

PENGEMBANGAN MEDIA *QUBUE (QUIET BOOK)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF E DAN HURUF U PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Muthiah Nayyiroh Ummmi Mahmudah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : muthiah.22094@mhs.unesa.ac.id

Sri Widayati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : sriwidayati@unesa.ac.id

Suharti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : suhartisuharti@unesa.ac.id

Afifah Rahmaningrum

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : afifahrahmaningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pengenalan anak dalam mengenal huruf vokal, khususnya huruf e dan huruf u, pada anak usia 4-5 tahun. Pembelajaran yang masih berdominasi pada penggunaan media konvensional menyebabkan anak kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Qubue (Quiet Book)* yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenali huruf e dan huruf u pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Wildani 2 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE Analysis, Design, Development. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, observasi, wawancara, angket validasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Qubue (Quiet Book)* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba kepada anak.

Kata kunci: Media *Qubue*, pengenalan kata, ADDIE, Pendidikan anak usia dini

Abstract

This study was initiated by the limited proficiency of children aged 4–5 years in recognizing vowels, specifically the letters 'e' and 'u'. The predominance of conventional media in the learning process has led to low engagement and lack of active participation among children. Consequently, there is a critical need for innovative and appealing instructional media tailored to early childhood characteristics. This research aims to develop a feasible *Qubue (Quiet Book)* media designed to enhance the recognition of the letters 'e' and 'u' for children aged 4–5 years at TKIT Wildani 2 Surabaya. Utilizing a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, this study involved media and material experts, as well as data collection through observation, interviews, validation questionnaires, and documentation. Data were analyzed using both descriptive quantitative and qualitative approaches. The findings demonstrate that the *Qubue (Quiet Book)* media achieved a 'highly feasible' category, as validated by media and material experts, as well as through direct trials with the children.

Keywords: *Qubue media, letter recognition, ADDIE, early childhood education*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Menurut Maria Montessori (1900), pendidikan anak usia

dini merupakan proses yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkembang secara alami melalui aktivitas yang dilakukan secara sukarela dalam lingkungan belajar yang telah dipersiapkan. Masa usia dini dikenal

sebagai golden age, yaitu periode ketika pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan, khususnya perkembangan bahasa, dapat berkembang secara optimal.

Salah satu kemampuan dasar dalam perkembangan bahasa adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan ini mencakup kemampuan anak mengenali bentuk, bunyi, dan simbol huruf sebagai fondasi awal keterampilan membaca dan menulis. Penguasaan pengenalan huruf tidak hanya berkaitan dengan perkembangan bahasa, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, terutama kemampuan mengingat simbol, membedakan bentuk huruf, dan menghubungkan lambang dengan bunyinya. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan mengenal huruf perlu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Proses pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya memanfaatkan alat permainan edukatif (APE) sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. APE dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak melalui aktivitas bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Namun, pada praktiknya belum semua lembaga PAUD memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga kegiatan belajar masih didominasi metode konvensional, seperti menghafal dan lembar kerja anak (LKA).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran pengenalan huruf vokal, khususnya huruf e dan u. Dibandingkan huruf vokal a, i, dan o, kedua huruf tersebut cenderung lebih sulit dibedakan oleh anak, baik dari segi bentuk maupun pengucapannya. Penelitian Imas Nur Fadillah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Destri Rachma Pratiwi (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih memerlukan stimulasi yang tepat melalui media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Hasil observasi awal di TKIT Wildani 2 Ketintang Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf e dan u pada kelompok A masih tergolong rendah. Berdasarkan wawancara dengan guru pada 22 September 2025, pembelajaran pengenalan huruf selama ini dilakukan melalui pembiasaan mengucapkan huruf vokal (a, i, u, e, o) sebelum masuk kelas serta menggunakan lembar kerja anak. Meskipun metode tersebut membantu anak menghafal urutan huruf, sebagian anak masih mengalami kesulitan membedakan bentuk, bunyi, dan cara penulisan huruf e dan u. Hasil observasi menunjukkan sekitar 64% dari 45 anak kelompok A masih mengalami kesulitan mengenali kedua huruf tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Purwanti & Simatupang, 2017; Rahmaningrum & Fauziah, 2020). Salah satu media visual yang sesuai untuk anak usia dini adalah quiet book, yaitu buku berbahan kain flanel yang berisi aktivitas interaktif untuk melatih kemampuan mengenal huruf, membaca permulaan, motorik halus, serta perkembangan bahasa anak. Media ini memungkinkan anak belajar melalui kegiatan bermain secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas quiet book dalam meningkatkan kemampuan belajar anak usia dini, penelitian yang secara khusus mengembangkan media quiet book untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf e dan u pada anak usia 4–5 tahun masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media Qubue (Quiet Book) yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf e dan u pada anak usia 4–5 tahun di TKIT Wildani 2 Ketintang Surabaya. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran literasi awal pada pendidikan anak usia dini.

Badan artikel termasuk daftar pustaka ditulis dalam satu kolom seperti dalam template ini. Setiap paragraf baru harus ditulis menjorok ke dalam satu tab (1,27 cm). Artikel yang dikirim harus dalam bentuk Microsoft Word, dengan ukuran kertas A4, margin atas dan kiri 4 cm, margin kanan dan bawah 3 cm, serta spasi antar baris adalah single (tunggal). Huruf yang digunakan dalam badan artikel adalah Times New Roman 10 pt.

Penulisan tanda baca (titik, koma, titik dua, titik koma, tanda kurung, tanda petik, tanda tanya, tanda seru, garis miring, dsb) tidak didahului oleh spasi dan dilanjutkan oleh spasi, kecuali penggunaan titik atau koma dalam penanda angka desimal. Contoh penggunaan bagian ini dapat dilihat pada keseluruhan isi template ini.

Bagian pendahuluan utamanya memuat alasan dilakukan penelitian yang ditunjang dengan kajian literatur (teoritik). Bagian pendahuluan diharapkan memuat sebanyak mungkin kutipan dari jurnal-jurnal ilmiah (diutamakan dari jurnal internasional bereputasi). Sangat disarankan untuk mengutip artikel dari dosen UNESA, dengan tetap mempertimbangkan relevansi tema tulisan.

Untuk memudahkan penulis, secara teknis penulis dapat menggunakan template ini secara penuh. Penulis dapat menyesuaikan seluruh isi tulisan dengan template ini (ditimpa) bagian per bagian, sehingga secara keseluruhan diharapkan artikel yang dikirimkan sudah sesuai dengan panduan yang diharapkan. Sebaiknya menghapus sesuai kebutuhan, untuk menghindari kesalahan di bagian-bagian lainnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran berupa media Qubue (Quiet Book) untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf e dan u pada anak usia 4–5 tahun. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap Development, karena tujuan utama penelitian adalah menghasilkan media yang valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli serta uji coba terbatas. Pembatasan tahapan tersebut sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan pada tingkat sarjana yang berfokus pada validitas produk sebelum dilakukan implementasi secara luas.

Penelitian dilaksanakan di TKIT Wildani 2 Ketintang Surabaya pada tahun ajaran 2025/2026. Partisipan penelitian terdiri atas dua kelompok. Pertama, dua orang validator, yaitu seorang ahli materi dan seorang ahli media yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Anak Usia Dini. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi materi, tujuan pembelajaran, dan penyajian kegiatan dalam media, sedangkan ahli media mengevaluasi aspek desain, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan media. Kedua, empat anak usia 4–5 tahun dari kelompok A yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sebagai subjek uji coba terbatas. Pemilihan partisipan dilakukan berdasarkan kesesuaian karakteristik dengan tujuan penelitian, yaitu anak yang masih mengalami kesulitan mengenal huruf e dan u.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak dalam mengenal huruf e dan u selama menggunakan media Qubue. Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator capaian perkembangan anak usia 4–5 tahun, meliputi kemampuan menunjuk huruf sesuai bentuknya serta kemampuan menulis huruf e dan u dengan benar. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mengetahui respons anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Teknik dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pengembangan media, proses validasi oleh ahli, dan pelaksanaan uji coba terbatas.

Prosedur penelitian mengikuti tiga tahapan utama model ADDIE, yaitu analysis, design, dan development. Tahap analysis diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui permasalahan pembelajaran mengenal huruf di TKIT Wildani 2 Ketintang Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan membedakan bentuk dan penulisan huruf e dan u, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Tahap design dilakukan dengan merancang isi, tampilan, aktivitas pembelajaran, serta spesifikasi media Qubue yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun. Media dirancang dalam bentuk buku aktivitas interaktif yang

memuat berbagai kegiatan, seperti mengenal huruf, menulis, menyusun huruf, menjahit, mencocokkan gambar, serta permainan maze. Selanjutnya, pada tahap development, rancangan media diwujudkan menjadi produk yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi sehingga diperoleh produk yang layak digunakan. Setelah proses revisi selesai, media diujicobakan secara terbatas kepada empat anak untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan respons awal terhadap media yang dikembangkan.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli menggunakan skala Likert empat tingkat, kemudian dianalisis dalam bentuk persentase kelayakan dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimum. Persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan untuk menentukan apakah media layak digunakan atau memerlukan revisi. Sementara itu, data kualitatif berupa saran, kritik, dan komentar dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyempurnaan produk. Hasil observasi selama uji coba juga dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai keterlaksanaan penggunaan media serta respons anak terhadap media Qubue yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengembangan Media Qubue (Quiet Book)

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media Qubue (Quiet Book) yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf e dan u pada anak usia 4–5 tahun di TKIT Wildani 2 Ketintang Surabaya. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang dibatasi hingga tahap Analysis, Design, dan Development. Pembatasan tersebut dilakukan karena tujuan penelitian difokuskan pada pengembangan dan validasi produk sebelum implementasi dalam skala luas.

Tahap analysis dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru kelompok A. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran mengenal huruf masih menggunakan metode pembiasaan membaca huruf vokal (a, i, u, e, o) dan lembar kerja anak (LKA). Pendekatan tersebut belum mampu membantu seluruh anak membedakan bentuk maupun cara penulisan huruf e dan u. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sekitar 64% anak kelompok A masih mengalami kesulitan mengenali kedua huruf tersebut. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Pada tahap design, peneliti menyusun rancangan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media Qubue dikembangkan dalam bentuk buku aktivitas (quiet book) berukuran A4 yang memuat berbagai aktivitas bermain edukatif, seperti menulis huruf, membentuk huruf menggunakan berbagai bahan, menjahit huruf, mencocokkan gambar, permainan maze, dan mengelompokkan gambar berdasarkan huruf awal.

Seluruh aktivitas dirancang untuk mengintegrasikan stimulasi perkembangan bahasa, kognitif, dan motorik halus anak.

Tahap development menghasilkan prototipe media Qubue yang terdiri atas tiga bagian utama, yaitu pengenalan huruf e, pengenalan huruf u, serta penguatan melalui kegiatan integrasi kedua huruf. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada anak.

Tabel 1. Karakteristik Media Qubue (Quiet Book)

Komponen	Deskripsi
Nama produk	Qubue (Quiet Book Huruf e dan u)
Sasaran	Anak usia 4–5 tahun
Ukuran	A4 (21 × 29,7 cm)
Jumlah halaman	30 halaman
Materi	Huruf e dan huruf u
Aktivitas	Menulis, membentuk huruf, menjahit, maze, mencocokkan gambar, mengelompokkan gambar
Bahan	Kertas laminasi, velcro, pom-pom, clay, tali sepatu, spidol, puzzle

Kelayakan media dinilai oleh dua validator yang terdiri atas seorang ahli media dan seorang ahli materi. Penilaian menggunakan skala Likert empat tingkat dengan memperhatikan aspek desain, penyajian, isi materi, bahasa, keamanan media, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh skor 44 dari skor maksimum 56, sehingga menghasilkan persentase kelayakan sebesar 78,57%. Persentase tersebut berada pada kategori layak, sehingga media dapat digunakan setelah dilakukan revisi kecil sesuai saran validator.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor	Persentase	Kategori
Desain	12	11	91,67%	Sangat Layak
Warna	12	9	75,00%	Layak
Visual	8	4	50,00%	Cukup
Penggunaan	16	13	81,25%	Sangat Layak
Pembelajaran	8	7	87,50%	Sangat Layak
Total	56	44	78,57%	Layak

Validator media memberikan beberapa masukan, antara lain memperbaiki urutan penyajian aktivitas, memperjelas kombinasi warna pada beberapa halaman, serta menyesuaikan ukuran gambar agar lebih proporsional bagi anak usia dini. Seluruh saran tersebut digunakan sebagai dasar revisi produk.

Selanjutnya, validasi ahli materi memperoleh skor 30 dari skor maksimum 36 dengan persentase 83,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media berada pada kategori sangat layak.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor	Persentase	Kategori
Tujuan pembelajaran	8	8	100,00%	Sangat Layak
Materi pembelajaran	8	6	75,00%	Layak
Penyajian	4	3	75,00%	Layak
Kualitas materi	16	13	81,25%	Sangat Layak
Total	36	30	83,33%	Sangat Layak
Tujuan pembelajaran	8	8	100,00%	Sangat Layak

Validator materi menyatakan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian perkembangan anak usia 4–5 tahun dan mampu mendukung pembelajaran pengenalan huruf secara bertahap. Beberapa saran yang diberikan berupa penyempurnaan redaksi petunjuk penggunaan serta penambahan contoh gambar yang lebih familiar bagi anak.

Hasil Uji Coba Terbatas

Setelah melalui proses validasi dan revisi, media Qubue diujicobakan kepada empat anak kelompok A di TKIT Wildani 2 Ketintang Surabaya. Uji coba dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan tiga tahapan kegiatan, yaitu pengenalan huruf e, pengenalan huruf u, dan penguatan kedua huruf melalui berbagai aktivitas bermain.

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh anak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Anak terlihat lebih aktif dibandingkan pembelajaran menggunakan lembar kerja karena media memberikan kesempatan belajar melalui aktivitas manipulatif, seperti menyusun huruf, menjahit, mencari

jejak (maze), dan mencocokkan gambar.				
Tabel 4. Hasil Uji Coba Terbatas Media Qubue				
Subjek	Skor Total	Persentase	Kategori	
HY	26	92,86%	Berkembang Sangat Baik	
AK	24	85,71%	Berkembang Sangat Baik	
AF	24	85,71%	Berkembang Sangat Baik	
HD	27	96,43%	Berkembang Sangat Baik	
Rata-rata	25,25	90,18%	Berkembang Sangat Baik	

Berdasarkan hasil uji coba, aktivitas yang paling mudah dilakukan anak adalah mengenali bentuk huruf, menulis huruf, serta mencocokkan gambar sesuai huruf awal. Sebaliknya, kegiatan menjahit huruf masih memerlukan pendampingan karena membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang lebih baik. Meskipun demikian, aktivitas tersebut tetap memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus anak.

Secara keseluruhan, penggunaan media Qubue menunjukkan respons positif dari peserta didik. Anak lebih fokus mengikuti pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, serta mampu menyelesaikan aktivitas secara bertahap. Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf e dan u, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat multisensori sehingga anak dapat belajar melalui kegiatan melihat, menyentuh, menyusun, dan memanipulasi objek secara langsung.

Hasil validasi ahli yang menunjukkan kategori layak dan sangat layak, serta hasil uji coba terbatas dengan rata-rata capaian 90,18%, menunjukkan bahwa media Qubue (Quiet Book) memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf e dan u pada anak usia 4–5 tahun. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan kemampuan literasi awal melalui kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Qubue (Quiet Book) dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf e dan u pada anak usia 4–5 tahun. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media sebesar 78,57% (kategori layak) dan validasi ahli materi sebesar 83,33% (kategori sangat layak), serta hasil uji coba terbatas yang menunjukkan rata-rata capaian kemampuan anak sebesar 90,18%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, desain, penyajian, serta kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Keberhasilan media Qubue tidak terlepas dari karakteristik quiet book yang menghadirkan pengalaman belajar secara konkret melalui aktivitas bermain. Anak tidak hanya mengenal bentuk huruf secara visual, tetapi juga memperoleh pengalaman multisensori melalui kegiatan menulis, membentuk huruf menggunakan berbagai bahan, menjahit, mencocokkan gambar, dan permainan maze. Aktivitas tersebut sejalan dengan teori Montessori yang menekankan bahwa anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan penggunaan alat yang memungkinkan eksplorasi secara mandiri dalam lingkungan belajar yang telah dipersiapkan. Selain itu, media yang melibatkan aktivitas manipulatif mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta

memperkuat proses mengingat simbol huruf pada anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Rahmaningrum dan Fauziah (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik sehingga anak lebih mudah memahami materi. Temuan ini sejalan dengan Purwanti dan Simatupang (2017) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Selain itu, penelitian ini memperkuat hasil penelitian Imas Nur Fadillah (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Firdausia Kholida Maruzi (2024) yang menyatakan bahwa quiet book dapat meningkatkan kemampuan literasi awal melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan.

Meskipun demikian, selama uji coba masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan pada aktivitas menjahit huruf. Kesulitan tersebut menunjukkan bahwa koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pendampingan dan stimulasi secara bertahap agar seluruh aktivitas dalam media dapat dimanfaatkan secara optimal. Secara keseluruhan, media Qubue memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini sehingga berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media Qubue (Quiet Book) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf e dan u pada anak usia 4–5 tahun di TKIT Wildani 2 Ketintang Surabaya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 78,57% dari ahli media dengan kategori layak dan 83,33% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas kepada empat anak menunjukkan rata-rata capaian kemampuan mengenal huruf sebesar 90,18%, yang termasuk kategori berkembang sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Qubue mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif melalui berbagai aktivitas, seperti menulis, membentuk huruf, menjahit, mencocokkan gambar, dan permainan maze. Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf, media ini juga memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus, koordinasi visual-motorik, dan keterlibatan aktif anak selama pembelajaran. Dengan demikian, media Qubue layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pengembangan literasi awal pada anak usia dini..

DAFTAR PUSTAKA

Afifah Rahmaningrum. (2019). Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Peserta Ekstrakurikuler Karate

- Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(8).
- Ahmad, S. A. (2024). Penggunaan Media Activities Book dan Media Kartu Angka Kelompok B di TK Nurul Fikri Bonto Majannang. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Andari, F. T., & Friska, N. (2024). Pengembangan Media Buku Pop Up dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di UPT SPF TK Negeri 03 Beringin. *Journal Of Social Science Research*, 4, 9–23.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, & Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka (Issue 021).
- Barnch, R. M. (2009). The ADDIE Aprooach.
- Cahyani, A. D. . (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf u dan huruf e Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070>
- Chayanti, dinda F. N., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh 5 Teknik Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 1–18.
- Desi Ardila Sari. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berfikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung di TK An-Nahl Kota Jambi. Universitas Jambi.
- Dhiu, K. D., Laksana, D. N. L., Dopo, F., Ita, E., Natal, Y. R., Jau, M. Y., Ngonu, M. R., Kembo, M. Rf., Deghe, M., Wunu, B., & Tawa, O. P. A. (2021). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini (K. D. Dhiu & D. N. L. Laksana (eds.); 2021st ed.). PT. Nasya Expanding Management.
- Dina, N. R., & Purnamasari, Y. M. (2023). Pengembangan Game Power Point Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 30–47. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Djaali. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif (B. S. Fatmawati (ed.)). Jakarta : Bumi Aksara.
- Djulaika, & Widayati, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Balok Angka Berwarna Di Ppt Nusa Indah Surabaya. *Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(1), 36–43.
- Faradiba, Y., Dhien, N., & Andri, A. (2024). Buku Cerita Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun..
- Fauzia, W. (2022). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (A. Leonardo (ed.)). CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Fitri, R., Reza, M., Ningrum, M. A., & Surabaya, U. N. (2020). Instrumen Kesiapan Belajar : Asesmen Non-Tes Untuk Mengukur Kesiapan Perspektif Neurosains. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(1), 17–32.
- Gandana, G. (2019). Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Persepektif Pendidikan Anak Usia Dini. Ksatria Siliwangi.
- Hapsari, D. T., Palupi, W., & Fitrianingtyas, A. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal huruf u dan huruf e anak dengan media lotto angka berwarna. *Jurnal Kurama Cendekia*, 13(1), 116–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99836>
- Helma Nasafitri. (2023). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4- 5 tahun di tk dharma wanita bukit gadeng aceh selatan. Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. <https://doi.org/https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Istiqomah, N., Yogyakarta, S. K., & Info, A. (2021). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Khosibah, S. A., Rahmaningrum, A., & Kusumawardani, C. T. (2025). Potensi dan Praktik Literasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia : Systematic Literature Review. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(1), 55–69. <https://doi.org/10.18592/jea.v11i1.16329>
- teratai/article/view/27943%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/27943/25565
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran (A. Kristanto (ed.); 2016th ed.). Penerbit Bintang Surabaya.
- Latifah, L. (2021). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (A. Masruroh (ed.)). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Ningrum, M. A., Rahmaningrum, A., Widayanti, M. D., & Adhe, K. R. (2025). The effectiveness of GaMaKe Media to Train Creative Thinking in Early Childhood. *Child Education Journal*, 7(1), 12–25. <https://doi.org/10.33086/cej.v7i1.7272> Abstract
- Pratiwi, R., & Widayati, S. (2018). Pengaruh Media Penjepit Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Huruf u dan huruf eKelompok A TkIt Lentera Hati Sambilawang Bungkal Ponorogo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–23.
- Rahmaningrum, A., & Fauziah, P. (2020). Peran Guru pada Pengasuhan Anak dari Keluarga Tenaga Kerja Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1282–1292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.796>
- Rahmaningrum, A., Khosibah, S. A., Kusumawardani, C. T., & Dewi, D. J. K. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Minecraft Run Pada Anak di TK Model. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(2), 109–119. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i2.14489>
- Rahmawati, F. A., Simatupang, N. D., & Widayati, S. (2024). Pengembangan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Usia

- Dini di LPA Sunshine UNESA. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 6(1), 147–158.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan* (S. Y. Suryandari (ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta. <https://doi.org/10.25273/jicare.v12i1.19848>
- Syawaluddin, A. (2022). *Media Pembelajaran* (M. R. Pradana (ed.); 2022nd ed.). Badan Penerbit UNM.
- Tania, N., Kurnia, A., Nursihah, A., Ayuningtyas, F., Islam, U., & Gunung, S. (2025). Dengan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Lentera Anak*, 6(1), 99–120.
- Utari Rahmi Azizah. (2024). Pengaruh penerapan media quiet book terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di ra ar-rahman aceh barat daya. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- UU RI nomor 20 tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional* (Issue 1, pp. 1–42). kemendikbud.go.id.
- Wardana, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 159–168.
- Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. (Zuhro (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Ningrum, M. A., & Komalasari, D. (2024). Pelatihan Guru Paud Dalam Mengenalkan Konsep Bilangan Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 7(1).
- Widayati, S., Simatupang, N. D., & Sari, P. P. (2020). The Impact of Adduction of Folding Paper Stages for Children's Fine Motor Skills. *Atlantis Press SARL*, 387, 62–65. <https://doi.org/10.2991/icei-19.2019.14>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Yuhasriati, Y., Khairani, N., Rosmiati, R., & ... (2021). Pengembangan Media Quiet Book untuk Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini. *Jurnal Serambi*, 9(4), 625–630.
- Zahida, F., Khotimah, N., Sya'dullah, A., & Widayati, S. (2025). Pengembangan Alat Permainan “Apel Keberuntungan” Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(20), 86–102. <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9629p->
- Zummiassa, Armia, V., Mas'udah, Widayati, S., & Reza, M. (2023). Pengembangan Media Lift the Flap Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Penjumlahan 1-5 Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 66–78.
- Maruzi, F. K. (2024). Efektivitas Quiet Book untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Asghar : Journal of Children Studies*, 4(1), 58–68. <https://doi.org/10.28918/asghar.v4i1.7461> e-journal.uingusdur.ac.id
- Yanti, N. M. R., & Ambara, D. P. (2024). Busy Book: Educational Tool to Enhance Language Skills in Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(2), 281–290. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i2.78028> *Undiksha eJournal*
- Setiawati, D. E. C., & Rocmah, L. I. (2024). Vowel Recognition Revolutionizes Early Childhood Education Globally. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 25(2). <https://doi.org/10.21070/ijins.v25i2.1107> ijins.umsida.ac.id
- Yani, S. F., Prayogo, B. H., & Suwargono, T. (tahun tidak disebut). Penerapan Lagu Vowels untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Kelompok A TK Kemala Bhayangkari 31. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v4i2.1023>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.