E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

# Pengembangan Pyramid Magic sebagai Media Keaksaraan Awal Anak Usia 4–5 Tahun

**Lailatul Fadlilah[1], Allan Firman Jaya[2*]**

[12]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia

*Email korespondensi: allanfirman2@gmail.com

**Received:** 21 Juni 2026 **Revised:** 26 September 2026 **Accepted:** 11 Desember 2026
**Published:** 4 Januari 2027

©2026 by the authors. Licensee NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution(CC BY NC) licensehttps://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

**Abstract.** This study developed Pyramid Magic and assessed its feasibility for early-literacy stimulation among children aged 4–5 years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leranwetan, Tuban, Indonesia. A level-one research-and-development procedure adapted from Borg and Gall included identifying problems, collecting information, designing a product, validating the design, and revising it. The resource used wooden boards and felt materials to support letter recognition, picture matching, and early writing activities. Three media experts and two content experts evaluated the prototype. This research reported a mean media-validation score of 3.1 and a content-validation score of 2.7 on a four-point scale, with a stated overall feasibility of 73%. Initial needs analysis recorded that nine of 14 children in one class displayed specified emerging-literacy skills; this was not an effectiveness outcome. The prototype was judged feasible at the expert-validation stage.

Keywords: Pyramid Magic; emergent literacy; felt learning media; preschool children

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Pyramid Magic dan menilai kelayakannya untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leranwetan. Metode penelitian dan pengembangan menggunakan adaptasi Borg dan Gall pada pengujian level satu, meliputi identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, dan perbaikan desain. Produk menggunakan papan kayu dan kain flanel dengan kegiatan pengenalan simbol huruf, mencocokkan gambar, serta latihan menulis. Tiga ahli media dan dua ahli materi menilai prototipe melalui angket. Hasil penelitian menunjukkan rerata skor ahli media 3,1 dan ahli materi 2,7 pada skala empat, serta angka kelayakan keseluruhan 73%. Pada identifikasi kebutuhan, sembilan dari 14 anak pada salah satu kelas dilaporkan telah mencapai kemampuan awal terkait huruf, membaca, dan menulis; informasi tersebut bukan hasil uji efektivitas prototipe. Penelitian menghasilkan media yang dinilai layak melalui validasi ahli.

Kata kunci: Pyramid Magic; keaksaraan awal; media flanel; anak usia 4–5 tahun

## 1. Pendahuluan

Keaksaraan awal mencakup proses mengenali simbol, memahami hubungan gambar dengan tulisan, serta melakukan kegiatan pramenulis yang sesuai tahap perkembangan. Kemampuan ini tidak seharusnya direduksi menjadi tuntutan membaca formal pada anak usia 4–5 tahun. Pembelajaran membutuhkan aktivitas eksploratif yang dapat menarik minat dan memperkuat hubungan antara bentuk huruf, bunyi, dan pengalaman anak (Sari et al., 2020; Listriani et al., 2020).

Laporan kebutuhan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leranwetan menunjukkan pemanfaatan media belajar yang masih terbatas, khususnya bahan bacaan konvensional. Dari 14 anak di kelas A2-Musa, sembilan

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

anak telah menunjukkan kemampuan dasar terkait huruf, membaca, dan menulis sebagaimana pengamatan awal peneliti. Angka ini merupakan kondisi awal yang melatarbelakangi desain, bukan bukti perubahan setelah penggunaan produk.

Pengembangan Pyramid Magic menawarkan alat manipulatif dari papan dan kain flanel yang memadukan papan huruf, bidang menulis, serta potongan gambar. Pendekatan permainan relevan dengan karakteristik belajar anak usia dini (Khadijah & Armanila, 2017; Suryana, 2014). Penelitian tentang sandpaper letters dan penggunaan metode literasi lain memberi konteks untuk mengembangkan variasi stimulasi simbol tulisan, meskipun efektivitas produk yang berbeda tidak dapat dianggap setara.

Penelitian ini mendeskripsikan rancangan, proses validasi, dan keterbatasan kelayakan produk Pyramid Magic pada tahap pengujian internal tanpa eksperimen atau pengukuran peningkatan kemampuan anak.

## 2. Metode

### 2.1. Jenis dan prosedur pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development/R&D) sebagaimana dideskripsikan. Lokasi penelitian berkaitan dengan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leranwetan, Tuban dan sasaran perancangan adalah anak usia 4–5 tahun. Prosedur yang diterapkan mengacu pada Borg dan Gall dengan pengujian level satu. Tidak ada pengacakan kelompok atau rancangan eksperimen yang dilaporkan dalam penelitian asal.

Tahapan yang dapat ditelusuri meliputi penelusuran kebutuhan pembelajaran, perancangan media Pyramid Magic, pengembangan prototipe, validasi dari ahli, dan revisi berdasarkan masukan. Urutan disajikan sebagai alur pengembangan produk; penelitian tidak menjalankan uji efektivitas pada anak karena pembatasan kegiatan selama pandemi COVID-19.

Tabel 1. Ringkasan proses pengembangan media

| Tahap | Aktivitas dalam penelitian | Keluaran |
|---|---|---|
| Analisis kebutuhan | Guru menghadapi keterbatasan alat permainan keaksaraan yang menarik; pengamatan awal kelas mencatat 9 dari 14 anak menunjukkan capaian dasar | Kebutuhan dan indikator media |
| Desain produk | Produk berbahan papan kayu/tripleks, kain flanel, perekat Velcro, dan papan tulis kecil. Tiga kegiatan mencakup merangkai huruf, menulis, serta memasangkan gambar dengan kata. | Prototipe awal |
| Validasi ahli | Penilaian 3 ahli media dan 2 ahli materi menggunakan angket | Skor kelayakan dan saran |
| Revisi produk | Perbaikan berdasarkan rekomendasi validator | Produk setelah revisi |

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

## 2.2. Subjek penilaian dan instrumen

Subjek pada tahap pengujian internal terdiri atas 3 ahli media dan 2 ahli materi. Instrumen utama berupa angket penilaian kelayakan yang memuat aspek penampilan/keterpakaian produk dan kesesuaian isi dengan tahap perkembangan anak. Penilaian kualitatif berasal dari saran atau tanggapan validator. Anak didik merupakan sasaran rancangan produk, bukan responden uji efektivitas pada tahap yang dilaporkan.

## 2.3. Analisis data

Persentase digunakan untuk mendeskripsikan penerimaan ahli terhadap produk, bukan untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik. Data kualitatif dari validator diringkas menjadi perubahan rancangan.

# 3. Hasil dan Pembahasan

## 3.1. Kebutuhan dan rancangan media

Guru menghadapi keterbatasan alat permainan keaksaraan yang menarik; pengamatan awal kelas mencatat 9 dari 14 anak menunjukkan capaian dasar. Produk berbahan papan kayu/tripleks, kain flanel, perekat Velcro, dan papan tulis kecil. Tiga kegiatan mencakup merangkai huruf, menulis, serta memasangkan gambar dengan kata.

Tabel 2. Komponen utama dan kegunaan rancangan media

| Komponen | Bentuk produk | Kegunaan pembelajaran |
|---|---|---|
| Papan huruf flanel | Potongan huruf dapat dilepas-pasang | Mendukung pengenalan bentuk dan susunan huruf |
| Bidang tulis | Whiteboard serta spidol | Memberi ruang mencoba coretan dan menulis simbol |
| Kartu gambar/kata | Gambar dan label sederhana | Mengaitkan objek dengan representasi tulisan |
| Struktur tiga sisi | Beberapa kegiatan dalam satu perangkat | Memungkinkan variasi tugas bermain |

Rancangan Pyramid Magic disusun untuk stimulasi kemampuan keaksaraan awal melalui interaksi antara anak, bahan visual, dan fasilitasi pendidik. Penggunaan benda manipulatif memungkinkan guru menyesuaikan aktivitas dengan respons anak, tetapi diperlukan petunjuk yang jelas serta pengawasan penggunaan bahan agar selaras dengan keamanan dan kemampuan perkembangan anak.

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

## 3.2. Dokumentasi prototipe dan revisi



Gambar 1. Dokumentasi tiga kegiatan Pyramid Magic setelah revisi.

Revisi media mengikuti rekomendasi pakar, dengan perhatian terhadap desain, kesesuaian indikator, dan penggunaan di kelas. Hasil uji kemampuan pada anak:

(1) Memperjelas petunjuk penggunaan agar kegiatan mudah difasilitasi guru.
(2) Menyelaraskan indikator keaksaraan dengan aktivitas bermain pada setiap sisi media.
(3) Memperbaiki penataan elemen dan kelengkapan visual setelah saran validator.

## 3.3. Hasil validasi ahli

Tabel 3. Ringkasan validasi ahli produk

| Komponen penilaian | Penilai | Hasil yang dilaporkan |
|---|---|---|
| Penilaian ahli media | 3 validator | Rerata 3,1/4 |
| Penilaian ahli materi | 2 validator | Rerata 2,7/4 |
| Kelayakan gabungan | Ringkasan penelitian | 73% |

Hasil validasi memperlihatkan tingkat penerimaan awal produk pada dimensi media dan materi. Pada pengembangan Pyramid Magic, validator menilai keterbacaan, kesesuaian isi, tampilan, dan potensi keterpakaian. Nilai pada Tabel 3 merupakan penilaian atas kualitas rancangan, sehingga tidak boleh diartikan sebagai capaian belajar anak ataupun besar pengaruh penggunaan media.

## 3.4. Pembahasan dan keterbatasan

Rerata media 3,1/4 dan materi 2,7/4 menunjukkan bahwa kelayakan isi memerlukan perhatian sekurang-kurangnya sebesar aspek fisik. Revisi indikator sangat

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

penting karena aktivitas flanel dan papan tulis hanya bermakna pedagogis jika dikaitkan dengan tujuan keaksaraan awal yang sesuai usia.

Nilai kelayakan keseluruhan sebesar 73%. Penelitian ini berhenti pada penilaian ahli, sehingga kondisi awal 9 dari 14 anak tidak dapat dibandingkan dengan hasil setelah perlakuan.

Implikasi praktis bagi pendidik adalah memanfaatkan produk sebagai pilihan kegiatan bermain yang didampingi, memberikan kesempatan respons lisan maupun manipulatif sesuai topik media, dan mencatat kesulitan anak saat menggunakan komponen. Langkah tersebut merupakan rekomendasi penerapan yang perlu diuji lebih lanjut, bukan prosedur uji lapangan yang telah selesai dilaksanakan pada penelitian ini.

Secara metodologis, validasi ahli adalah tahap pengembangan yang diperlukan tetapi tidak memadai untuk menyimpulkan efektivitas. Penelitian lanjutan dapat melaksanakan uji penggunaan kelompok kecil, mengamati keterlibatan anak, menyempurnakan aspek keamanan, serta menggunakan indikator perkembangan yang sama pada pengukuran awal dan akhir. Dengan demikian, interpretasi keberhasilan media dapat dibangun berdasarkan hasil belajar yang tercatat secara empiris.

## 4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan prototipe Pyramid Magic untuk stimulasi kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4–5 tahun dengan dasar kebutuhan pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leranwetan, Tuban. Proses pengembangan mencakup perancangan, penilaian ahli, dan revisi produk. Nilai gabungan yang dilaporkan adalah 73%. Hasil validasi memberikan dasar bahwa rancangan layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran setelah perbaikan sesuai rekomendasi pakar. Kesimpulan dibatasi pada kelayakan produk karena penelitian asal tidak menyertakan uji lapangan yang dapat menunjukkan perubahan kemampuan peserta didik. Pengujian penggunaan dan efektivitas secara langsung masih diperlukan sebelum media direkomendasikan secara lebih luas.

## Referensi

Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan media busy book untuk menstimulasi kemampuan membaca anak. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2).

Arsyad, A. (2012). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Arsyad, A. (2012). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Daryanto. (2016). Media pembelajaran. Gava Media.

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

Huliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal. Pendidikan Guru Raudlatul Athfal, 1(1), 61–62.

Jannah, S. N. (2019). Pengaruh media kereta huruf terhadap kemampuan literasi anak kelompok B PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. IAIN Tulungagung.

Khadijah, & Armanila. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini. Perdana Publishing.

Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). Kemampuan keaksaraan anak usia 5–6 tahun dalam penerapan metode Spalding di TK Quantum Indonesia. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 591. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680

Matin, R. H., Rohaety, E. E., & Nuraeni, L. (2019). Penerapan media pop up book pada anak usia dini kelompok B untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal di TK Nusa Indah. Jurnal CERIA.

Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan busy book pada kosakata anak usia dini di PAUD Swadaya PKK. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2).

Sari, F. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan kemampuan keaksaraan awal melalui media sandpaper letters pada anak usia 4–5 tahun. Kumara Cendekia, 8(1).

Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sujiono, Y. N. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Indeks.

Suryana, D. (2014). Kurikulum pendidikan anak usia dini berbasis perkembangan anak. Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora, 2(1), 65–72.

Yus, A. (2015). Model pendidikan anak usia dini. Kencana.

Yusianti. (2016). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar pada anak usia TK. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.