/jpaud.v11i2.2222>
- Rahmadani, F., & Yuniarti, S. (2022). Efektivitas media visual interaktif dalam mendukung literasi fonologis anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Indonesia*, 6(2), 101–110.
- Suhada, D. (2024). *Media Smart Pinwheel untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di RA Al-Ikhsan*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/34187>
- Supriadi, R., Nugraha, H., & Febrianti, L. (2021). Pengaruh media buku suku kata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal PAUD Lectura*, 5(2), 99–108. <https://doi.org/10.xxxx/lectura.v5i2.3333>
- Suryanti, C. M. (2021). *Pengembangan media papan pintar huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun [Skripsi tidak diterbitkan]*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17924>
- Tene, F., Nur, L., & Rosmala, R. (2024). Pengembangan media kincir huruf untuk kemampuan literasi bahasa anak usia dini. *Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 37–45. <https://jurnal.ung.ac.id/index.php/jcpa/article/view/22095>
- Widodo, A., & Lestari, M. (2021). Penerapan media putar visual dalam pembelajaran literasi awal. *Jurnal Edukreatif PAUD*, 6(1), 33–41.
- Wulandari, N., & Hidayat, T. (2023). Inovasi media fonetik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan pelafalan pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi PAUD*, 8(1), 22–30.
- Yazia, V., Sari, M. R., & Hidayat, R. (2022). Pemberian terapi permainan Magic Box untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(2), 205–212. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/19028>
- Yusdarwati, E. (2023). Media kinestetik untuk mengenalkan huruf vokal pada anak

kelompok B. *Jurnal Kreativa PAUD*, 6(1), 55–63.
<https://doi.org/10.xxxx/kreativa.v6i1.4444>

Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44.
<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>