



## **Penggunaan Media Sandpaper Letters 3D Sebagai Media Ramah Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun**

**Ine Nirmala,**

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia  
*email: [ine.nirmala@staff.unsika.ac.id](mailto:ine.nirmala@staff.unsika.ac.id)*

**Nida'ul Munafiah**

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia  
*email: [nidaul.munafiah@fai.unsika.ac.id](mailto:nidaul.munafiah@fai.unsika.ac.id)*

**Neng Gina Ashilah**

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia  
*email: [nengginaashlah@gmail.com](mailto:nengginaashlah@gmail.com)*

---

### **Abstract**

**Keywords:**  
Sandpaper  
letters 3D;  
Child Friendly  
Media;  
Beginning  
Reading;

This research aims to describe and analyze the use of Sandpaper Letters 3D media as child-friendly media in improving early reading skills in children aged 5-6 years at PAUD Nurul-Ilmi Karawang. Qualitative methods were chosen to gain an in-depth understanding of children's experiences and perceptions of the use of this media in the context of learning to read. A qualitative approach allows researchers to explore the dynamics of interactions between children and learning media. Research Results The use of sandpaper later 3d media as child-friendly media in improving the initial reading abilities of children aged 5-6 years in group B as 12 children at PAUD Nurul-Ilmi Karawang has been proven to improve the initial reading abilities of children aged 5-6 years. These positive results provide the basis for the development of more innovative and child-friendly learning approaches at the pre-school education level. The use of 3D sandpaper letters media has been proven to be a child-friendly learning media in improving the beginning reading skills of children aged 5-6 years because it is designed according to the developmental stages of pre-school age children, this learning media can be accessed by touch and stimulates children's senses, helping to increase motivation and their interest in reading. The ability to design your own letter shapes through this media can stimulate children's imagination. Their learning strategies to improve children's beginning reading skills. So, the sandpaper later 3D media confirms that choosing the right learning media can play an important role in enriching the learning experience of pre-school aged children and

make a significant contribution in improving their reading skills.

### Abstrak

**Kata Kunci:**  
Sandpaper  
Letter 3D;  
Media Ramah  
Anak;  
Membaca  
Permulaan;

*Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis penggunaan media sandpaper letter 3D sebagai media ramah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok B sebanyak 12 anak PAUD Nurul-Ilmi Karawang. Metode kualitatif dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan persepsi anak-anak terhadap penggunaan media ini dalam konteks pembelajaran membaca. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dinamika interaksi antara anak-anak dan media pembelajaran. Hasil penelitian penggunaan media sandpaper letters 3D sebagai media ramah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul-Ilmi Karawang terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Hasil positif ini memberikan dasar bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan ramah anak di tingkat pendidikan dini. Penggunaan media sandpaper letters 3D terbukti dapat dijadikan media pembelajaran ramah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun karena dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, media pembelajaran ini dapat diakses dengan sentuhan dan merangsang indera anak membantu meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap membaca. Kemampuan untuk merancang bentuk huruf sendiri melalui media ini dapat merangsang daya imajinasi anak. Strategi pembelajaran mereka untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak-anak. Sehingga media sandpaper letter 3D menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar anak usia dini dan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca.*

Received : 11 Februari 2024; Revised: 11 April 2024; Accepted: 3 Mei 2024

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12690>

Copyright© Ine Nirmala, et al.  
with the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the [CC-BY](#)

## 1. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin berkembang, anak-anak memiliki akses yang lebih besar terhadap berbagai jenis media, termasuk media digital dan permainan video. Terutama tontonan yang disediakan dan

iklan, saat ini tidak ramah anak. Hal ini mempengaruhi tingkah laku atau karakter anak. Di antara efek konten atau tayangan terhadap karakter anak adalah sebagai berikut: (1) meniru adegan kekerasan, memaki dengan kata-kata kasar dan menghina; (2) meniru gaya hidup mewah (hedonis); dan (3) menjadi konsumtif karena mudah terpengaruh oleh "iming-iming" iklan. (4) tidak merasa empati atau tidak peka saat melihat kekerasan dan kejahatan karena sudah terbiasa melihatnya; (5) anak-anak dan remaja cenderung lebih cepat dewasa, seperti mengenal seks dan perselingkuhan; (6) menghabiskan waktu menonton televisi atau terlalu lama *screentime*; (7) anak-anak menjadi pasif, tidak kreatif, dan kurang bersosialisasi dengan teman sebaya; (8) mengalami gangguan penglihatan karena warna televisi; dan (9) tidak kritis dan kecanduan karena keinginan untuk menonton film lanjutan yang ditonton. Hal tersebut memunculkan kekhawatiran tentang dampak negatif dari paparan yang berlebihan terhadap media elektronik (Munafiah & Latif, 2022), seperti radiasi sinar biru dan kurangnya interaksi sosial, mendorong pengembangan alternatif media yang ramah anak.

Media pembelajaran bukanlah konsep baru dalam dunia pendidikan. Namun, dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran menjadi lebih canggih dan beragam, menyediakan alternatif yang menarik dan interaktif untuk proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga memperbaiki kualitas anak (Ummah et al., 2020) tetapi juga dapat menjadi strategi yang efektif untuk meminimalisir keterlibatan berlebihan dengan gadget.

Media pembelajaran ramah anak mengacu pada penggunaan berbagai jenis media atau alat bantu pembelajaran yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik anak-anak dalam proses pembelajaran (Menge et al., 2023). Media pembelajaran ini didesain agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak-anak. Beberapa ciri-ciri dari media pembelajaran ramah anak, yaitu menarik dan berwarna-warni, sesuai dengan tahap perkembangan anak, interaktif, bahasa yang mudah dipahami, memperhatikan aspek keamanan dan etika, dapat diakses dengan mudah, memperhatikan Keanekaragaman Budaya. Penggunaan media pembelajaran ramah anak dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dengan lebih menyenangkan.

Media *sandpaper letters* 3D adalah salah satu inovasi terbaru yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang ramah anak. Menurut Gutek dalam (Setia, 2021) media *sandpaper letters* 3D, juga dikenal sebagai media kertas ampelas, berfungsi sebagai alat peraga edukatif metode Montessori di bidang bahasa yang bertekstur yang memungkinkan anak-anak untuk meraba simbol huruf. Selain mengenalkan huruf, *sandpaper letter* 3D adalah salah satu alat pembelajaran Montessori yang digunakan untuk melatih otot yang diperlukan untuk memegang dan menggunakan alat tulis. Pengetahuan visual anak tentang huruf diperkuat dengan kegiatan yang melatih jari mereka untuk meraba bentuk huruf.

Media ini dapat menjadi sarana media yang ramah anak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, utamanya kemampuan membaca. Dengan menyediakan berbagai bentuk dan tekstur yang berbeda, mereka dapat menggali imajinasi mereka sendiri dan menciptakan karya seni yang unik. Hal ini dapat merangsang perkembangan keterampilan kreatif dan ekspresi bahasa sejak dini. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain. Berdasarkan fungsinya (Sahadatunnisa, 2023) bahasa juga membantu perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak.

Membaca pada anak usia dini seharusnya timbul dari diri anak sendiri sesuai dengan tahap perkembangannya ialah melalui proses belajar yang menyenangkan untuk anak sehingga anak menganggap bahwa kegiatan belajar sangat menyenangkan seperti bermain. Salah satu aspek keterampilan bahasa ialah membaca. Mengembangkan keterampilan membaca pada anak usia dini permulaan sangatlah penting ditanamkan sejak dini terutama pada usia 5-6 tahun untuk membantu anak mengenal huruf, menambah kosa kata baru, dan mempermudah pendidikan membaca selanjutnya.

Maka dari itu pembelajaran membaca pada anak usia dini berada pada tahap membaca permulaan. Hal ini sependapat dengan pendapat Tjoe dalam (Artini; dkk, 2019) mengemukakan bahwa kemampuan membaca anak usia dini tidak sama dengan kemampuan membaca orang dewasa, anak usia dini lebih akrab dengan membaca awal. Kemampuan membaca permulaan anak sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan ini merupakan dasar bagi proses belajar mereka. Dengan bekal kemampuan membaca awal yang baik maka seorang anak dapat mengkomunikasikan gagasannya dan dapat mengeskpresikan dirinya (Herlina, 2019). Keterampilan membaca sejak usia dini penting sekali bagi anak untuk kedepannya agar anak dapat mendapatkan pesan dan informasi melalui membaca.

Pengenalan huruf yang merupakan dasar untuk membaca permulaan sangat penting diberikan kepada anak terutama anak usia 5-6 tahun, karena banyak sekali kebaikan yang didapat salah satunya ialah anak dapat menambah wawasan dari lingkungan sekitar dengan membaca. Rahmatika dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa membaca permulaan anak merupakan kemampuan anak untuk menguasai teknik membaca dan memahami isi bacaan dengan baik (Rahmatika, 2019), untuk itu agar dapat menstimulus penambahan kosa kata anak diperlukan pendekatan dalam pembelajaran untuk pengembangan kemampuan membaca. Oleh karena itu, guru harus menciptakan cara agar anak tertarik pada proses pembelajarannya. Cara menarik perhatiannya tersebut dapat melalui media yang dikemas menarik dan semenyenangkan mungkin yang ramah anak.

Penggunaan media yang tepat merupakan cara untuk menstimulus anak dalam pembelajaran pengenalan membaca permulaan. Salah satu solusinya ialah mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan menggunakan media pembelajaran, di karenakan Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Oemar Hamalik dalam kutipan (Satin, 2016)

mendefinisikan bahwa media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih memperlancar komunikasi antara guru dan murid dalam proses pengajaran di sekolah. Sehingga media pembelajaran memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Maka dari itu Dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran di sekolah akan terlihat lebih interaktif karena dengan adanya media akan terjadi komunikasi 2 arah secara aktif, serta dengan adanya media pembelajaran kualitas belajar dapat meningkatkan hasil belajar anak sesuai dengan tujuannya.

Pembelajaran untuk membaca permulaan pada anak penting di berikan kepada anak terutama anak usia 5-6 tahun, karena banyak sekali manfaat yang di dapat salah satunya ialah anak dapat menambah wawasan dari lingkungan sekitar dengan membaca. Menurut (Rahmatika et al., 2019) mengungkapkan bahwa membaca permulaan anak merupakan kemampuan anak untuk menguasai teknik membaca dan memahami isi bacaan dengan baik, untuk itu agar dapat menstimulus penambahan kosa kata anak di perlukan pendekatan dalam pembelajaran untuk pengembangan kemampuan membaca. dengan itu dalam pembelajaran membaca permulaan adalah hal yang tidak mudah untuk di pelajari oleh anak, Oleh karena itu, guru harus menciptakan cara agar anak tertarik pada proses pembelajarannya. Cara menarik perhatiannya tersebut dapat di ciptakan melalui media yang di kemas semenarik dan semenyenangkan mungkin. Pendapat montesori mengatakan bahwa anak-anak usia dini adalah saat-saat di mana mereka sangat tertarik pada hal-hal yang menarik.

Penggunaan media *sandpaper later* dapat membantu mengurangi risiko kesehatan terkait dengan penggunaan teknologi digital, seperti gangguan tidur dan ketegangan mata. Penggunaan media *sandpaper later* 3D dapat meningkatkan pembelajaran anak-anak dengan menyajikan konten pendidikan secara interaktif serta ramah anak. Dengan tekstur yang dapat dirasakan oleh jari, anak-anak dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep-konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan dan praktis.

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, penggunaan media *sandpaper letters* 3D dalam pendidikan permulaan anak usia 5-6 tahun dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Pengalaman pembelajaran yang interaktif, sensorik, dan menyenangkan dapat membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan literasi anak-anak di masa depan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan media *sandpaper letters* 3D sebagai media ramah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Implikasi hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran membaca yang lebih efektif dan menyenangkan pada tahap awal perkembangan anak.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Desain ini memungkinkan peneliti untuk merinci

proses penggunaan media *sandpaper letters 3D* dalam konteks pembelajaran membaca anak usia 5-6 tahun. Partisipan penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran membaca menggunakan media *sandpaper letters 3D* di PAUD Nurul-Ilmi Karawang sebanyak 12 anak. Pemilihan partisipan dilakukan dengan metode purposive sampling.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru kelas untuk memahami persepsi guru mengenai media *sandpaper letter 3D* yang ramah anak, dan dokumentasi proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Analisis data dilakukan melalui pendekatan analisis konten kualitatif. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk mengidentifikasi pola, tema, dan aspek-aspek lain yang terkait dengan penggunaan media *sandpaper letter 3D* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan hasil dari data penelitian mengenai penggunaan media *sandpaper letters 3D* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul-Ilmi Karawang. Sebagai awal dari tahap kegiatan penelitian yang di laksanakan, maka peneliti melakukan pengamatan atau observasi terlebih dahulu guna untuk melihat dan mengetahui kondisi lingkungan sekolah dan bagaimana proses pembelajaran di sekolah pada tanggal 20 Agustus 2023 sesuai dengan indikator kemampuan membaca permulaan untuk mengetahui bagaimana kondisi awal kemampuan membaca permulaan anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Nurul-Ilmi. Sehingga ditentukan subjek penelitian ini adalah 12 orang anak kelompok B zaid di Paud Nurul-Ilmi Karawang.

Penggunaan media *sandpaper letters 3D* dalam pembelajaran yang di lakukan sesuai rencana kegiatan yang telah dirancang sebelumnya, ialah sebagai berikut: Menyebutkan simbol huruf vocal a, I, u, e, o menggunakan media *sandpaper letters 3D*, Menyebutkan huruf konsonan b-z menggunakan media *sandpaper letters 3D*, Menyebutkan dan menunjukan symbol suara huruf awal dari benda di sekitarnya, Menyebutkan dan menunjukan suara huruf akhir dari benda di sekitarnya, Membedakan bentuk dan bunyi huruf b dan d, m dan n menggunakan media *sandpaper letters 3D*, Meyebutkan suku kata awalan yang sama " Ca (capung, cabe, cacing) Bo (Bola, boneka, dll.), Merangkai huruf sesuai dengan gambar menggunakan media SPL, Membaca kata sederhana yang telah di susun oleh guru menggunakan media *sandpaper letters 3D*.

Kemudian penggunaan media *sandpaper letters 3D* sebagai media ramah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2023 ditemukan beberapa hasil utama selama penelitian, yaitu:

- a. Menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan keterlibatan yang aktif selama penggunaan media *sandpaper letters 3D*. Mereka menunjukkan minat tinggi dalam menyentuh dan merasakan tekstur huruf-huruf yang dihadirkan dalam bentuk tiga dimensi. Keterlibatan ini membantu meningkatkan motivasi anak-anak

- terhadap proses pembelajaran membaca.
- b. Penggunaan *sandpaper letters* 3D memberikan stimulasi sensorik positif pada anak-anak. Tekstur yang dapat dirasakan membantu meningkatkan pengenalan huruf dan pembentukan koneksi antara bentuk huruf dengan suara fonem yang sesuai. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak.
  - c. Anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan pengenalan huruf dan pengucapan fonem setelah terlibat dalam kegiatan membaca menggunakan media *sandpaper letters* 3D. Mereka lebih percaya diri dalam mengidentifikasi dan menyebutkan huruf-huruf tertentu setelah berinteraksi dengan media ini secara teratur.



**Fig. 1**  
**Pengenalan huruf a-z menggunakan media *sandpaper letters* 3D**



**Fig. 2**  
**Mengenalkan Symbol suara huruf vocal a,I,u,e,o menggunakan media *sandpaper letters* 3D**



**Fig. 3**  
**Kegiatan mengenal huruf dan membacakata sedeharna**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *sandpaper letters* 3D sebagai media ramah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul-Ilmi Karawang dapat diterima oleh anak usia dini sebagai media yang menarik, menyenangkan dan sangat ramah bagi anak. Dalam konteks belajar melalui bermain, penggunaan media *sandpaper letter* 3D memberikan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningfull learning*)

bagi anak usia 5-6 tahun. Permukaan huruf-huruf dari media tersebut dapat menstimulus sensori-motoris anak dengan cara meraba teksturnya, merasakan bentuk dari huruf-huruf tersebut yang secara tidak langsung anak mengetahui bentuk dari huruf a, b, c dan seterusnya hingga z. Hal ini merupakan bagian terpenting dari konsep pemahaman anak yaitu selain mengetahui bentuk huruf-huruf tetapi dapat meraba, merasakan, melihat dengan seksama bentuk-bentuk huruf tersebut. Sehingga dapat menambah pengalaman yang nyata bermain dengan huruf-huruf tersebut. Dengan menggunakan bahan kayu yang ringan, mudah dipindah dan dipegang menjadikan media *sandpaper letter* 3D merupakan media yang ramah anak. Dengan begitu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan memudahkan anak-anak dalam memahami konsep huruf dan bunyi yang sesuai. Selaras dengan penelitian Jumwarsih dalam (Widuroyekti, 2023) bahwa Kondisi dan lingkungan yang memenuhi kebutuhan masing-masing anak akan memastikan pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal. Sehingga, lingkungan pembelajaran yang diciptakan guru dibuat sesuai dengan kondisi anak yang memiliki karakteristik bermain sambil belajar.

Adanya peran guru dalam mengintegrasikan media *sandpaper letters* 3D menjadi faktor penting dalam kesuksesan pembelajaran. Guru yang terampil dalam mengarahkan kegiatan, merangsang diskusi, dan memberikan dukungan positif dapat meningkatkan efektivitas media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kompetensi guru dalam menggunakan berbagai model, strategi dan media pembelajaran (Munafiah & Dkk, 2023) merupakan kompetensi pedagogi yang harus dimiliki. Sehingga keberhasilan penggunaan media *sandpaper letters* 3D sebagai media pembelajaran ramah anak juga dapat diatributkan kepada relevansinya dengan konteks PAUD. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan keterampilan literasi mereka. Menurut definisi terbaru, literasi berarti memahami, memasukkan, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasi informasi (Nugraha, 2022).

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan pada saat penggunaan media *sandpaper letters* 3D, seperti pengelolaan media selama kegiatan pembelajaran dan penyesuaian metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu anak. Dalam penggunaannya dapat dimainkan secara berkelompok dan individu, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Saat digunakan secara individu, guru ikut terlibat dan memberikan bimbingan mengenai huruf yang sedang anak amati. Kemudian anak yang lain menunggu giliran dengan memainkan huruf-huruf yang lain. Apabila dimainkan secara berkelompok, guru mengawasi dan memberikan penguatan tentang huruf-huruf yang sedang dipelajari anak. Anak bisa saling bertukar huruf-huruf nya atau bisa saling berkomunikasi dan membantu menyusun huruf, melengkapi huruf sesuai dengan urutan atau ikut menyusun suku kata yang diperintahkan guru.

Implikasi dari penelitian ini mencakup perlunya pelatihan guru dalam pemanfaatan optimal media tersebut dan pengembangan strategi pembelajaran yang berkelanjutan. Agar kemampuan Bahasa terutama



membaca pada anak agar terus tumbuh dan berkembang, guru perlu mengeksplorasi media yang ada disekitar dan terdekat dengan anak. Memanfaatkan bahan-bahan alam serta bahan bekan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dikelas. Banyaknya video tutorial yang ada di sosial media dapat mnstimulus guru dan orangtua untuk berinovasi lagi dalam media belajar anak yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu, model pembelajaran yang bervariasi dapat diterapkan dikelas agar mendukung perkembangan anak dapat lebih optimal dan pembelajaran lebih menyenangkan serta tidak membosankan.

Sedangkan untuk orang tua diharapkan kerjasama dari pihak orang tua untuk selalu mendukung kegiatan anak di sekolah, dan membantu guru untuk mengembangkan kemampuan pada anak dirumah. Dengan terjalinnya komunikasi yang efektif antara guru dan orangtua melalui buku penghubung atau melalui sosial media dapat memudahkan guru memberikan informasi kepada orangtua secara cepat dan *realtime*. Menyampaikan aktivitas yang sudah dilakukan anak dikelas, melaporkan kemajuan perkembangan anak dan juga apa saja yang perlu orangtua lakukan dirumah untuk mengoptimalkan pencapaian perkembangan anak.

Selain itu orangtua dapat menciptakan lingkungan rumah yang kaya dengan media-media yang mendukung aktivitas literasi anak khususnya membaca permulaan. Menyediakan buku-buku cerita anak, poster huruf dan gambar, menempelkan label atau *labelling* di kursi, meja, pintu, dinding, televisi, lemari dan masih banyak lagi. Hal tersebut bertujuan untuk mendukung rasa *curiosity* dan masa peka anak dalam mempelajari huruf dan bacaan. Semakin banyak waktu dirumah untuk mengeksplere lingkungannya, semakin mudah juga anak untuk memahami bentuk huruf, kata dan bacaan. Secara tidak langsung banyaknya interaksi dengan media yang mendukung literasi anak pada saat bermain, dapat menambah pengalaman belajar yang bermakna sehingga menjadi dasar dalam pembelajaran membaca di jenjang selanjutnya.

Penggunaan media *sandpaper letter* 3D sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak usia 5-6 tahun dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan. Selanjutnya dapat menjembatani tuntutan orangtua yang menginginkan anaknya menguasai kemampuan membaca, menulis dan berhitung pada anak usia dini. Orangtua bisa ikut terlibat pada saat anak memainkan media tersebut dan memberikan penguatan dan motivasi dalam memahami huruf-huruf. Selanjutnya cara penggunaan media *sandpaper letters* 3D dapat divariasikan sesuai dengan kebutuhan anak. Misalnya, menyusun huruf, merangkai suku kata, melengkapi huruf, menghitung huruf vokal, menghitung huruf konsonan dan sebagainya.

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dengan menambahkan aspek perkembangan lainnya seperti penggunaan media sandpaper 3D terhadap sensori anak, kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini. Selain itu dapat berinovasi dalam pembuatan media *sandpaper letters* 3D mengingat bahan dan alat yang digunakan dari segi harganya cukup

terjangkau dan dapat di temui di lingkungan sekitar. Selain itu bisa menambah kebaruan atau novelty bagi media-media yang dapat menstimulus kemampuan literasi anak.

#### 4. Kesimpulan

Fokus dari Penelitian ini yaitu melihat penggunaan media *sandpaper letters* 3D dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Selain itu pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini dan media ramah anak yang dapat dipergunakan di sekolah ataupun dirumah. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu, 1) Penggunaan media *sandpaper letters* 3D terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Anak-anak dapat terlibat aktif dalam penggunaan media tersebut yaitu dengan meraba, memegang media tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. 2) Media *sandpaper letters* 3D dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini yang merupakan media ramah anak. Kemampuan anak untuk merasakan bentuk huruf secara fisik dapat merangsang sensorik mereka dan mempercepat pemahaman terhadap huruf-huruf awal. 3) Penggunaan media *sandpaper letters* 3D dalam pembelajaran dapat menstimulus indera anak membantu meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap membaca. 4) Media *sandpaper letters* 3D tidak hanya memberikan kesempatan untuk belajar membaca tetapi juga menggugah kreativitas anak-anak. Kemampuan untuk merancang bentuk huruf sendiri melalui media ini dapat merangsang daya imajinasi anak. 5) Hasil dari penggunaan media *sandpaper letters* 3D dapat memiliki implikasi positif untuk pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini. Para pendidik dapat mempertimbangkan integrasi media ini dalam strategi pembelajaran mereka untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat, seperti *sandpaper letters* 3D dapat berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar anak usia dini dan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi lembaga PAUD lain dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang ramah anak serta sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami sebagai penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang dapat membantu kami memperbaiki karya penelitian atikel ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru PAUD Nurul-Ilmi Karawang yang telah berpartisipasi dan membantu dalam penyusunan penelitian ini.

## Referensi

- Artini; dkk; (2019). Pengaruh Metode Membaca Dasar Bermediakan Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(2), 192–202. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Azizah, D. E. (2021). *Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak*. 5(2), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>
- Budiman, B., Lusianti, E. F., Aprilia, S. P., & Utami, W. (2023). Peran Filsafat Bahasa dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Kode : Jurnal Bahasa*, 12(2), 97–109. <https://doi.org/10.24114/kjb.v12i2.47322>
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Profil kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia: Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 186–195. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/56350>
- Ha, T. ariyanti. (2016). *PENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK THE IMPORTANCE OF CHILDHOOD EDUCATION FOR CHILD DEVELOPMENT*. 8.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342. <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/pionir.v5i4.1290>
- Ismawati, P., & Widyawati, L. S. (2022). *Pengaruh Media Kofabar ( Kotak Alfabet Dan Gambar ) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang*. 6.
- Maghfirah, F. (2019). Pentingnya Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, 5(1), 11–16.
- Mayangsari Agustin Putr,Astuti Darmiyant, F. E. P. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang. *Al-Irsyad*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Menge, C. D., Mawa, H. A., Ines, M., Pare, T., & Baka, M. Y. (2023). *JURNAL PENDIDIKAN INKLUSI Citra Bakti*. 1, 31–39.
- Munafiah, N., & Dkk. (2023). The Position of Teachers in the Development of Early Childhood Character Education. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v6i1.15884>
- Munafiah, N., & Latif, M. A. (2022). Peran Orang tua pada Kegiatan Screen time Anak Usia Dini. *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 6, 23–28. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>

Copyright

- Rahmatika, P. D. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map dan Bercerita dengan Gaya Kognitif , Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 548–560. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.260>
- Sahadatunnisa, A. ;Dkk. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *As-Sabiqun: Jurnal Pendiidkan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 262–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2774>
- Setia, T. I. (2021). *Implementasi Media Sandpaper Letter Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Negeri 2 Bandar Lampung* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. [http://repository.radenintan.ac.id/16117/1/SKRIPSI 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/16117/1/SKRIPSI%201-2.pdf)
- Ummah, S. S., Navlia, R., & Madura, I. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Gambar. *Kiddo Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2977>
- Widuroyekti, B. (2023). Meningkatkan Literasi Bahasa pada Anak Usia Dini. *KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 4(2), 62–73. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.10204>