



Pengembangan AKTSAR Berbasis Gamifikasi Dalam Menstimulasi Pemahaman Bunyi Dan Bentuk Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Nila Lu'lu' Muasomah¹, Dessy Farantika², Rina Insani Setyowati³
nilalulumuasomah@gmail.com¹, farantika.dessy@gmail.com², rinainsani.1977@gmail.com³
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jawa Timur, Indonesia

ARTICLE INFO:

Article history:

Received: 12-05-2026
Accepted: 02-06-2026
Published: 01-07-2026

Kata Kunci:

Gamifikasi, Bunyi dan Bentuk Huruf, R&D

Keywords:

Gamification, Letter Sounds and Shapes, R&D

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan pengembangan media AKTSAR yang menggunakan gamifikasi untuk membantu anak usia 5-6 tahun memahami bunyi dan bentuk huruf. Dengan menerapkan gamifikasi, diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengatasi masalah kognitif serta bahasa dalam proses pengenalan dasar literasi. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media AKTSAR termasuk dalam kategori sangat layak, dengan skor validasi dari Ahli Media mencapai 97,5% dan dari Ahli Materi sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, media AKTSAR yang berbasis gamifikasi dinyatakan sangat valid dan cocok digunakan sebagai alat pembelajaran untuk merangsang pemahaman anak usia 5-6 tahun terhadap bunyi dan bentuk huruf.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the feasibility of developing AKTSAR media that uses gamification to help children aged 5-6 years understand the sounds and shapes of letters. By implementing gamification, it is expected to create an interesting and interactive learning experience to overcome cognitive and language problems in the process of introducing basic literacy. The method used in this study is Research and Development (R&D). The findings of this study indicate that the AKTSAR media is included in the very feasible category, with a validation score from Media Experts reaching 97.5% and from Material Experts at 100%. Based on these results, the gamification-based AKTSAR media is declared very valid and suitable for use as a learning tool to stimulate children aged 5-6 years to understand the sounds and shapes of letters.

PENDAHULUAN

Pemerolehan bahasa adalah salah satu bagian penting dalam perkembangan anak yang memerlukan rangsangan sejak usia sangat muda. Optimalisasi seluruh aspek perkembangan anak merupakan prioritas utama yang wajib dicapai selama periode usia emas (Insani Setyowati, 2026). Salah satu komponen dalam perkembangan bahasa adalah kemampuan literasi dasar. Kemampuan literasi dasar terdiri dari keterampilan berbicara, pemahaman tentang konteks, kata-kata yang digunakan, kesadaran terhadap teks, kesadaran akan bunyi, kemampuan membaca dan menulis, serta keterampilan dalam mendengarkan, memahami pesan sederhana, dan menyampaikan ide atau pertanyaan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi (Kepala BSKAP Kemendikdasmen Nomor 046/H/KR, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelompok B dengan jumlah 15 siswa di TK Al Hidayah Kedungbunder 02 pada bulan Oktober – November 2025, proses kegiatan pembelajaran di TK masih ditemukan permasalahan yang muncul dalam lingkup perkembangan bahasa anak khususnya pada pemahaman hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelompok B menunjukkan bahwa faktor tersebut terjadi karena umur mereka yang belum matang, kurangnya stimulasi dari keluarga, dan fokus anak yang kurang dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, anak juga kurang tertarik bahkan kehilangan minat serta motivasi belajar karena dalam proses kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media kartu huruf. Terkadang, guru juga masih menggunakan pembelajaran konvensional yakni dengan menyalin kata/kalimat dari papan tulis ke buku tulis dan guru juga menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kurun waktu satu minggu sekali. Pembelajaran konvensional ini berdampak negatif pada penurunan keaktifan siswa akibat terbatasnya ruang eksplorasi, terhambatnya berpikir divergen, dan terciptanya suasana kelas yang menjemukan (Apriliyanti dkk., 2026). Tentunya, permasalahan ini masih berada dalam lingkup perkembangan kemampuan dasar literasi (keaksaraan). Keaksaraan awal atau pra-keaksaraan adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan kompetensi anak dalam hal literasi (membaca dan menulis) yang sudah dimiliki sebelum mereka belajar cara berkaitan dengan membaca serta menulis secara formal (Sumardi & Haryanto, 2017) dalam (Ismawati dkk., 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Suryanti dkk., 2021) menunjukkan bahwa media papan pintar huruf sangat baik dan layak diimplementasikan untuk memperkenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan melalui melalui hasil uji efektivitas dan pengamatan langsung pada anak yang mencapai skor tinggi sebesar 85,71%. Penelitian yang dilakukan oleh (Mubarroroh dkk., 2023) bahwa kegiatan belajar melalui media pembelajaran *fun and happy* fonetik sangat tepat dan mampu merangsang keterampilan membaca awal bagi anak-anak berusia 4-5 tahun. Keberhasilan ini didukung oleh penilaian para pakar serta hasil uji coba kelompok kecil dan besar yang seluruhnya memperoleh persentase di atas 86%.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Paramita dkk., 2022) bahwa penggunaan media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu dinyatakan sesuai, dapat memberikan dampak,

dan mampu meningkatkan kemampuan membaca dasar pada anak-anak di usia dini. Hasil uji ahli serta uji *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi yang tinggi dalam kategori sangat baik. Penelitian yang dilakukan oleh (Shyantica Wisnumurti dkk., 2023) mengungkapkan pengembangan aplikasi pembelajaran huruf dan angka berbasis Android dengan unsur gamifikasi berhasil mendorong minat belajar anak. Integrasi ini terbukti memberikan peningkatan yang nyata pada motivasi dan pemahaman anak-anak PAUD. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Uran dkk., 2025) menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Android dengan penerapan gamifikasi efektif digunakan di tingkat PAUD. Media tersebut menjadi alternatif Pendidikan yang tepat untuk mendukung proses belajar yang lebih berharga dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peneliti dikatakan sangat layak, memberikan pengaruh, dan juga bisa meningkatkan stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran tersebut masih secara spesifik belum berfokus dan menyasar pada pembelajaran untuk menstimulasi pemahaman bunyi dan bentuk huruf, pengaplikasian media pembelajaran sebagian masih bersifat konvensional dan perlunya cakupan materi yang luas di dalamnya seperti pengenalan huruf kapital.

Oleh karena itu, peneliti ingin melaksanakan perbaikan sekaligus pengembangan pada kegiatan pembelajaran dengan cara menggunakan serta menerapkan media AKTSAR (Aktivitas Kreatif Tulis Suara Aksara) berbasis gamifikasi yang bertujuan agar pemahaman bunyi dan bentuk huruf pada anak usia dini dapat terstimulasi dengan baik serta kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, bermakna dan interaktif. AKTSAR (Aktivitas Kreatif Tulis Suara Aksara) merupakan media pembelajaran interaktif dengan berbasis gamifikasi yang mana di dalamnya memungkinkan anak untuk belajar dengan bermain menggunakan konten digital dan memungkinkan anak dapat berinteraksi langsung dengan sentuhan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) untuk menganalisa, membuat, memperbaiki, dan menguji media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Research and Development* (R&D), adalah proses menciptakan dan menerapkan gagasan untuk produk baru maupun meningkatkan produk yang sudah ada. Fokus utama dalam kegiatan P&P adalah menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang telah ada yang memerlukan penyempurnaan. Ide sebuah produk muncul sebagai respon terhadap masalah yang perlu diatasi, pengembangan lebih lanjut dari sebuah produk atau model, atau dengan cara menemukan konsep baru untuk merancang produk yang belum ada. Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mana model ini memiliki 5 tahapan dalam rancangan penelitiannya. Tahapan ini dimulai dengan dengan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pertama, tahap analisis (*analysis phase*). Tahap analisis pada penelitian ini yaitu, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang diperoleh dari observasi awal terhadap anak kelompok B TK Al Hidayah Kedungbunder 02. Hasil yang diperoleh pada observasi awal menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kurangnya pemahaman terhadap hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Selain itu, anak juga kurang tertarik bahkan kehilangan minat serta motivasi belajarkarena dalam proses belajar, guru kadang masih menerapkan metode tradisional, yaitu dengan menyalin kata atau kalimat dari papan tulis ke buku siswa, menggunakan kartu huruf, dan proses belajar masih jarang memanfaatkan media yang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan alat pembelajaran yang menarik supaya anak-anak dapat mengerti keterkaitan antara suara dan bentuk huruf serta meningkatkan minat mereka dalam proses belajar.

Kedua, tahap perancangan (*design phase*). Tahap perancangan pada penelitian ini yaitu, peneliti akan merancang sebuah produk yaitu AKTSAR (Aktivitas Kreatif Tulis Suara Aksara) dimana produk tersebut sesuai dengan topik pada penelitian yang dikembangkan berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan dalam permasalahan yang ditemukan. AKTSAR merupakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti yang dibuat dengan menggunakan aplikasi digital berupa Canva. Media ini terdiri dari beberapa menu seperti capaian, petunjuk penggunaan, dan aktivitas. Pada menu aktivitas, anak dapat memilih menonton video, materi pembelajaran, atau memilih game. Video, materi, dan game yang ada pada menu aktivitas ini dibuat dengan memperhatikan capaian pembelajaran anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun dalam stimulasi pemahaman bunyi dan bentuk huruf. Selain itu, pada tahap ini peneliti akan menentukan subjek penelitian, ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi.

Ketiga, tahap pengembangan (*development phase*). Tahap pengembangan pada penelitian ini yaitu, media AKTSAR dikembangkan sesuai dengan desain yang sudah direncanakan. Kemudian media AKTSAR yang sudah dikembangkan divalidasikan dengan mengujikan kepada ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru). Hasil dari uji validasi nantinya akan menentukan apakah layak atau tidak produk yang dikembangkan. Dengan begitu, saran ataupun masukan dari validator dapat dijadikan motivasi peneliti untuk menghasilkan produk pengembangan yang optimal dan memiliki keunggulan.

Keempat, tahap implementasi (*implementation phase*). Tahap implementasi ini dilakukan oleh peneliti jika produk atau media AKTSAR yang digunakan sudah final. Artinya media AKTSAR yang sudah final dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan kelas B yaitu kelas dengan rentang usia anak 5-6 tahun. Peneliti secara langsung melakukan pengamatan penggunaan media AKTSAR dengan memperhatikan instrumen observasi yang sudah disusun pada tahap sebelumnya untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Hal ini bermaksud agar memudahkan peneliti untuk mengetahui seberapa efektifkah media AKTSAR yang dikembangkan tersebut.

Kelima, tahap evaluasi (*evaluation phase*). Tahap evaluasi ini dilaksanakan oleh penelitidengan mengevaluasi apakah tiap tahap kegiatan dan media AKTSAR yang dibuat telah

sesuai dengan kriteria yang ditetapkan atau belum. Penilaian dilakukan untuk menilai kecocokan produk AKTSAR serta untuk meningkatkan mutu produk.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah, salah satu guru TK Al Hidayah Kedungbunder 02 (Guru kelompok B), dan Siswa Kelompok B TK Al Hidayah Kedungbunder 02. Jenis data penelitian diperoleh dari saran dan masukan oleh validator serta observasi langsung pada siswa (kualitatif). Skor penilaian (kuantitatif) dari lembar validasi produk dan validasi kepraktisan oleh ahli media dan ahli materi serta angket oleh ahli praktisi (guru). Ada lima instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: formulir validasi (dari ahli media dan ahli materi), kuesioner dari praktisi/guru, lembar observasi, dokumen wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis validasi produk serta menganalisis uji kepraktisan. Penilaian dilakukan melalui formulir validasi yang dianalisis menggunakan Skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian model pengembangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis gamifikasi yang berupa media AKTSAR (Aktivitas Kreatif Tulis Suara Aksara). Media ataupun alat dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digufungsikan untuk menyalurkan sebuah pesan dan informasi pada proses pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik (Yusnan, 2025).

Media AKTSAR merupakan media pembelajaran digital dengan berbasis gamifikasi yang diaplikasikan menggunakan media elektronik dengan mengintegrasikan audio, visual, aktivitas menulis, dan mengidentifikasi bunyi (suara) aksara. Media pembelajaran audio memfasilitasi anak untuk mengenali dan mengeksplorasi lingkungan sekitar melalui stimulasi suara atau bunyi (Ayunda dkk., 2020). Tujuan utama dari platform pembelajaran gamifikasi adalah untuk menawarkan berbagai permainan seperti kuis, permainan yang mendidik, dan lainnya (Cuhanazriansyah dkk., 2025). Hal ini didukung dengan teori *Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer yang mendefinisikan proses pembelajaran melalui perpaduan antara kata-kata (teks atau narasi) dan gambar (gerak, animasi, atau video) (Mukti, 2022).

Pada halaman pertama media AKTSAR, dimuat tampilan awal atau halaman beranda yang memiliki fitur visual menarik sesuai karakteristik anak dan dilengkapi dengan tombol “start” berwarna merah yang dapat di klik untuk memulai aktivitas. Selain tampilan awal atau beranda, media AKTSAR juga memiliki tiga menu utama yaitu: petunjuk, capaian, dan aktivitas dimana pada menu aktivitas terdapat sub-sub menu didalamnya yaitu video, materi, dan permainan. Pada submenu video, terdapat tiga video pembelajaran yaitu video bernyanyi huruf kecil, bernyanyi huruf kapital (besar), dan bernyanyi huruf kecil dan besar. Hal ini sejalan dengan teori kesadaran fonologi dalam fondasi awal pemerolehan bahasa yang ditandai dengan kemampuan anak mengenali dan menghasilkan bunyi bahasa (K. A. Rahman dkk., 2018).

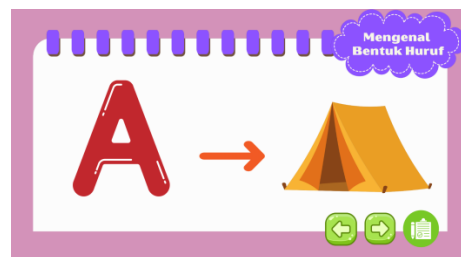
Selanjutnya, pada submenu materi terdapat dua materi yaitu mengenal bentuk huruf (baik bentuk huruf kecil maupun bentuk huruf besar) dan menulis huruf. Pada submenu permainan, terdapat tiga permainan seperti menebak huruf, menyusun huruf, dan kuis. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang beranggapan bahwa pembelajaran terbaik itu adalah pembelajaran berbasis pengalaman nyata dan kegiatannya dapat melibatkan seluruh indra anak yang mendorong mereka berpikir kritis dan kreatif (Alfadhilah, 2025).

Keaksaraan atau literasi awal merupakan kunci dasar yang mana berguna bagi anak usia dini untuk latihan dalam membaca dan menulis, serta menjadi fondasi dalam bidang akademik lainnya (Listriani & Sumadi, 2021). Keaksaraan awal bisa ditumbuhkan sejak bayi dan di usia dini melalui keterlibatan orang dewasa, yang mana keterlibatan tersebut melibatkan kegiatan berbicara dan aksara melalui kegiatan yang bermakna (Febriyani dkk., 2022). Keterampilan literasi yang tinggi sangat terkait dengan kemampuan anak dalam membaca dan menulis (Yusrina, 2022) dalam (Ismawati dkk., 2023). Pembelajaran literasi dasar atau keaksaraan awal dirasa sangatlah penting dilakukan sebagai kemampuan awal atau dasar yang dimiliki oleh anak khususnya sebelum mereka memasuki jenjang sekolah dasar (Reghe, 2021).

Media ini menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak serta diharapkan bisa menstimulasi pemahaman bunyi huruf, bentuk huruf, dan meningkatkan keterlibatan atau minat pada anak. Sesuai dengan teori behaviorial yang menunjukkan bahwa perkembangan bahasa pada anak dipengaruhi oleh suasana di sekitarnya. Ini berarti, dorongan bagi anak untuk menggunakan bahasa yang datang dari lingkungan merupakan cerminan dari tindakan manusia (Aulina, 2019). Media AKTSAR adalah usaha untuk mendidik anak-anak yang dilakukan dengan memberikan stimulus pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan, baik dari sisi kognitif maupun bahasa, sehingga mereka dapat bersiap untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi (Farantika dkk., 2022).

Melalui bahasa, anak mampu mengubah pengalaman nyata menjadi simbol komunikasi dan alat berpikir yang efektif (Ervina & Mauliyah, 2024). Aspek kemajuan bahasa berkaitan erat dengan kemajuan kognitif. Kedua hal ini berkembang secara bersamaan; dalam ranah kognitif untuk anak berusia 5-6 tahun, salah satu kemampuan yang muncul adalah kemampuan berpikir simbolik, sedangkan dalam perkembangan bahasa pada anak di usia yang sama, mereka mulai memahami hubungan antara suara dan bentuk huruf. Stimulasi perkembangan kognitif pada anak-anak di usia dini harus dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Para guru perlu menyiapkan dasar-dasar yang tepat untuk mendukung kemampuan anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap pertumbuhan mereka (Indrawati & Farantika, 2021).

Tampilan Media AKTSAR





Gambar. 1. Tampilan Media AKTSAR

Tabel. 1. Hasil Validasi Ahli Media

Tahap Validasi	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Validasi I (Kamis, 16 April 2026)	37	40	92,5%	Sangat Layak (SL)
Validasi II (Selasa, 21 April 2026)	39	40	97,5%	Sangat Layak (SL)

Berdasarkan data hasil penilaian validasi ahli media, validasi media AKTSAR dilakukan sebanyak dua tahap. Media AKTSAR pada tahap pertama diperoleh skor 37 dengan hasil 92,5% dengan kategori media sangat layak digunakan dengan revisi. Kemudian, pada tahap kedua diperoleh skor 39 dengan hasil 97,5% dengan kategori media sangat layak. Media AKTSAR dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli media.

Tabel. 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap Validasi	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Validasi I (Selasa, 21 April 2026)	34	36	94%	Sangat Layak (SL)
Validasi II (Sabtu, 25 April 2026)	36	36	100%	Sangat Layak (SL)

Berdasarkan data hasil penilaian validasi ahli materi, validasi media AKTSAR dilakukan sebanyak dua tahap. Media AKTSAR pada tahap pertama diperoleh skor 34 dengan hasil 94% dengan kategori media sangat layak digunakan dengan revisi. Kemudian, pada tahap kedua diperoleh skor 36 dengan hasil 100% dengan kategori media sangat layak. Media AKTSAR dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli materi.

Media AKTSAR yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak oleh Ahli Media dengan perolehan skor akhir 39 dengan hasil persentase 97,5%. Ahli Materi juga menilai bahwa media AKTSAR dinyatakan sangat layak dengan perolehan skor akhir 36 dengan hasil persentase 100%. Hasil ini membuktikan bahwa media AKTSAR telah memenuhi standar struktural, visual, dan substansial sebagai media edukasi anak usia dini. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Suryanti dkk., 2021) pada media papan pintar (85,71%) serta (Mubarroroh dkk., 2023) pada media *Fun and Happy* Fonetik (di atas 86%) yang sama-sama efektif mengenalkan huruf abjad.

Kelayakan media AKTSAR dalam menstimulasi pemahaman huruf didukung kuat oleh Teori *Multimedia Learning* dari Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran optimal terjadi lewat perpaduan kata dan gambar (Mukti, 2022). Media AKTSAR berhasil menggabungkan elemen visual bentuk huruf dan audio bunyi huruf secara simultan. Efektivitas digital ini selaras dengan tren penelitian (Shyantica Wisnumurti dkk., 2023) dan (Uran dkk., 2025) yang menemukan bahwa aplikasi Android dengan unsur gamifikasi sukses meningkatkan motivasi dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak PAUD.

Secara substansi, media AKTSAR menjembatani cara huruf diucapkan dan dituliskan. Hal ini sesuai dengan teori kesadaran fonologi sebagai fondasi awal pemerolehan bahasa anak. Melalui stimulasi multisensori (audio, visual, dan kinestetik), media digital ini juga menerapkan Teori Kognitif Piaget mengenai pentingnya melibatkan seluruh indra anak dalam belajar. Proses ini memperkuat temuan (Paramita dkk., 2022) tentang efektivitas metode Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) untuk meningkatkan kemampuan membaca dasar anak. Akhirnya, berdasarkan teori behavioral, media AKTSAR berfungsi sebagai stimulasi lingkungan digital yang positif, interaktif, dan kondusif yang memicu anak aktif meniru serta memahami symbol bahasa secara natural.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil menciptakan alat pembelajaran interaktif yang berdasarkan pada gamifikasi bernama AKTSAR (Aktivitas Kreatif Tulis Suara Aksara) melalui metode

Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman pada sebagian anak kelompok B di TK Al Hidayah Kedungbunder 02 terhadap hubungan bunyi dan bentuk huruf, serta kurangnya minat belajar akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional. Media AKTSAR dirancang menggunakan *platform* digital Canva dengan mengintegrasikan elemen audio, visual, serta fitur interaktif yang meliputi video pembelajaran, materi keaksaraan, dan permainan edukatif. Berdasarkan hasil uji validasi, media ini dinyatakan Sangat Layak untuk digunakan dalam menstimulasi perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor dari Ahli Media sebesar 97,5% dan Ahli Materi mencapai 100%. Secara keseluruhan, media AKTSAR efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Media ini tidak hanya memfasilitasi anak dalam mengidentifikasi simbol-simbol aksara secara simbolik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui pendekatan gamifikasi. Dengan demikian, AKTSAR dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam mengoptimalkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun sebagai fondasi penting sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 94–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>
- Apriliyanti, Farantika, D., & Lutfiana Rachmah, L. (2026). Pengaruh Pembelajaran Play Based Learning Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia Dini. *JIEEC*, 8(1). <https://doi.org/DOI:%2010.30587/jieec.v8i1.11610>
- Aulina, C. N. (2019). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak usia Dini*. UMSIDA Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/2019/978-623-7578-09-3>
- Ayunda, S. I., Permata, R. D., & Makhmudiyah, N. (2020). Media Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education for Early Childhood JIEEC*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1581>
- Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., & Ainindri, Q. (2025). *Gamifikasi Dalam Pendidikan*. PENERBIT NABA EDUKASI INDONESIA.
- Ervina, R., & Mauliyah, A. (2024). Peran Guru PAUD dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di TK PGRI 3 Ceria Cendikia Sampang. *JIEEC*, 6(1). <https://doi.org/10.30587/jieec.v%25vi%25i.6785>
- Farantika, D., Muzayin Shofwan, A., & Purwaningrum, D. (2022). The Benefits and Purpose of Storytelling for Early Childhood Education. *JURNAL SINDA*, 2(2). <https://doi.org/doi.org/10.28926/sinda.v2i2%20.%20497>
- Farina Noer Ilal Afiyah, & Kurniah Astutik. (2026). Internalisasi Nilai-Nilai Kepemimpinan dalam Kisah Al-Quran melalui Pola Asuh Ayah pada Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of*

- Islamic Education for Early Childhood*), 8(1), 251–262.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11655>
- Febriyani, E. V., Khan, R. I., & Wijaya, I. P. (2022). *Pembelajaran Keaksaraan Awal Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Pengembangan Media Pak Tua (Papan Kartu Membaca Awal)*. 7(2), 1–10.
- Indrawati, D., & Farantika, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Penerapan Kegiatan Fun Cooking di TK Al Muhajirin Kota Malang. *JURNAL SINDA*, 1(1). <https://doi.org/doi.org/10.28926>
- Insani Setyowati, R. (2026). Studi Literatur: “Pendekatan Holistik Dalam Manajemen Paud Integrasi Pendidikan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini.” *CONSILIUM: Journal Education and Counseling*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/consilium.v6i1.7218>
- Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. *Jurnal AUDHI*, 6(1), 10–20. <https://doi.org/https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI>
- K. A. Rahman, , Fortuna Mazka, & , Elmanora. (2018). Kesadaran Fonologi Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(1).
- Kepala BSKAP Kemendikdasmen Nomor 046/H/KR. (2025). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Kurniah Astutik, & Alfa Mardani. (2026). PERAN ORANG TUA DALAM PEMBIASAAN SOFT SPOKEN ANAK di ERA DIGITAL. International Conference on Humanity Education and Society (ICHES), 5(1). Retrieved from <https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/478>
- Listriani, A., & Sumadi, T. (2021). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591–598.
- Mubarroroh, A., Arafik, M., Wahyuni, S., & Arifin, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun and Happy Fonetik untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/DOI:%2010.37985/murhum.v4i2.383>
- Mukti, J. A. K. (2022). *Multimedia Interaktif Berbasis Game: Solusi Pembelajaran Sepak Bola Di SMA*. CV. Anagraf Indonesia.
- Paramita, M. V. A., Trisukma Aceh, N., & Sonia Iju, A. (2022). Media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 432–439. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.53172>

- Reghe, M. (2021). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5- 6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar Di TK Aisyiyah Layang Selatan*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Shyantica Wisnumurti, A., Mahendra, C., Suyudi, & Yani, R. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika (JTMEI)*, 2(1), 20–30.
- Sumardi, E., & Haryanto, H. (2017). *Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*. Kemendikbud BPPAUD dan DIKMAS NTB.
- Suryanti, C. M., Rahmi, P., & Fajriah, H. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunayya Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 143.
- Uran, D. D. M., Weking, A. N., & Watomakin, D. B. (2025). Penerapan Metode Gamifikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Berbasis Android. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(3).
- Yusnan, M. (2025). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Yusrina, S. H. (2022). Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi Untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 4-6. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1). <https://doi.org/http://repository.upi.edu/id/eprint/66800>