



Inovasi dalam Pembelajaran: Pengembangan Media Vocal Games Digital untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal

Faridah Puspitasari¹, Jazariyah², Maulidya Ulfah³

¹Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon

²Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon

³Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon

*Corresponding Author. E-mail: faridahpuspitasari71@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada anak-anak usia 4–5 tahun yang masih mengalami kesulitan dalam melafalkan huruf vokal secara jelas dan sering kali tidak mampu membedakan bunyinya dengan tepat. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan efektif juga menjadi hambatan dalam proses pengenalan huruf vokal pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kemampuan pelafalan huruf vokal anak; (2) menjelaskan proses pengembangan media Vocal Games Digital; dan (3) mengevaluasi kelayakan media tersebut dalam meningkatkan pelafalan huruf vokal pada anak-anak TK Al-Washilah Panguragan, Cirebon. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall, yang terdiri atas 10 tahap, namun hanya lima tahap yang diterapkan karena keterbatasan waktu dan skala uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pelafalan huruf vokal anak sebelum menggunakan media Vocal Games Digital berada pada kategori rendah 39%, yang menguatkan urgensi pengembangan media. Proses pengembangan media Vocal Games Digital dilaksanakan sistematis melalui lima tahapan Borg & Gall dan media dinyatakan Layak dan Efektif dalam meningkatkan pelafalan huruf vokal. Validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95%, sedangkan ahli bahasa memberikan penilaian 100%. Penilaian pengguna juga menunjukkan hasil yang positif, dengan nilai 96% dari kepala sekolah dan 81% dari guru kelas A, keduanya termasuk dalam kategori "Layak". Temuan ini menunjukkan bahwa Vocal Games Digital merupakan media yang valid dan relevan untuk mendukung pembelajaran pelafalan huruf vokal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variasi materi tema agar dapat memperluas cakupan pembelajaran anak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Media Vocal Games Digital, Pelafalan Huruf Vokal

Abstract

This research focuses on children aged 4-5 years who still experience difficulty clearly pronouncing vowels and often struggle to accurately distinguish their sounds. Furthermore, the limited availability of interactive and effective learning media also presents an obstacle in the process of introducing vowels to early childhood. Therefore, this study aims to: (1) describe the children's vowel pronunciation ability; (2) explain the development process of the Vocal Games Digital media; and (3) evaluate the feasibility of the media in enhancing vowel pronunciation in children at Al-Washilah Panguragan Kindergarten, Cirebon. The study uses the Research and Development (R&D) approach with the Borg and Gall model, which consists of 10 stages, although only five stages were implemented due to time constraints and the scale of the trial. Research findings indicate that the children's vowel pronunciation ability before using the Vocal Games Digital media was in the low category 39%, which reinforces the urgency of media development. The development process of the Vocal Games Digital media was systematically executed through five stages of Borg & Gall, and the media was declared Feasible and Effective in improving vowel pronunciation. Validation from media experts and material experts showed a feasibility level of 95%, while the language expert provided an assessment of 100%. User evaluations also showed positive results, with a score of 96% from the school principal and 81% from the class A teacher, both falling into the "Feasible" category. These findings demonstrate that Vocal Games Digital is a valid and relevant medium to support vowel pronunciation learning. Further research is suggested to add variation in thematic material to expand the scope of children's learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Digital Vocal Games Media, Vowel Pronunciation

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai proses mendidik anak sejak lahir hingga usia enam tahun, fase di mana terjadi pertumbuhan fisik, kognitif, sosial dan emosional yang signifikan. PAUD bertujuan membangun fondasi perkembangan anak melalui program dan kegiatan yang mendukung aspek kognitif, bahasa, motorik, serta sosial-emosional, dengan penekanan pada pembelajaran melalui bermain dan interaksi dalam lingkungan aman (Berk, 2018). Selain itu, PAUD berupaya memfasilitasi pertumbuhan sehat dan aktif melalui rangsangan pendidikan yang optimal (Arifudin et al., 2021). Sesuai dengan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan memainkan peran krusial dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui stimulasi yang maksimal (Dacholfany, 2018).

Kemampuan berbahasa merupakan aspek fundamental dan landasan utama bagi proses pembelajaran selanjutnya. Pengenalan huruf dan pelafalan yang tepat pada usia dini penting karena akan mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis di masa depan, sehingga stimulasi bahasa yang efektif sangat dibutuhkan (Isna, 2019). Namun tantangan muncul, khususnya di daerah pedesaan, di mana banyak lembaga PAUD masih menggunakan media pembelajaran konvensional (lembar kerja, *flashcard*, dan alat peraga sederhana). Media yang kurang interaktif ini seringkali membuat anak cepat jenuh, kehilangan minat, dan berdampak negatif pada perkembangan kemampuan bahasa mereka (Habe & Ahiruddin, 2017).

Kendala signifikan dalam pembelajaran adalah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media digital, karena banyak pendidik belum menerima pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi. Padahal adaptasi dan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pengajaran sangat penting di era digital ini (Setiawan, 2024). Nyatanya, media digital merupakan media alternatif yang dapat dimungkinkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu, pembelajaran tentu tidak akan dibatasi oleh ruang karena dapat dilakukan di mana saja (Albantani et al., 2019). Faktor penghambat lain adalah keterbatasan infrastruktur, seperti minimnya akses terhadap perangkat komputer dan koneksi internet yang stabil, yang menghambat upaya adopsi media digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, guna membantu anak-anak memahami konsep huruf dan pelafalan dengan cara yang menyenangkan (Rahma et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon 2024, ditemukan bahwa anak-anak masih kesulitan mengenal struktur huruf dan membedakan pelafalan huruf yang serupa, yang mengindikasikan tantangan signifikan dalam pengembangan bahasa (Setiawan, 2024). Kesulitan ini disebabkan kurangnya variasi media pembelajaran serta pendekatan pengajaran huruf yang kurang menekankan pada pemahaman konsep secara menyeluruh (Karoma, 2019). Meskipun upaya guru menggunakan metode alternatif seperti nyanyian dan media interaktif telah terbukti meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan (Rahim, 2019). Namun, terdapat kendala

keterbatasan sarana, seperti perangkat teknologi dan rendahnya keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital di lembaga PAUD di daerah tersebut.

Pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, seperti permainan edukatif berbasis audio visual, merupakan solusi efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Media ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan adaptif, sehingga pengembangan media digital khusus untuk anak usia dini sangat relevan guna meningkatkan kualitas pendidikan modern (Budiarti & Fitriani, 2024). Melalui pendekatan ini, media pembelajaran digital diharapkan dapat mengoptimalkan pengembangan kemampuan bahasa anak, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta memaksimalkan fungsi PAUD dalam mempersiapkan anak menuju jenjang pendidikan berikutnya dengan bekal bahasa yang memadai (Diantoro et al., 2020).

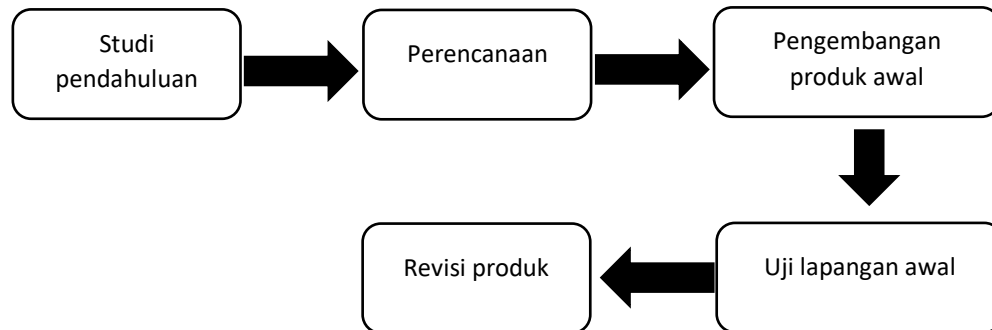
Situasi tersebut menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan, seperti media *Vocal Games Digital* yang dirancang khusus untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal anak usia dini. Menurut Nabilla (2020) Media audio visual ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar anak. Dengan media ini, pendidik diharapkan dapat memperkaya metode pengajaran yang relevan dengan aspek perkembangan anak, terutama dalam pengenalan huruf abjad sebagai dasar prabaca dan pramenulis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang menarik berdampak positif pada keterlibatan dan hasil belajar anak (Nabilla Maghfi & Na'imah, 2020).

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media *Vocal Games Digital* dalam meningkatkan kemampuan pelafalan huruf vokal anak di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon. Selain itu, penelitian ini akan mengkaji tantangan guru dalam mengimplementasi teknologi pembelajaran serta memberikan rekomendasi untuk pemanfaatan media digital secara optimal dalam pendidikan anak usia dini.

METODE

Model penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Secara umum produknya terdiri dari *software* dan *hardware*. Pada bidang pendidikan, produk yang dikembangkan secara spesifik mencakup modul dan bahan ajar/panduan (sebagai bahan ajar non-digital), media pembelajaran seperti aplikasi permainan edukatif, video animasi, dan simulasi digital (*software*), serta Alat Peraga Edukatif (APE) inovatif dan model fisik pendukung pembelajaran (*hardware*). Dalam penelitian dan pengembangan ini, menciptakan produk yaitu media *digital Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal anak di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon. Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan dari model *Borg & Gall*

(Assyauqi, 2020) yang terdiri dari 10 tahapan utama yaitu : (1) Studi pendahuluan, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal produk, (4) Uji lapangan awal, (5) Revisi produk utama, (6) Uji lapangan produk utama, (7) Revisi produk operasional, (8) Uji lapangan produk final, (9) Revisi produk akhir, (10) Diseminasi dan Implementasi. Namun, karena penelitian ini berfokus pada validasi kelayakan produk awal dan uji coba terbatas, peneliti hanya menerapkan 5 tahapan pertama, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pertama, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memahami masalah saat ini dan produk yang akan dibuat. Tahapan kedua adalah perencanaan yang meliputi perumusan tujuan penelitian, estimasi sumber daya, dan kualifikasi peneliti. Tahapan ketiga adalah pengembangan bentuk awal produk, meliputi penentuan desain produk, alat dan peralatan yang diperlukan serta pelaksanaan validasi kelayakan oleh tim validator (ahli media, ahli materi dan bahasa). Tahapan keempat adalah uji lapangan awal dilakukan pada peserta didik di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon, dengan fokus pada kelompok A usia 4-5 tahun yang berjumlah 22 anak. Tahapan terakhir revisi produk utama, desain produk diperbaiki berdasarkan saran dari tim validator dan temuan dari uji lapangan awal sebelum produk disimpulkan layak.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari subjek yang mencakup para ahli, kepala sekolah, guru dan murid kelas A di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon sedangkan objeknya meliputi dokumen hasil belajar siswa, dan portofolio. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Al-Washilah kelas A2 yang berjumlah 22 anak. Subjek uji lapangan produk (sampel) adalah seluruh populasi tersebut (*total sampling*). Penentuan kelas uji coba ini didasarkan pada temuan awal yang menunjukkan bahwa kelas A2 mayoritas mengalami kesulitan dalam pelafalan huruf vokal. Selain itu, guru dan kepala sekolah juga dilibatkan sebagai responden untuk memberikan masukan terkait kondisi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang ada. Pemilihan sampel ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lengkap mengenai masalah dan kebutuhan pembelajaran di lembaga tersebut.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik, yakni observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan mengidentifikasi masalah yang ada, dengan peneliti berperan sebagai guru pendamping di kelas

mengamati langsung aktivitas belajar dan kendala yang dihadapi anak dalam pelafalan huruf. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru untuk menggali informasi lebih dalam mengenai masalah yang dihadapi selama pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk menilai media *Vocal Games Digital* dari perspektif ahli media, materi dan bahasa. Selain itu, dokumentasi berupa foto, rekaman suara, dan catatan selama proses belajar mengajar dikumpulkan untuk mendukung validitas data penelitian.

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mengorganisir dan menata catatan hasil observasi dan wawancara untuk memahami kasus yang diteliti. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari kuesioner menggunakan skala *Likert* untuk menilai kelayakan produk, serta menggunakan analisis deskriptif dan statistik inferensial seperti Uji-t untuk mengukur tingkat keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan pelafalan huruf vokal anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Pelafalan Huruf Vokal Anak Pra dan Pasca Pengembangan Media

Berdasarkan hasil pengujian kemampuan pelafalan huruf vokal anak, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan. Hasil pra-pengembangan media menunjukkan kemampuan anak berada pada kategori rendah, dengan rata-rata capaian hanya 39% termasuk kategori Mulai Berkembang. Namun, setelah penerapan media *Vocal Games Digital*, rata-rata capaian kemampuan pelafalan meningkat tajam menjadi 61%. Peningkatan data ini menjadi indikasi awal bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif memberikan dampak positif pada perkembangan fonologis anak usia dini. Temuan ini didukung oleh penelitian (Gunawan, 2022) yang menemukan bahwa untuk meningkatkan kemampuan fonologis dasar memerlukan media yang interaktif dan *visual*, dibandingkan metode konvensional seperti ceramah, lagu, *flashcard*, atau membaca buku cerita yang dinilai kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan *visual-interaktif* dan sensorik anak. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Dewi (2021) yang menghasilkan produk *game education* berbasis *multimedia* interaktif pada aspek bahasa anak dan memperoleh tingkat validasi sebesar 89% termasuk pengenalan huruf (Dewi & Agung, 2021).

Hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Al-Washilah Panguragan Cirebon juga mengkonfirmasi bahwa keterbatasan media, khususnya media berbasis *digital* menjadi salah satu penyebab utama. Media yang ada saat ini belum cukup memberikan stimulasi yang membantu anak mengenali dan melafalkan huruf vokal secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan nyata di lapangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini seperti belajar sambil bermain dan memerlukan stimulasi *audio-visual* (Nabilla Maghfi & Na'imah, 2020).

Vocal Games Digital adalah solusi digital inovatif yang menggabungkan unsur suara, warna, gambar dan interaktivitas. Upaya ini sejalan dengan pernyataan Qotrunnida (2023) yang menekankan

bahwa media digital dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini karena dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan *multisensorik* (Qotrunnida et al., 2023). Selain itu, penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian berdasarkan temuan pra-pengembangan dan tinjauan dari peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf vokal. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Azmi (2024), ditemukan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif pada tahap pra-pengembangan menyebabkan anak-anak mudah bosan dan kehilangan fokus. Azmi mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *digital* dengan memanfaatkan *Smart App Creator 3*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan keberadaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat anak-anak untuk belajar dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Azmi et al., 2024).

Pengembangan Media *Vocal Games Digital*

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *digital* dalam bentuk media *Vocal Games Digital*, yang dirancang khusus untuk anak usia dini, dengan fokus pada peningkatan pelafalan huruf vokal. Media ini berupa aplikasi yang menyajikan permainan interaktif di mana anak-anak dapat mendengarkan dan menirukan pelafalan huruf vokal dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan model *Borg & Gall* yang terdiri dari 10 tahapan pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menerapkan 5 tahapan seperti, studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji lapangan awal, dan revisi produk utama. Pembatasan pada tahapan-tahapan yang peneliti ambil ini sesuai dengan kebutuhan dan sumber daya yang tersedia. Dengan memfokuskan pada lima langkah pertama, peneliti memastikan bahwa meskipun tidak semua tahapan dilalui, kualitas dan kelayakan produk tetap terjaga sesuai dengan tujuan awal penelitian (Assyauqi, 2020).

Tahapan pertama Studi Pendahuluan dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Wawancara dilaksanakan dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas A pada hari Selasa, 29 Oktober 2024 di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung di Lembaga masih minim dalam penggunaan media pembelajaran yang variatif. Observasi menunjukkan bahwa media yang digunakan terbatas pada *flashcard* dan buku-buku cerita yang tidak cukup menarik untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas A mengungkapkan kesadaran mereka akan pentingnya media pembelajaran yang lebih interaktif, namun mereka juga mengakui adanya keterbatasan dalam pemahaman dan pelatihan mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dengan demikian temuan ini menguatkan urgensi pengembangan media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

tersedia, peneliti memilih *Smart Apps Creator 3* sebagai *platform* untuk membuat dan mengembangkan media *Vocal Games Digital* ini. Kemudian peneliti mulai merangkai keseluruhan komponen media dengan menggunakan *software* tersebut, sehingga menghasilkan media *Vocal Games Digital* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini terkait aspek bahasa.

Tahap ketiga pengembangan bentuk awal produk dilakukan validasi kelayakan produk dan revisi berdasarkan masukan dari para ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa). Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media *Vocal Games Digital* yang dirancang memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, segi teknis dan segi bahasa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nirwana (2021) sebelum media pembelajaran digunakan, desain media pembelajaran akan divalidasi oleh ahli untuk mendapatkan desain yang benar-benar valid dan reliabel (Nirwana, 2021). Pada tahap ini, para ahli memberikan masukan terkait kekurangan yang mungkin ada pada produk dan menyarankan perbaikan yang diperlukan untuk memastikan media yang dihasilkan berfungsi secara optimal. Validasi ini juga menjadi acuan penting untuk menentukan apakah media layak digunakan dalam proses pembelajaran atau perlu perbaikan lebih lanjut sebelum diterapkan pada anak.

Validasi kepada ahli dilaksanakan melalui dua tahap revisi. Pada tahap pertama, ahli media memberikan skor 75% (cukup layak), dengan saran utama meliputi menghilangkan gambar di tengah, pemberian warna pembeda untuk huruf vokal, dan penyesuaian *font* dan elemen gelembung. Setelah revisi, skor ahli media meningkat menjadi 95% (Layak). Ahli materi pada tahap pertama memperoleh skor 79% (layak), dengan saran perbaikan terkait kontras warna dan penambahan kegiatan serta materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Patridina (2022) bahwa kontras warna pada huruf dan background teks membantu menyampaikan ide dengan lebih jelas (Patridina & Listyaputri, 2022). Setelah revisi, skor meningkat menjadi 95% (tanpa catatan revisi). Terakhir ahli bahasa pada tahap pertama mencapai 80% (layak), dan saran fokus pada penyesuaian desain usia anak, kejelasan *font*, dan alur cerita yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Mudianti (2025) bahwa desain yang sesuai dengan usia anak dapat meningkatkan minat belajar (Mudianti et al., 2025). Setelah perbaikan, skor final ahli bahasa adalah 100% (Layak). Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil presentase validasi pada setiap tahap, menunjukkan bahwa media *Vocal Games Digital* sudah layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Tahap keempat adalah uji coba lapangan awal, uji coba terbatas ini dilakukan pada 22 peserta didik kelompok A2 di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon. Pelaksanaan uji lapangan bertujuan untuk mengetahui respons awal anak dan mengukur tingkat efektivitas awal media *Vocal Games Digital* dalam meningkatkan pelafalan huruf vokal. Berdasarkan observasi, ditemukan beberapa kendala teknis dan praktis, seperti kesulitan anak dalam menggunakan *mouse* untuk menekan tombol, dan durasi *game* dinilai terlalu lama untuk rentang perhatian anak usia dini.

Tahap terakhir adalah revisi produk utama, merupakan penyempurnaan akhir produk ini difokuskan pada perbaikan kendala yang teridentifikasi selama uji lapangan awal. Tindakan revisi meliputi penyesuaian sensitivitas tombol agar mudah diakses dengan sentuhan atau pemotongan durasi

beberapa sesi permainan. Dengan selesainya revisi ini, media *Vocal Games Digital* dinyatakan Layak Final dan siap diimplementasikan.

Kelayakan Media *Vocal Games Digital* untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal

Uji kelayakan media *Vocal Games Digital* menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, mengkonfirmasi bahwa media interaktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan yang diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media dan materi memberikan nilai sebesar 95%, lalu ahli bahasa memberikan nilai sebesar 100%. Rata-rata skor pada ketiga validasi ini mencapai 97%, sehingga masuk dalam kategori “Layak”. Penilaian ini menunjukkan bahwa media *Vocal Games Digital* bukan hanya layak dari sisi teknis dan isi, tetapi juga layak secara praktis karena mampu digunakan dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.

Dari sudut pandang ahli media menunjukkan bahwa media *Vocal Games Digital* dinilai menarik secara *visual*, memiliki *navigasi* yang sederhana, serta mampu memfasilitasi keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar. Sementara itu ahli materi berpendapat, *Vocal Games Digital* dinilai telah memenuhi aspek kesesuaian isi dengan indikator pembelajaran, kemudahan dipahami anak, serta relevansi materi dengan karakteristik perkembangan usia 4-5 tahun. Ahli bahasa berpendapat, *Vocal Games Digital* dinilai sudah menyesuaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti anak, kesesuaian bahasa dengan karakteristik anak dan keterbacaan *font* yang selaras. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Astikayasa (2020) mengembangkan *game* edukasi untuk membantu anak-anak belajar bahasa Bali. Menyesuaikan konten dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak usia dini sangat penting dalam hal penggunaan bahasa di media. *Game* ini dirancang untuk menarik minat anak-anak untuk belajar bahasa yang semakin jarang digunakan. Dengan menggunakan ide-ide belajar yang menyenangkan, *game* ini membuat proses belajar yang lebih menarik. Jenis *font* yang dipilih dipertimbangkan agar tidak terlalu kaku dan mudah dibaca oleh anak-anak. Di sisi lain, penggunaan warna-warna cerah dimaksudkan untuk meningkatkan keterbacaan dan menarik perhatian anak-anak, sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Astikayasa et al., 2020).

Tabel 1. Hasil Presentase Pengguna

No.	Validator	Presentase
1.	Kepala Sekolah	96%
2.	Guru Kelas A	81%
Rata-rata Presentase		89%

Berdasarkan hasil tabel 1 yang menunjukkan penilaian dari pengguna (kepala sekolah dan guru), rata-rata presentase kelayakan media mencapai 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Vocal Games Digital* “Layak” secara praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan ini didukung oleh peningkatan hasil validasi ahli dari tahap 1 dan tahap 2 (seperti diuraikan sebelumnya),

yang membuktikan bahwa perbaikan yang dilakukan sudah sesuai dengan catatan revisi validator.

Selain validasi dari para ahli, penilaian kelayakan media juga dilakukan oleh pengguna, yaitu kepala sekolah dan guru kelompok A di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media *Vocal Games Digital* “Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan skor sebanyak 96% dari kepala sekolah, dan 81% dari guru kelas. Menghasilkan rata-rata *presentase* sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Vocal Games Digital* ini dapat diterima dengan baik oleh pihak sekolah dan guru dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, mereka memberikan tanggapan yang positif terhadap respon dan keterlibatan anak-anak selama menggunakan media *Vocal Games Digital* ini. Anak-anak terlihat sangat antusias dan fokus saat bermain *game* dan yang lebih penting mereka mampu menyerap materi yang ada di dalam *Vocal Games Digital*. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulidi (2022) dengan adanya penggunaan media memberi dampak positif pada peningkatan motivasi siswa yang ditunjukkan oleh antusias siswa terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas dan mampu meningkatkan kemampuan yang mereka miliki (Maulidi, 2022). Mereka juga menekankan bahwa keterlibatan anak dalam *game* sangat tinggi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Tidak hanya aspek pembelajaran, aspek teknis dan *visual* dari *game* juga mendapatkan perhatian khusus, menurut pengguna (Kepala Sekolah dan Guru Kelas A) menilai bahwa media ini mudah dinavigasi oleh anak-anak. Konten yang disajikan dalam *game* juga sangat jelas dan mudah dipahami, baik dari segi bahasa maupun *visual*, karena dengan *visual* yang menarik serta penggunaan warna dan animasi yang tepat dapat membantu meningkatkan daya tarik *game* di mata anak-anak. Hasil ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2022) yang menyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran tidak hanya dilihat dari sisi isi materi saja, tetapi juga dari segi desain, interaktivitas, dan daya tarik *visual*. Media yang layak digunakan harus mampu menjembatani antara materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik, khususnya pada anak usia dini yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret dan bermain (Gunawan, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, mereka memberikan tanggapan yang positif terhadap respon dan keterlibatan anak-anak selama menggunakan media *Vocal Games Digital* ini. Anak-anak terlihat sangat antusias dan fokus saat bermain *game* dan yang lebih penting mereka mampu menyerap materi yang ada di dalam *Vocal Games Digital*. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulidi (2022) dengan adanya penggunaan media memberi dampak positif pada peningkatan motivasi siswa yang ditunjukkan oleh antusias siswa terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas dan mampu meningkatkan kemampuan yang mereka miliki (Maulidi, 2022). Mereka juga menekankan bahwa keterlibatan anak dalam *game* sangat tinggi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Tidak hanya aspek pembelajaran, aspek teknis dan *visual* dari *game* juga mendapatkan perhatian khusus, menurut pengguna (Kepala Sekolah dan Guru Kelas A) menilai bahwa media ini mudah dinavigasi oleh anak-anak. Konten yang disajikan dalam

game juga sangat jelas dan mudah dipahami, baik dari segi bahasa maupun *visual*, karena dengan *visual* yang menarik serta penggunaan warna dan animasi yang tepat dapat membantu meningkatkan daya tarik *game* di mata anak-anak. Hasil ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2022) yang menyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran tidak hanya dilihat dari sisi isi materi saja, tetapi juga dari segi desain, interaktivitas, dan daya tarik *visual*. Media yang layak digunakan harus mampu menjembatani antara materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik, khususnya pada anak usia dini yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret dan bermain (Gunawan, 2022).

Proses penilaian dari pengguna ini sangat penting, karena hasil penilaian menjadi dasar keputusan bahwa *Vocal Games Digital* merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon. Mereka menilai bahwa media ini tidak hanya membantu anak-anak dalam memahami kemampuan pelafalan huruf vokal tetapi juga memberikan cara baru bagi guru untuk mengenalkan huruf vokal dengan cara yang lebih interaktif. Sejalan dengan pendapat Putri (2024) bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis *digital* membuat pengalaman belajar lebih interaktif, memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Putri, 2024).

Media *Vocal Games Digital* juga memiliki potensi untuk diadopsi lebih luas di berbagai TK lainnya. Keberhasilannya media *Vocal Games Digital* dalam meningkatkan pemahaman pelafalan huruf vokal pada anak kelompok A di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon menunjukkan bahwa media ini sangat relevan dan tepat digunakan dalam konteks Pendidikan anak usia dini. Hal ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengintegrasikan aspek bermain dan belajar sehingga anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Sejalan dengan pendapat Nurfalalah (2023) yang mengatakan bahwa media *digital* efektif menstimulasi keterampilan literasi anak usia dini dan mampu meningkatkan motivasi anak usia dini dalam belajar. Dalam hasil pengamatannya rendahnya kemampuan literasi pada anak usia dini yang menjadi perhatian penting dalam pendidikan, tujuan dari pengamatan ini untuk mengetahui secara mendalam mengenai penerapan media pembelajaran *digital* sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan dasar literasi anak (Nurfalalah et al., 2023).

Media *Vocal Games Digital* secara keseluruhan sangat praktis dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dari berbagai sudut pandang, baik dari validasi ahli maupun penilaian pengguna, dengan memperoleh skor rata-rata 97% dari validasi ahli dan skor 89% dari pengguna, media ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, praktis, menarik dan bermanfaat untuk mendukung kemampuan pelafalan huruf vokal pada anak usia dini. Sejalan dengan pendapat Angkarini (2024) berdasarkan hasil penelitian, pelatihan dalam pembuatan animasi media pembelajaran dirancang untuk memberikan pengetahuan baru kepada para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran berbasis *digital*, serta mengembangkan keterampilan desain dan teknis mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan

menyoroti pentingnya adaptasi kurikulum. Meskipun demikian, media pembelajaran tetap berfungsi sebagai alat yang mendukung dan melengkapi proses belajar mengajar secara praktis (Angkarini, T., Mardiyati, S., & Tanamal, 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai media Vocal Games Digital untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon dapat disimpulkan bahwa kemampuan pelafalan huruf vokal anak usia 4-5 tahun menunjukkan hasil yang cukup memuaskan dengan presentase 61%, yang termasuk dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”. Meskipun anak-anak telah mampu melafalkan huruf vokal, masih terdapat ruang untuk perbaikan, terutama karena keterbatasan media pembelajaran yang ada saat ini. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Pengembangan media Vocal Games Digital dilakukan melalui lima tahapan sistematis dan dinyatakan layak berdasarkan validasi dari ahli media, materi dan bahasa dengan rata-rata skor 97%. Kelayakan media juga didukung oleh tanggapan pengguna, yaitu kepala sekolah dan guru kelas A, yang memberikan presentase 96% dan 81% masing-masing, sehingga rata-rata kelayakan mencapai 89%. Selain itu, hasil uji coba media menunjukkan peningkatan kemampuan pelafalan huruf vokal anak dengan presentase 86% yang termasuk dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media Vocal Games Digital layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf vokal anak usia 4-5 tahun di TK Al- Washilah Panguragan Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Albantani, A. M., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2019). *SOCIAL MEDIAAS ALTERNATIVE MEDIA FORARABIC TEACHING IN DIGITAL ERA*. 4(2), 148–161.
- Angkarini, T., Mardiyati, S., & Tanamal, N. A. (2024). *PELATIHAN MEMBUAT ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT BAGI PARA GURU SEKOLAH DASAR DI DESA SADAHAYU, MAJENANG, JAWA TENGAH*. 2(1).
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestaringrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., & Harianti, R. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeriegeri, December*, 2–8.
- Astikayasa, I. G., Santosa, N. A., & Pradnyanita, A. A. S. I. (2020). Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Bali Untuk Anak - Anak Di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa*, 1(1), 8–14.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>

- Berk, L. E. (2018). *Development Through the Lifespan*.
<https://doi.org/https://www.amazon.com/Development-Through-Lifespan-Laura-Berk/dp/0134419693?asin=1071895176&revisionId=&format=4&depth=1>
- Budiarti, E., & Fitriani. (2024). Implementasi Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 142–153.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Diantoro, C. T., Ismaya, E. A., & Widiyanto, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Aplikasi Edmodo Pada Siswa Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4496>
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2), 62–69.
- Karoma, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 60–66. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.501>
- M. Ihsan Dacholfany. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v5i3.138>
- Marhendra Haryanto Putra, & Gunawan. (2022). Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education. *Identifikasi Pemanfaatan Permainan Edukatif*, 3(2), 549–556.
- Maulidi, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Quantum Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Fakta: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 13. <https://doi.org/10.28944/fakta.v2i1.698>
- Mudianti, H., Rizqiyani, R., Anak, I., Dini, U., & Tarbiyah, F. (2025). *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 (2025) Pages 1-16 Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 (2025) Pages 1-16 ISSN : 2460-4437 , E-ISSN 2549-3329 (Online) PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MORAL AN. 11(1)*, 1–16.
- Nabilla Maghfi, U., & Na'imah, N. (2020). Penerapan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini Kelas Akhir Yang Tepat Di Paud Tsabita Kalianda Lampung Selatan. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 197–210. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1163>
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Nurfalah, F., Darnia, S. W., Syawali, W., & Putri, S. U. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulus Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi NonFormal*, 4(2), 779–791.
- Patridina, E. P. B. G. G., & Listyaputri, D. R. (2022). Analisis Poster Sebagai Media Pembelajaran

Sejarah Afrika. *Jurnal Pendidikan*, 31(2), 207. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i2.2654>

Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>

Qotrunnida, N., Supriatna, E., & Naufal Arzaqi, R. (2023). Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak di RA Darul Mu'minin. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 448–459. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.241>

Rahim, W. & N. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL DAN HURUF KONSONAN MELALUI MEDIA KARTU HURUF PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B KB PUNCAK MEWATANG KECAMATAN BUNGIN KABUPATEN ENREKANG. *Info Corona Virus Archives » Info Infeksi Emerging Kementerian Kesehatan RI. Info Infeksi Emerging Kementerian Kesehatan RI.*, 1(1), 105–112.

Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyono, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>

Setiawan, A. (2024). *NALISIS KESULITAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SALATIGA*. 5, 33–42.