



PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE HURUF BERGAMBAR UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI

Ica Safitri Rahman¹, Ari Kusuma Sulyandari², Mutiara Sari Dewi³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 22101014014@unisma.ac.id¹, ari.kusuma@unisma.ac.id²,
mutiara.sari@unisma.ac.id³

Abstract

Early reading skills are very important for language development in young children, and they need to be encouraged through fun and interesting learning materials that match their age and growth level. This study was designed to create an educational game named "Illustrated Letter Maze" (Maze huruf bergambar) with the goal of improving early reading abilities in children who are 4 to 5 years old. The study used the Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, which includes the steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study included 12 kids from Group A at TK Pertiwi Geneng Jombang for the small test and 30 kids from Group A at RA Qurrota A'yun Dau for the bigger test. The product was checked by media and teaching experts. The results showed that the media got a validity score of 80.5% from the media expert and 94.4% from the instructional expert; both scores are considered "highly valid." The implementation results showed 87.5% success in the small-scale test and 88.67% in the large-scale test, with teacher feedback reaching 97.5%, which is labeled as "highly practical." Therefore, the "Maze huruf bergambar" educational game is seen as valid, practical, and appropriate to use as an alternative learning tool to help young children aged 4 to 5 develop their early reading skills.

Kata Kunci: alat permainan edukatif, maze huruf bergambar, membaca permulaan, anak usia dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD adalah tahapan belajar yang penting untuk membantu pembentukan berbagai hal dalam perkembangan anak. Di usia ini, anak sedang mengalami masa emas, yaitu periode di mana pertumbuhan dan perkembangan terjadi dengan sangat cepat, meliputi aspek fisik, pikiran, bahasa, kemampuan sosial dan emosional, nilai-nilai moral, serta bakat seni. Kondisi itu membuat anak butuh stimulus yang tepat melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, kegiatan belajar di PAUD sebaiknya disusun secara menarik, mengacu pada kebutuhan dan sifat anak, serta memberi kesempatan kepada setiap

anak untuk mengembangkan kemampuan yang ia miliki secara maksimal (Danita & Wirman, 2023). Dari sudut pandang Islam, pentingnya membaca telah disebutkan dalam ayat Allah Swt. pada Surah Al-Baqarah. Al-'Alaq ayat 1:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan." (QS. Al-'Alaq: 1).

Ayat tersebut menyatakan bahwa membaca adalah cara awal untuk mendapatkan berbagai pengetahuan dan pemahaman. Oleh karena itu, kemampuan membaca sebaiknya diajarkan sejak anak kecil melalui kegiatan belajar yang menarik dan disesuaikan dengan perkembangan usia anak, serta tidak dipaksakan. Salah satu kemampuan dalam bidang bahasa yang perlu dikembangkan sejak kecil adalah membaca awal. Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang mencakup mengenali bentuk huruf, suara setiap huruf, serta suku kata, hingga mampu mengenali kata-kata sederhana sebagai dasar kemampuan membaca anak. Kemampuan ini tidak hanya membantu anak memahami tanda-tanda bahasa, tetapi juga membekali mereka agar siap belajar di jenjang pendidikan selanjutnya. Kemampuan anak dalam memulai pembelajaran berhasil ditentukan oleh cara belajar yang digunakan, penggunaan media pembelajaran yang tepat, serta kemampuan guru dalam merancang kegiatan belajar yang bisa menarik perhatian anak (Danita & Wirman, 2023).

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu proses stimulasi membaca di tahap awal. Menggunakan media yang interaktif dan berupa permainan bisa membuat anak lebih tertarik belajar, lebih memperhatikan, dan lebih aktif berpartisipasi selama proses belajar berlangsung. Media yang tidak memiliki variasi tentu akan membuat anak merasa cepat jenuh, sehingga tujuan belajar tidak bisa tercapai dengan baik. Pembuatan media belajar yang kreatif bisa jadi salah satu cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini (Baiti, Syakura, & Masyitah, 2023). Selain menggunakan media yang tepat, keberhasilan belajar anak usia dini juga bergantung pada kemampuan pendidik dalam memilih strategi, materi, serta merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap pertumbuhan anak (Dewi, 2024).

Alat Permainan Edukatif (APE) *maze* huruf bergambar menggabungkan permainan maze dengan belajar mengenali huruf dan gambar, sehingga anak bisa belajar sambil bermain. Selain membantu anak memahami bentuk huruf, media ini juga memperkuat kemampuan fokus, mengkoordinasikan mata dan tangan, serta melatih kemampuan berpikir untuk menyelesaikan masalah sederhana, sekaligus meningkatkan kosakata anak. Cara bermain seperti ini sesuai dengan cara anak-anak usia dini belajar, karena mereka lebih mudah memahami suatu konsep ketika mengalaminya secara langsung. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu anak mengembangkan kemampuan membaca permulaan secara lebih baik. Danita dan Wirman (2023) menyatakan bahwa kemampuan membaca awal anak dipengaruhi oleh cara pembelajaran yang beragam serta pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Penelitian oleh Setyowati dan Imamah tahun 2023 menunjukkan bahwa menggunakan kartu kata yang dilengkapi gambar dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak-anak usia dini. Selain itu, Puspitasari, Yuliantina, dan Watini (2026) menciptakan media permainan literasi berupa permainan ular tangga yang terbukti cukup baik dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan baca tulis pada anak usia dini.

Dari hasil pengamatan di TK Pertiwi Geneng Jombang, masih ada anak-anak kelompok A yang belum bisa mengenal semua huruf alfabet serta membedakan huruf vokal dengan huruf konsonan. Selain itu, media yang digunakan guru dalam proses belajar masih terutama berupa kartu huruf dan papan tulis, yang belum mampu membangkitkan perhatian anak secara maksimal. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, serta sesuai dengan cara anak usia dini belajar. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian yang sudah dilakukan biasanya lebih fokus pada penggunaan media seperti kartu kata, buku bergambar, atau permainan berbasis literasi secara umum. Sementara itu, penelitian tentang pembuatan alat permainan edukatif berupa maze huruf bergambar yang menggabungkan aktivitas mencari jalur maze, mengenali huruf, dan melihat gambar dalam satu media pembelajaran untuk anak usia 4–5 tahun masih belum banyak dilakukan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki hal baru yaitu desain media pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai cara khusus yang

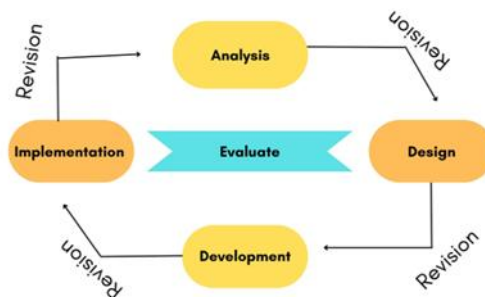
Dewantara: Volume 8 Nomor 2 Tahun 2026

dikembangkan agar bisa meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini dengan cara belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan membuat Alat Permainan Edukatif (APE) *maze* huruf bergambar dan menguji apakah alat tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa membantu meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak usia 4 hingga 5 tahun.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mengikuti model ADDIE, yaitu terdiri dari beberapa tahapan yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena menawarkan langkah-langkah pengembangan yang teratur, sehingga proses membuat produk pembelajaran bisa dilakukan secara bertahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap memeriksa hasilnya. Penelitian ini bertujuan membuat alat permainan edukatif berupa *maze* huruf bergambar yang digunakan sebagai sarana belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca dasar anak-anak usia 4 sampai 5 tahun.



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Gambar 1 menunjukkan proses pembuatan media pembelajaran yang menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan utama, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Pelaksanaan, serta Penilaian. Seluruh proses tersebut diatur secara berurutan dan saling terkait, sehingga menghasilkan produk yang memenuhi standar untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian tersebut dilakukan selama

semester genap dalam tahun ajaran 2025/2026. Uji coba dalam skala kecil dilakukan di TK Pertiwi Geneng Jombang, yang melibatkan 12 anak dari kelompok A dengan usia 4 sampai 5 tahun. Selanjutnya, uji coba skala besar dilakukan di RA Qurrota A'yun Dau dengan melibatkan 30 anak kelompok A yang berusia 4 hingga 5 tahun. Penelitian ini melibatkan dua validator, yaitu Dr. Zuhkhriyan Zakariya, M.Pd. bertugas sebagai validator ahli media, sedangkan Ika Anggraheni, M.Pd. bertugas sebagai validator ahli pembelajaran. Hasil penilaian dari dua ahli digunakan sebagai dasar dalam proses mengedit dan memperbaiki media yang sudah dikembangkan sebelum uji coba dilakukan di lapangan.

Tahap analisis dilakukan dengan cara mengamati dan berbicara langsung, bertujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar, memahami sifat-sifat siswa, serta menemukan masalah yang dihadapi guru dalam membangun kemampuan membaca awal. Tahap desain mencakup membuat rencana media, memilih materi, merancang tampilan visual, serta menyusun alat penelitian. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk APE Maze Huruf Bergambar sesuai dengan rancangan yang telah disusun, lalu produk tersebut diverifikasi oleh para ahli media dan ahli pembelajaran. Setelah perbaikan berdasarkan saran validator, produk diluncurkan dalam tahap implementasi dengan dilakukan uji coba secara kecil dan besar.

Tahap evaluasi dilakukan agar mengetahui sejauh mana kelayakan media tersebut berdasarkan hasil validasi, hasil uji coba, dan tanggapan para guru. Data penelitian diperoleh dengan cara mengamati, bertanya, mengisi kuesioner, dan mencatat berbagai dokumen terkait. Data kuantitatif dianalisis dengan metode deskriptif berupa persentase agar dapat mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil validasi dari para ahli, uji coba pada skala kecil, uji coba pada skala besar, serta tanggapan dari para guru. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan saran dan masukan dari validator sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk dianggap layak jika memenuhi syarat kelayakan sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Maze Huruf Bergambar

Penelitian ini berhasil membuat alat permainan edukatif berupa Maze Huruf Bergambar yang digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca dasar pada anak usia 4 hingga 5 tahun. Proses membuat media menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah-langkah yang teratur, sehingga pengembangan produk pembelajaran bisa dilakukan secara terencana dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Model ini juga memungkinkan pengujian kelayakan produk sebelum digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, seperti yang dikemukakan oleh Branch (2009). Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara di TK Pertiwi Geneng Jombang untuk mengenali kondisi belajar membaca awal serta kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru masih menggunakan papan tulis dan lembar kerja siswa sebagai media utama untuk mengenalkan huruf. Meskipun proses belajar berjalan lancar, kegiatan tersebut masih terpusat pada guru, sehingga beberapa siswa tampak mudah kehilangan minat, kurang berpartisipasi, dan belum menampakkan semangat yang maksimal selama kegiatan berlangsung. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa siswa lebih tertarik pada kegiatan belajar jika menggunakan media yang melibatkan bermain secara langsung.

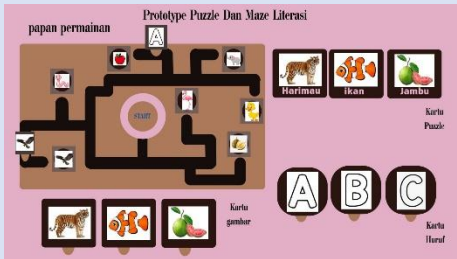
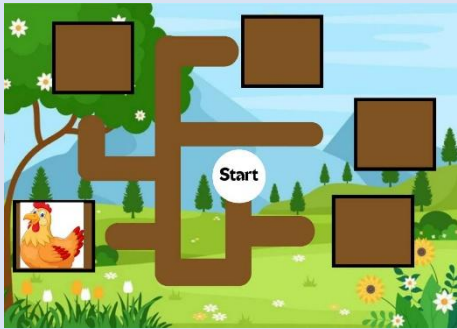
Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan membaca awal akan lebih baik jika didukung oleh media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang nyata, melibatkan anak secara aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Danita dan Wirman (2023) mengatakan bahwa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar dan membantu mereka lebih mudah memahami konsep dasar membaca awal. Selaras dengan pendapat tersebut, Nurhasanah, Suryana, dan Kurnia (2022) menyatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta kemampuan literasi awal anak karena kegiatan belajar disajikan dalam bentuk permainan yang sesuai dengan sifat dan lingkungan anak.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti melanjutkan ke tahap desain dengan membuat media permainan edukatif berupa Maze Huruf Bergambar.

Dewantara: Volume 8 Nomor 2 Tahun 2026

Perancangan dimulai dengan membuat prototipe menggunakan aplikasi Canva yang berisi desain jalur maze, kartu huruf, kartu gambar, ukuran media, serta penempatan setiap komponen permainan. Selanjutnya, jalur maze disederhanakan agar lebih sesuai untuk dimainkan anak usia 4-5 tahun dan memudahkan pembuatan menggunakan bahan kayu. Desain dilakukan dengan lebih sederhana tetapi tetap mempertahankan tujuan utama media, yaitu membantu anak memahami huruf, menghubungkan tanda huruf dengan gambar, serta melatih kemampuan membaca dasar melalui bermain.

Tabel 1 Rancangan Jalur Maze

Rancangan Awal	Rancangan Akhir
 The initial design shows a complex maze on a wooden board. It includes various components: a 'papan permainan' (game board), 'Prototype Puzzle Dan Maze Literasi', 'kartu gambar' (picture cards) with images of a horse, a clownfish, and a fruit, 'kartu Puzzle' (puzzle pieces), and 'kartu Huruf' (letter cards) with letters A, B, and C. A 'Start' point is marked in the center of the maze.	 The final design is a simplified version of the maze. It features a clear path starting from a 'Start' point, leading through a series of simple turns. The components are simplified: a single 'kartu gambar' (picture card) of a chicken, a single 'kartu Puzzle' (puzzle piece), and a single 'kartu Huruf' (letter card) with the letter A. The background is a simple landscape with a tree and flowers.

Tahap pengembangan adalah proses mengubah rancangan menjadi produk yang benar-benar bisa digunakan. Permainan ini menggunakan bahan kayu dengan ukuran 30 × 40 cm yang dilengkapi jalur labirin, blok huruf, kartu gambar, serta tempat menyimpan bagian-bagian permainan. Pemilihan bahan kayu dilakukan karena kayu memiliki ketahanan yang baik, kuat, serta cocok digunakan oleh anak-anak usia dini. Selain itu, warna yang cerah dan desain gambar yang dipilih bertujuan agar peserta didik lebih tertarik saat mengikuti proses belajar. Produk yang sudah selesai selanjutnya akan divalidasi oleh validator media dan validator pembelajaran sebelum digunakan dalam kegiatan uji coba. Hasil dari pengembangan media menunjukkan bahwa semua tahapan dalam model ADDIE saling terhubung dan berperan dalam menciptakan produk yang berkualitas. Tahap analisis memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan, tahap desain menghasilkan rancangan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sedangkan tahap development

menghasilkan media yang sudah siap untuk divalidasi dan diuji coba. Menurut Branch (2020), keberhasilan sebuah produk pengembangan tidak hanya ditentukan oleh hasil akhirnya saja, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana setiap tahapan dalam pengembangan tersebut dilakukan dengan tepat dan secara sistematis. Oleh karena itu, penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini memberikan dasar yang kuat dalam membuat media pembelajaran yang tetap sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penemuan Sapitri, Indihadi, dan Rahman (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat melalui tahapan analisis, perancangan, dan validasi secara sistematis akan menghasilkan media yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa serta lebih mudah digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, proses pembuatan media Maze Huruf Bergambar tidak hanya membuat produk pembelajaran, tetapi juga merancang media yang sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan, sehingga memiliki kemungkinan besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca bagi anak usia dini.

2. Kajian Kelayakan (Validitas) Produk

Validasi dilakukan agar mendapatkan informasi tentang sejauh mana media tersebut memenuhi standar dalam hal penampilan, keamanan, kemudahan saat digunakan, serta sejauh mana isi materinya sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan. Dalam penelitian dan pengembangan, proses validasi merupakan bagian yang sangat penting karena bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dibuat memenuhi standar kualitas tertentu sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar (Sugiyono, 2015). Validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang validator yang memiliki keahlian di bidang masing-masing, yaitu Dr. Zuhkhriyan Zakariya, M.Pd. bertugas sebagai validator dalam bidang media, sedangkan Ika Anggraheni, M.Pd. bertugas sebagai validator dalam bidang pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menggunakan alat validasi yang dibuat berdasarkan indikator kelayakan media pembelajaran untuk anak usia dini. Indikator tersebut mencakup beberapa aspek seperti desain media, keamanan, tampilan visual, kemudahan dalam penggunaan, kesesuaian materi, serta manfaat media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Setelah ditinjau oleh validator ahli media, produk mendapatkan nilai 29 dari skor maksimal 36, atau setara dengan 80,5%. Dengan demikian, produk tersebut dianggap Dewantara: Volume 8 Nomor 2 Tahun 2026

layak digunakan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa secara umum media tersebut sudah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan oleh anak-anak usia 4–5 tahun. Penilaian tertinggi diberikan kepada indikator gambar yang jelas, kesesuaian media dengan pembelajaran membaca awal, serta kemampuan media dalam menarik perhatian siswa. Namun demikian, validator juga memberikan beberapa saran untuk meningkatkan produk, yaitu menambahkan lapisan pelindung agar media lebih awet, memperhalus bagian sudut media agar lebih aman, membuat balok huruf memiliki dua sisi agar lebih praktis digunakan, serta membuat buku panduan penggunaan media.

Saran-saran tersebut menunjukkan bahwa kualitas media tidak hanya tergantung pada materi pembelajarannya saja, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek keamanan, kenyamanan, dan kemudahan saat digunakan. Menurut Arsyad seperti yang dikutip oleh Setiawan (2020), media pembelajaran yang baik harus memenuhi prinsip VISUALS, yaitu Visible (terlihat), Interesting (menarik), Simple (sederhana), Useful (bermanfaat), Accurate (akurat), Legitimate (terpercaya), dan Structured (terstruktur). Dengan memenuhi prinsip tersebut, media pembelajaran tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga mudah digunakan dan aman bagi anak-anak yang menjadi pengguna. Oleh karena itu, semua saran yang diberikan oleh para ahli media digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki produk melalui proses revisi, sehingga produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik sebelum digunakan oleh peserta didik.

Selain divalidasi oleh ahli media, produk tersebut juga melewati proses validasi oleh ahli pembelajaran agar mengetahui sejauh mana media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan. Hasil penilaian validasi menunjukkan bahwa media mendapatkan nilai 34 dari skor maksimum 36, yang setara dengan 94,4%, sehingga masuk ke dalam kategori sangat layak digunakan. Nilai tersebut menunjukkan bahwa materi pada media sudah sesuai dengan indikator perkembangan kemampuan bahasa anak usia 4–5 tahun. Materi ini bisa membantu anak mengenali simbol huruf, memasang huruf dengan gambarnya, serta mendukung kegiatan pembacaan awal melalui aktivitas bermain.

Meskipun media ini masuk ke dalam kategori sangat layak, ahli pembelajaran tetap memberikan saran agar gambar-gambar dalam media disesuaikan dengan tema

pembelajaran yang sedang digunakan di kelas. Menurut validator, menyesuaikan gambar sesuai dengan tema akan membantu guru menggabungkan pembelajaran membaca permulaan dengan tema-tema yang ada dalam kurikulum PAUD, sehingga kegiatan belajar lebih dekat dengan konteks yang anak pelajari dan memiliki makna yang lebih dalam. Rekomendasi tersebut tidak memengaruhi kelayakan media, tetapi diusulkan sebagai bahan perbaikan produk untuk penelitian di masa depan. Hasil pemeriksaan oleh kedua pemeriksa menunjukkan bahwa media permainan edukatif Maze Huruf Bergambar sudah memenuhi berbagai aspek yang diperlukan, baik dari segi media itu sendiri maupun dari segi proses pembelajaran. Perbedaan persentase antara para ahli media (80,5%) dan para ahli pembelajaran (94,4%) menunjukkan bahwa meskipun isi materi media sudah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran, masih ada beberapa hal teknis yang perlu diperbaiki agar media tersebut bisa lebih maksimal digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan validasi bukan hanya untuk mengevaluasi produk, tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Putri, Kurnia, dan Wahyuni (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli memiliki tingkat kelayakan yang lebih baik karena disusun sesuai dengan kebutuhan pengguna dan karakteristik siswa. Penelitian Sapitri, Indihadi, dan Rahman (2023) juga menjelaskan bahwa revisi berdasarkan masukan dari validator merupakan tahapan yang penting dalam penelitian pengembangan, karena mampu meningkatkan kualitas media dari segi desain, isi, serta kemudahan dalam penggunaannya. Berdasarkan semua hasil pengecekan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif Maze Huruf Bergambar sudah memenuhi syarat sebagai media belajar yang benar dan bisa digunakan dalam kegiatan membaca awal bagi anak usia 4 sampai 5 tahun. Proses pengujian yang dilakukan bersama ahli media dan ahli pembelajaran memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya sesuai dari segi akademik, tetapi juga aman, menarik, serta praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar di satuan PAUD.

3. Hasil Uji Coba Media Maze Huruf Bergambar

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah digunakan serta menganalisis respons siswa terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil di TK Pertiwi Geneng Jombang dan uji coba skala besar di RA Qurrota A'yun Dau. Uji coba dilakukan bertahap agar peneliti dapat memahami cara media digunakan oleh kelompok yang lebih kecil terlebih dahulu sebelum diterapkan pada jumlah siswa yang lebih banyak (Sugiyono, 2022).

Dalam uji coba skala kecil yang melibatkan 12 siswa usia 4–5 tahun, media mendapatkan hasil observasi sebesar 87,5%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, dari hasil kuesioner yang diberikan kepada guru, diperoleh angka sebesar 97,5% yang masuk ke dalam kategori sangat praktis. Temuan itu menunjukkan bahwa media bisa digunakan dengan mudah selama proses belajar mengajar dan berhasil menarik perhatian siswa. Temuan tersebut juga didukung oleh Solicha, Setiawan, dan Sulyandari (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang menarik bisa membantu siswa mengenali huruf dan meningkatkan partisipasi mereka selama proses belajar berlangsung. Selama acara berjalan, anak terlihat senang mengikuti permainan, aktif mencari jalan di labirin, memasang huruf dengan gambar, serta berusaha mengucapkan suara huruf yang ditemukan. Aktivitas itu menunjukkan bahwa media tidak hanya digunakan untuk bermain, tetapi juga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Keberhasilan itu sesuai dengan pendapat Morrison (1988) yang menyatakan bahwa proses belajar anak usia dini lebih efektif ketika menggunakan media yang nyata dan memberi kesempatan anak belajar melalui bermain langsung.

Peserta didik usia dini mempelajari materi dengan cara mengalami langsung dari pengalaman nyata, oleh karena itu penggunaan media yang bisa diubah atau dimanipulasi dapat meningkatkan perhatian, semangat belajar, serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar mengajar. Keterlibatan anak secara aktif saat menggunakan media menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Setelah mendapatkan hasil yang baik dalam uji coba kecil, media tersebut kemudian digunakan dalam uji coba besar yang melibatkan 30 siswa di RA Qurrota A'yun Dau. Dari hasil observasi didapatkan persentase 88,67% yang masuk ke dalam

kategori sangat layak, sedangkan dari hasil angket respons guru kembali mendapatkan nilai 97,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Persentase itu menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil dari uji coba kecil sebelumnya, sehingga menunjukkan bahwa media tersebut bisa digunakan dengan baik oleh kelompok peserta didik yang jumlahnya lebih banyak.

Peningkatan hasil dalam pelaksanaan uji coba besar menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar membaca permulaan. Guru menjelaskan bahwa media bisa membantu siswa mengenali tanda huruf, mengucapkan huruf, menghubungkan huruf dengan gambar, serta meningkatkan semangat belajar anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang dibuat sudah memenuhi salah satu ciri dari media pembelajaran yang bagus, yaitu mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.



**Gambar 1 Pelaksanaan uji coba skala kecil di kelas A
TK Pertiwi Geneng Jombang**



**Gambar 2 Pelaksanaan uji coba skala besar di kelas A
RA Qurrota A'yun Dau**

Temuan penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Danita dan Wirman (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca awal karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian Sapitri, Indihadi, dan Rahman (2023) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan semangat belajar para siswa dan membantu mereka memahami konsep bahasa dengan lebih jelas melalui aktivitas bermain. Berdasarkan semua hasil uji coba, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif Maze Huruf Bergambar tidak hanya memenuhi aspek kelayakan sesuai dengan hasil penilaian dari validator, tetapi juga memenuhi aspek kepraktisan berdasarkan tanggapan dari guru dan siswa. Persentase hasil uji coba yang tinggi menunjukkan bahwa media ini bisa digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran bacaan awal untuk anak usia 4–5 tahun. Karena media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

D. Simpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif Maze Huruf Bergambar yang telah dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kategori sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar awal anak usia 4–5 tahun. Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media, diperoleh persentase sebesar 80,5% yang masuk dalam kategori layak, sedangkan hasil penilaian dari

validator ahli pembelajaran mencapai persentase 94,4% yang berada dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media mendapat skor 87,5% pada uji coba skala kecil dan 88,67% pada uji coba skala besar, dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket respons dari guru mencapai 97,5%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media Maze Huruf Bergambar bisa membantu anak mengenali huruf, memasangkan huruf dengan gambar, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan sesuai dengan cara perkembangan anak usia dini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini (Wahyuni, Anggraheni, & Dewi, 2025).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak bisa menjadi pilihan yang bagus bagi guru untuk membangun kemampuan baca anak-anak. Dengan demikian, media Maze Huruf Bergambar diharapkan bisa digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran di satuan pendidikan anak usia dini, sekaligus menjadi acuan bagi para peneliti untuk mengembangkan media yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selaras dengan hasil penelitian ini, firman Allah SWT dalam QS. Ayat 9 dalam Surah Az-Zumar menyatakan, "...Katakanlah, 'Apakah sama orang yang berpengetahuan dengan orang yang tidak berpengetahuan?' Sesungguhnya hanya orang yang memiliki akal yang bisa memahami pelajaran tersebut." Makna dari ayat ini menunjukkan bahwa pengetahuan sangat penting, oleh karena itu penting bagi kita untuk membina kemampuan membaca sejak usia dini. Ini merupakan bagian penting dalam membangun dasar pendidikan dan membentuk generasi yang memiliki ilmu, kreativitas, serta mampu berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Daftar Rujukan

- Baiti, N. B., & Syakura, M. A. (2023). Media Electronic Wordless Picture Book (EWPB) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 159-171.
<https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/474>

- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dewi, M. S. (2024). Analisis pedagogical content knowledge (pck), efikasi diri, dan kesiapan guru pada kurikulum Merdeka fase fondasi. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 17-35. <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/11932>
- Danita, F. (2023). Bagaimana Proses Pengenalan Membaca Awal yang Sesuai untuk Anak Usia Dini?. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 345-350. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/518>
- Kurniawati, E., & Suryana, D. (2022). Pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6178–6189 <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/issue/view/15>
- Morrison, G. S., & Brunson, M. N. (1988). *Early childhood education today*. Columbus, Ohio: Merrill Publishing Company. <https://studentebookhub.com/wp-content/uploads/2024/preview/9780135754283.pdf>
- Nurhasanah, N., Suryana, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan media permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://ijemd.umsida.ac.id/index.php/ijemd/article/view/932>
- Putri, R., Wahyuni, S., & Kurnia, N. (2023). Validitas media pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4621–4633. <https://share.google/SF2JQeB1C3tM0ZvxB>
- Sapitri, M. W., Indihadi, D., & Rahman, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Alphabet Match Dalam Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 7(1), 25-32. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/59930>
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Journal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/download/5874/2505>
- Setyowati, J., & Imamah, I. (2023). Efektivitas media kartu kata dan gambar dalam peningkatan kemampuan membaca awal anak usia dini. *Journal of Education Research*, 4(3), 1014-1020. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/211>

- Solicha, N. A., Setiawan, E., & Sulyandari, A. K. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Melalui Media Small Movable Alphabet untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Muslimat NU 21. *Jurnal Dewantara*, 6(1), 38-46. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/24793>
- Sugiyono, M. (2015). penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D). *Bandung: Penerbit Alfabeta*, 1(2), 49-55. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=MG_Os5rkAAAAJ&citation_for_view=MGOs5rkAAAAJ:a9-T7VOCCH8C
- Puspitasari, D. R., Yuliantina, I., & Watini, S. (2026). Pengembangan Media UTALISI (Ular Tangga Literasi) untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(1), 275-283. <https://www.aulad.org/index.php/aulad/article/view/1597>
- Wahyuni, R., Anggraheni, I., & Dewi, M. S. (2025). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Dewantara*, 7(1), 84-93. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/27511>