



Pemanfaatan Media Pembelajaran Wayang Alfabet dalam Literasi Awal Anak Usia 4–5 Tahun

Dwi Enggal Wahyuni¹ ✉

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia¹

DOI: [10.31004/aulad.v9i2.1509](https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1509)

✉ Corresponding author:

[\[24204032013@student.uin-suka.ac.id\]](mailto:24204032013@student.uin-suka.ac.id)

Abstrak

Penguasaan huruf abjad merupakan fondasi penting dalam literasi awal anak usia dini karena berpengaruh langsung terhadap kesiapan membaca dan perkembangan bahasa. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Wayang Alfabet berbasis budaya lokal untuk pengenalan huruf A–Z pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan instrumen wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi, melibatkan guru dan anak kelompok A di lembaga PAUD di Lampung Tengah. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE Wayang Alfabet meningkatkan kemampuan mengenal huruf, keterlibatan belajar, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Temuan ini berimplikasi pada pentingnya pengembangan media literasi awal berbasis budaya lokal untuk mendukung pembelajaran imajinatif, kontekstual, dan bernilai budaya dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Ape Wayang Alfabet, Literasi Awal, Anak Usia Dini*

Abstract

Alphabet mastery is a critical foundation of early literacy, closely associated with language development and reading readiness in early childhood. This study examines teachers' experiences in implementing the Wayang Alphabet Educational Play Tool (APE), a culturally responsive learning medium, to introduce letters A–Z to children aged 4–5 years. Employing a qualitative phenomenological design, data were collected through in-depth interviews, participatory observations, and document analysis involving teachers and children at an early childhood education center in Central Lampung, Indonesia. Data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, encompassing data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings demonstrate that the Wayang Alphabet APE enhances children's letter recognition, learning engagement, and meaningful, contextually grounded learning experiences. These results underscore the pedagogical value of culturally relevant educational media in supporting imaginative, contextual, and value-oriented early literacy practices in early childhood education.

Keywords: *APE Wayang Alfabet, Early Literacy, Early Childhood Education*

Article Info

Copyright (c) 2026 Dwi Enggal Wahyuni

Received 14 December 2025, Accepted 20 April 2026, Published 09 May 2026

1. PENDAHULUAN

Literasi awal merupakan kemampuan dasar yang mencakup pengenalan huruf, kesadaran fonologis, kosakata, serta pemahaman awal terhadap simbol-simbol bahasa yang berkembang sejak usia dini. Literasi awal tidak hanya dipahami sebagai kesiapan membaca dan menulis, tetapi juga sebagai proses membangun makna melalui interaksi anak dengan simbol, bahasa, dan lingkungan sekitarnya (Sudarto, 2024). Literasi awal membantu perkembangan berbahasa dan komunikasi anak secara luas, termasuk kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis sebelum memasuki pendidikan dasar (Masfufah, 2021). Pada konteks pendidikan anak usia dini, literasi awal menjadi fondasi penting yang mendukung perkembangan keterampilan berbahasa serta kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan berikutnya.

Penguasaan huruf abjad A-Z merupakan fondasi penting dalam pengembangan literasi awal anak usia dini, tidak hanya mendukung keterampilan baca-tulis dasar, tetapi juga menstimulasi aspek bahasa, kognitif, dan motorik halus yang berperan besar dalam kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan dasar. Pada masa emas perkembangan kognitif ini, anak-anak sangat rentan terhadap rangsangan literasi; mereka mampu menyerap informasi dan memformulasikan pemahaman secara cepat serta imajinatif (Mazidah & Khamim Zarkasih Putro, 2023). Retensi jangka panjang terhadap huruf menjadi aspek krusial dalam tahap ini, karena menjadi dasar bagi kemampuan membaca dan menulis selanjutnya (Isna, 2019; Yulia & Eliza, 2021).

Meskipun literasi awal memiliki peran penting, praktik pembelajaran di lembaga PAUD masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran literasi sering kali masih bersifat monoton, berorientasi pada lembar kerja, serta kurang memberikan pengalaman bermain yang bermakna bagi anak (Basori 2021). (Menurut Yanti et al., 2023), pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga memperhatikan konteks sosial dan budaya tempat anak tumbuh. Media pembelajaran yang digunakan umumnya bersifat konvensional, seperti kartu huruf atau buku cetak, sehingga kurang mampu mempertahankan perhatian anak dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Purnamasari & Asri, 2019). Meskipun sudah memiliki media namun masih memiliki tantangan penggunaan media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan literasi di PAUD, seperti kebutuhan media yang relevan dengan konteks anak (Satriana et al., 2022). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan anak serta kurang optimalnya pemahaman dan retensi huruf abjad dalam jangka panjang.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal, seperti media wayang, yang dekat dengan kehidupan sosial dan budaya anak (Pakpahan & Saragih, 2022). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis budaya lokal, seperti Wayang Alfabet yang menggabungkan karakter wayang dengan simbol huruf abjad A-Z. Media ini dirancang agar anak dapat melihat, memegang, dan memainkan huruf secara langsung melalui figur wayang, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan interaktif. Keunggulan Wayang Alfabet terletak pada kemampuannya menghadirkan stimulasi multisensorik, mengembangkan imajinasi anak, serta menanamkan nilai budaya lokal sejak dini. Media ini juga memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran, seperti bernyanyi, bercerita, dan bermain peran, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun pada tahap praoperasional. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran pada tahap praoperasional, di mana anak-anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi simbolik. Wayang sebagai media visual dan simbolik memiliki potensi untuk mengintegrasikan unsur permainan, cerita, dan imajinasi dalam pembelajaran literasi, sehingga anak dapat belajar huruf melalui pengalaman bermain peran dan interaksi simbolik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pancawati & Widayati (2024) menemukan bahwa permainan edukatif digital seperti ABC Kids mampu meningkatkan keterlibatan, interaksi sosial, dan kemampuan literasi baca tulis anak usia dini melalui tahapan pembelajaran yang sistematis. Suberti (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan kotak alfabet dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun secara bertahap, dari 40% pada pertemuan awal hingga 80% pada siklus akhir. Nasution & NurHayani (2023) dalam penelitiannya membuktikan bahwa media stik abjad juga memiliki peran penting dalam mendukung pengenalan abjad dan membaca

permulaan anak, meskipun masih ditemukan tantangan dalam menjaga fokus anak selama pembelajaran. Di sisi lain, Isma Ulfadilah & Darmiyanti (2023) dalam penelitiannya menegaskan pentingnya stimulasi orang tua dan lingkungan kaya bahasa dalam pengembangan literasi awal anak melalui berbagai bentuk media, yang juga berdampak pada perkembangan motorik halus dan konsentrasi. Nurmawati (2020) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa media perpustakaan huruf abjad efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak, yang dibuktikan melalui peningkatan hasil dari pra tindakan sebesar 7,4% menjadi 81,4% setelah dua siklus pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukatif memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini, termasuk dalam pengenalan huruf abjad.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini, sebagian besar studi masih berfokus pada APE umum seperti puzzle, kartu huruf, kotak alfabet, dan permainan digital. Keterbatasan muncul pada minimnya eksplorasi APE yang berbasis budaya lokal yang dapat memperkuat identitas anak sekaligus menunjang aspek kognitif dan bahasa. Selain itu, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan APE berbasis karakter wayang dalam pengenalan huruf abjad pada anak usia 4–5 tahun, terutama yang menelaah aspek kebermaknaan pengalaman belajar, konteks budaya, dan keberlanjutan pemahaman anak terhadap huruf. Salah satu inovasi yang patut dikaji lebih lanjut, yang menggabungkan pengenalan huruf dengan unsur budaya lokal Indonesia. Berbagai temuan penelitian tersebut menegaskan pentingnya penggunaan media edukatif berbasis permainan dalam mendukung proses pengenalan huruf abjad pada anak usia dini, serta menjadi landasan konseptual dalam pengembangan APE Wayang Alfabet berbasis budaya lokal. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam peran Alat Permainan Edukatif Wayang Alfabet dalam mendukung pengenalan huruf abjad pada anak usia 4–5 tahun, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran literasi berbasis budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini.

2. METODE

Penelitian dilakukan di TK Kartini Sisomulyo Kelompok A Usia 4-5 tahun Kec. Bangun Rejo, Kab.Lampung Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain fenomenologis, yang dipilih untuk memahami secara mendalam pengalaman guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Wayang Alfabet pada pembelajaran pengenalan huruf anak usia 4–5 tahun. Pendekatan fenomenologis digunakan karena penelitian berfokus pada makna pengalaman, praktik pembelajaran, serta interaksi alami yang terjadi di kelas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi data verbal, data perilaku, dan data visual. Data verbal berupa pendapat guru mengenai pengalaman dan pandangannya terhadap penggunaan APE Wayang Alfabet. Data perilaku diperoleh dari aktivitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, data visual mencakup dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil karya anak, serta catatan harian guru yang relevan dengan penggunaan media.

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara dengan guru kelas secara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencermati secara langsung aktivitas anak saat berinteraksi dengan media *Wayang Alfabet* serta cara guru menggunakan media saat pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap guru untuk memperoleh informasi mengenai pandangan dan pengalaman mereka terhadap penggunaan media tersebut. Sementara itu, dokumentasi mencakup pengumpulan data pendukung seperti foto, hasil karya anak, serta catatan harian guru yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Data didapatkan berdasarkan kebutuhan indikator-indikator yang diteliti pada (Tabel 1), seperti pada tabel instrumen dibawah ini.

Tabel 1. Indikator Instrumen Penelitian

Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Fokus	Indikator
Observasi partisipatif	Lembar observasi	Keterlibatan anak	Anak memperhatikan dan berinteraksi langsung dengan Wayang Alfabet selama pembelajaran
Observasi partisipatif	Lembar observasi	Implementasi media oleh guru	Guru mengintegrasikan Wayang Alfabet melalui kegiatan bernyanyi dan bercerita
Observasi partisipatif	Lembar observasi	Suasana pembelajaran	Pembelajaran berlangsung interaktif dan menyenangkan
Wawancara mendalam	Pedoman Wawancara	Pengalaman guru	Persepsi guru terhadap kemudahan dan manfaat penggunaan Wayang Alfabet
Dokumentasi	Pedoman Dokumentasi	Data pendukung	Foto kegiatan pembelajaran dan hasil karya anak terkait pengenalan huruf

Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan analisis data (Gambar 1), menggunakan teknik analisis data kualitatif interaktif, yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman pola temuan. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dengan mengidentifikasi keterkaitan antar data dan tema yang muncul secara konsisten selama proses analisis.

**Gambar 1. Alur Penyaringan Data**

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menemukan beberapa topik yang menjadi hasil dan dibahas secara mendalam pada pembahasan penelitian ini. Tema tersebut yaitu Peran APE Wayang Alfabet dalam Pembelajaran, integrasi APE wayang alfabet dalam pembelajaran literasi awal anak, APE wayang alfabet sebagai media multisensorik, APE wayang alfabet, pendekatan budaya lokal dan imajinasi anak.

Peran APE Wayang Alfabet dalam Pembelajaran

Pertama, sebagai media pembelajaran. Media memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat menarik perhatian anak dan memperkuat pemahaman materi. Media tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi juga menjadi sarana yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak, memperjelas konsep abstrak, dan meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru, mengungkapkan sebagai berikut

“Media Wayang Alfabet sangat membantu dalam proses pembelajaran, selain mempermudah guru dalam mengenalkan huruf, media ini juga membuat suasana kelas jauh lebih menyenangkan karena anak dapat melihat dan memegang huruf abjad yang tergambar dalam APE secara langsung”.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Levie dan Lentz (1982), dalam teorinya mengenai fungsi media visual, menyebutkan bahwa media memiliki fungsi utama dalam proses belajar yaitu menarik perhatian, memperjelas penyajian informasi, memperkuat memori, dan memberikan konteks yang konkret dan bermakna.

Kedua, sebagai media multisensorik. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini menuntut kesesuaian dengan karakteristik perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan emosional anak. Pada pendidikan anak usia dini, media harus bersifat interaktif, multisensorik, dan

kontekstual agar sesuai dengan cara belajar anak yang masih berada pada tahap praoperasional menurut Piaget, di mana anak berpikir secara simbolik, konkret dan masih membutuhkan pengalaman langsung (Al Ayyubi et al., 2024). Menurut Anggraini (2019) media edukatif yang efektif sebaiknya dapat merangsang minimal tiga aspek perkembangan anak secara bersamaan, seperti aspek bahasa, motorik, dan sosial-emosional.

“Dalam proses pembelajaran anak sangat aktif dan antusias, selain mendengarkan anak juga dapat memegang dan melihat bentuk abjad secara langsung pada media Wayang Alfabet, selain itu anak jadi lebih mudah mengingat bentuk huruf.”

Berdasarkan pernyataan MY media ini terbukti media ini memberikan pengalaman multisensorik melalui bentuk visual dan interaksi kinestetik. Hal ini sesuai dengan pendekatan multisensorik yang sangat diperlukan dalam pendidikan anak usia dini, di mana proses belajar terjadi melalui pengalaman konkret yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, dan gerak tubuh. (Menurut Laila & Damri, 2023) Penggunaan media yang langsung dimainkan secara fisik seperti huruf-wayang yang dipegang dan dipindah oleh anak menunjukkan peningkatan minat belajar dan daya ingat huruf. Hal ini sesuai dengan teori *Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Richard (2009) disebutkan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif saat anak menerima informasi melalui kombinasi visual dan verbal. Oleh karena itu, penggunaan media seperti APE dengan bentuk dan warna yang menarik seperti Wayang Alfabet, memberikan stimulasi multisensorik yang mendalam, dan dapat memperkuat daya ingat anak terhadap huruf abjad A-Z.

Ketiga, sebagai media pengenalan budaya. Kriteria lainnya, media juga perlu mempertimbangkan unsur budaya lokal, agar anak tidak hanya mengenal simbol akademik seperti huruf dan angka, tetapi juga mengembangkan identitas dan kedekatan emosional terhadap materi yang diajarkan (Padayachee, 2022). Hal ini menjadi salah satu keunggulan APE Wayang Alfabet, terutama terletak pada elemen visualnya yang menarik serta pendekatan budaya interaktifnya yang menumbuhkan antusiasme anak. Berdasarkan penelitian oleh Ristianti & Sari (2024) tentang smart fun alphabet media yang menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterampilan pengenalan huruf berkat kursus visual dan karakter edukatif.

“selain mengenal huruf, media ini juga bisa mengenalkan budaya kepada anak, seperti wayang adalah ciri khas budaya jawa.”

APE Wayang Alfabet dinilai unggul karena menggabungkan elemen visual yang menarik, permainan simbolik, dan nilai budaya lokal ke dalam proses belajar mengenal huruf, sehingga memenuhi kriteria media yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Lebih spesifik keunggulan dari Media Alat Permainan Edukatif (APE) Wayang Alfabet sebagai berikut: (1) Multisensorik & kinestetik: anak belajar dengan menyentuh, melihat, dan bergerak, (2) Visual menarik & kontekstual budaya: bentuk wayang dan cerita lokal membuat huruf diingat dan lebih bermakna, dan (3) Memberikan pengalaman konkret: sesuai dengan karakteristik tahap perkembangan kognitif anak usia praoperasional.

Berdasarkan temuan diatas, penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Wayang Alfabet memberikan kontribusi positif dalam proses pengenalan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun. Media ini dipahami mampu mendorong keterlibatan aktif anak, memfasilitasi pengenalan huruf secara konkret melalui interaksi visual dan kinestetik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih responsif dan menyenangkan. Selain mendukung aspek literasi awal, APE Wayang Alfabet juga menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal, sehingga memperkuat pengalaman belajar dan keterhubungan emosional anak dengan materi ajar. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran literasi awal yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Integrasi APE Wayang Alfabet dalam Pembelajaran Literasi Awal Anak

Secara praktis yang peneliti temukan melalui wawancara guru mengintegrasikan APE Wayang Alfabet secara inovatif, menyajikan 1–2 huruf per minggu menggunakan berbagai macam metode diantaranya. Pertama, melalui metode bernyanyi. Metode bernyanyi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak. Menurut Anggraeni et al., (2025) melalui kegiatan bernyanyi, anak dapat mengingat bunyi, kata, dan simbol huruf dengan lebih mudah karena adanya unsur ritme dan pengulangan dalam lagu. Selain itu, metode bernyanyi juga berfungsi sebagai stimulasi perkembangan bahasa anak. Metode bernyanyi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini karena membantu anak mengingat lirik, memahami makna kata, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi (Purnamasari & Asri, 2019). Adapun Hail wawancara dengan guru mengungkapkan sebagai berikut

“Saya menggunakan media ini salah satunya dengan cara bernyanyi bersama seperti ini huruf apa... lalu anak menjawab A A A...BBB dan seterusnya sambil memegang dan menggerakkan media wayang alfabet, dan suasana kelas pun menjadi lebih menyenangkan dan anak-anak terlihat sangat bersemangat.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dengan metode ini menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif dengan melibatkan unsur visual, auditori, dan kinestetik sehingga anak dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian oleh menunjukkan bahwa metode bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan keterampilan fonologis anak karena lagu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta merangsang anak untuk aktif berkomunikasi. Pengulangan dalam lagu membantu anak mengingat bunyi huruf dan kosakata secara lebih mudah. Menurut Rahmawati (2023) kegiatan bernyanyi dapat meningkatkan partisipasi dan konsentrasi anak selama pembelajaran, anak yang belajar melalui lagu cenderung lebih antusias, berani menjawab pertanyaan, dan lebih mudah mengingat materi pembelajaran dibandingkan metode ceramah.

Selain itu, interaksi tanya jawab antara guru dan anak selama kegiatan bernyanyi mencerminkan proses pembelajaran sosial. Pembelajaran melalui lagu dan gerakan membuat anak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. penerapan metode bernyanyi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif (Marwiyah & Wahyuni, 2023). Dengan demikian, metode bernyanyi merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Kegiatan bernyanyi membantu anak mengingat bunyi, kata, dan simbol huruf melalui irama dan pengulangan, sekaligus menstimulasi perkembangan bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak secara terpadu.

Kedua, metode bercerita. Selain itu guru mengintegrasikan menggunakan metode bercerita dimana Wayang Alfabet menjadi pemeran tokohnya, sehingga dapat menarik perhatian anak dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan bermakna. Berdasarkan hasil wawancara guru mengungkapkan sebagai berikut.

“adanya media ini anak-anak lebih mudah memahami, mengingat, dan menghafal huruf satu per persatu karena media ini menggambarkan huruf nyata yang bisa di akses oleh anak.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, menunjukan bahwa kegiatan bercerita menggunakan media wayang alfabet memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dapat mendukung perkembangan literasi anak. menurut Ristianti & Sari (2024) media APE yang menyimbolkan huruf abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf secara signifikan pada anak usia dini. Maka, dapat dikatakan bahwa penggunaan media Wayang Alfabet dalam proses pembelajaran dapat membantu anak dalam proses berpikir simbolik dan imajinatif, menarik perhatian, dan motivasi belajar. Menurut Piaget anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana

mereka belajar secara optimal melalui pengalaman konkret, berpikir simbolik, serta interaksi langsung dengan lingkungan melalui permainan dan media visual (Piaget, 1977).

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru telah mengintegrasikan APE Wayang Alfabet secara inovatif melalui metode bernyanyi dan bercerita untuk memperkenalkan huruf kepada anak usia dini. Metode bernyanyi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami sehingga anak lebih aktif, antusias, serta lebih mudah mengingat bunyi dan simbol huruf melalui irama dan pengulangan. Sementara itu, metode bercerita dengan menjadikan wayang alfabet sebagai tokoh cerita membantu anak memahami, mengingat, dan menghafal huruf secara konkret karena anak dapat melihat dan memegang media secara langsung. Penggunaan kedua metode ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur visual, auditori, dan kinestetik dapat meningkatkan kemampuan bahasa, kognitif, serta motivasi belajar anak. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional dan belajar secara optimal melalui pengalaman konkret, simbolik, serta interaksi langsung dengan media dan lingkungan, sehingga penggunaan APE Wayang Alfabet melalui metode bernyanyi dan bercerita terbukti efektif dalam mendukung perkembangan literasi awal anak.

Pendekatan Budaya Lokal dan Imajinasi melalui APE Wayang Alfabet

Hasil wawancara mendalam dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Wayang Alfabet menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga penuh makna bagi anak usia dini. Guru menggambarkan bagaimana anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi saat berinteraksi dengan APE tersebut, mereka berebut memegang huruf, menciptakan cerita dari tokoh wayang, dan menirukan suara huruf yang sedang dimainkan.

“Sangling antusiasnya anak saat belajar, mereka sampai berebut memegang wayang alfabet, mengucapkan huruf dengan suara keras bahkan menjadi tahu wayang adalah ciri khas budaya jawa”

Pendekatan fenomenologis terhadap temuan hasil wawancara menunjukkan bahwa media Wayang Alfabet tidak sekadar alat bantu pengenalan huruf, melainkan sebuah ruang simbolik tempat anak mengekspresikan diri, menjalin hubungan emosional dengan materi, serta mengalami proses belajar sebagai bagian dari kehidupan sosial dan budaya mereka.

Secara kontekstual, guru menciptakan media ini sendiri dan digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan tradisi lingkungan, tradisi wayang dalam acara adat seperti suroan, acara pernikahan, khitanan yang kemudian diintegrasikan ke dalam sesi literasi awal anak. Hal ini mencerminkan praktik transformasi budaya lokal menjadi alat pedagogis, sebagaimana direkomendasikan dalam literatur pendidikan inklusif dan multikultural (Antara et al., 2024). Pendekatan berbasis budaya dalam media pembelajaran juga didukung oleh teori sosiokultural Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran anak terjadi melalui interaksi sosial dan lingkungan budaya. Menurut Vygotsky, alat baik fisik maupun simbolik berperan sebagai mediator yang mentransfer budaya kepada anak. Misalnya, wayang sebagai media visual dan simbolik dapat memediasi hubungan antara sumber pengetahuan dan dunia internal anak (McLeod PhD, 2025). Dalam konteks ini, penggunaan APE Wayang Alfabet sebagai media berbasis budaya lokal tidak hanya mendukung aspek kognitif dan bahasa anak, tetapi juga menanamkan identitas budaya sejak dini (Haryanto & Twiningsih, 2024; Ramadhan et al., 2023).

Pengalaman ini menguatkan pandangan Vygotsky (1978) bahwa perkembangan kognitif anak dibentuk melalui alat-alat budaya dan interaksi sosial (McLeod PhD, 2025). Dalam hal ini, APE Wayang Alfabet berfungsi sebagai alat mediasi budaya yang membantu anak memahami simbol huruf melalui cara-cara yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan mereka. Sejalan dengan itu, (Padayachee, 2022) dalam penelitiannya, menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan berbasis nilai dan pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) memberikan kontribusi penting dalam menanamkan karakter, identitas budaya, serta nilai-nilai sosial sejak usia dini. Artinya, pengenalan huruf melalui tokoh-tokoh wayang tidak hanya memperkuat literasi awal, tetapi juga mendekatkan anak pada akar budayanya sendiri.

Secara teoritis, temuan ini juga selaras dengan pemikiran Piaget (1977) mengenai tahapan praoperasional, di mana anak usia 4–5 tahun masih berada pada tahap berpikir simbolik dan konkret (Al Ayyubi et al., 2024). Anak belajar paling efektif ketika mereka diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan objek dan menggunakan imajinasinya. (Berk, 2022) menekankan bahwa bermain simbolik dan peran imajinatif merupakan ciri utama tahap ini, yang menjadi fondasi bagi perkembangan bahasa dan pemahaman konsep. APE Wayang Alfabet memberikan ruang yang luas bagi anak untuk mengembangkan daya imajinatif sekaligus memahami huruf secara kontekstual dan menyenangkan.

Secara praktis, APE berbasis budaya lokal digunakan sebagai media yang mendorong keterlibatan anak, membantu proses pengenalan huruf abjad, dan mengenalkan nilai-nilai budaya kepada anak. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pencipta inovasi pembelajaran yang relevan dengan lingkungan budaya tempat anak tumbuh. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam ruang lingkup, yaitu hanya mengeksplorasi pengalaman satu guru pada satu lembaga PAUD. Karena itu, generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati, dan studi lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak partisipan dari konteks budaya yang berbeda. Perlunya pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal seperti ini perlu dilakukan dan didukung dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. Pemerintah dan lembaga pendidikan dapat mempertimbangkan pengembangan modul atau pelatihan guru tentang integrasi budaya dalam media pembelajaran. Hal ini tidak hanya memperkaya metode pengenalan huruf, tetapi juga mendukung tujuan pendidikan karakter, literasi awal, dan pelestarian budaya lokal secara bersamaan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa APE Wayang Alfabet yang digunakan dalam pembelajaran dapat mendukung literasi awal pada anak Usia 4-5 melalui pendekatan budaya lokal yang tercantum APE dan pengalaman bermain simbolik. Pendekatan fenomenologis mengungkap bahwa pengalaman guru dalam merancang dan menggunakan media ini menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, serta selaras dengan tahap perkembangan praoperasional anak. Temuan ini memperkuat teori Piaget dan Vygotsky tentang pentingnya pengalaman konkret, simbolik, dan berbasis budaya dalam pembelajaran anak usia dini. Implikasi praktisnya menunjukkan bahwa media lokal yang dirancang secara kontekstual dapat menjadi strategi literasi awal yang efektif dan relevan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak guru dan anak dari berbagai latar budaya guna memperluas pemahaman serta memperkuat dasar kebijakan pendidikan berbasis nilai lokal.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada lembaga dan guru selaku narasumber yang telah memberikan waktu, informasi, serta penjelasan yang sangat membantu dalam proses pengumpulan data penelitian ini. Kontribusi berupa wawasan, pengalaman, dan penjelasan yang diberikan sangat mendukung kelengkapan serta kualitas penelitian yang dilakukan. Penulis juga menghargai segala bentuk bantuan dan dukungan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. REFERENSI

- Al Ayyubi, I. I., Noerzanah, F., Herlina, A., Halimah, S., & Sa'adah, S. (2024). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran anak usia dini. *AlMaheer: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 83–90. <https://doi.org/10.63018/jpi.v2i02.26>
- Anggraeni, C., Antonius Edi Nugroho, & Muhammad Asyraf Mohd Bakri. (2025). Integrating smart apps creator as interactive learning media in junior high school choir education. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 7(2). <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v7i2.219>
- Anggraini, R. (2019). Supporting six aspects of development of children 3-6 years through educational educative tools smart book. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 8(2). <https://doi.org/10.15294/ijeces.v8i2.35973>

- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & I Wayan Ardana. (2024). The effectiveness of bali cultural center game-based learning videos on children's tolerant character in river watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424–429. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Press.
- Basori. (2021). Penggunaan ape sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *Al Abyadh Volume 4, No 1, Juni 2021*, 4(1), 34–41.
- Berk, L. E. (2022). *Development through the lifespan, seventh edition*" (7th ed.). SAGE Publications.
- Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi media loose parts pada pendidikan anak usia dini. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 54–64. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.362>
- Isma Ulfadilah, & Darmiyanti, A. (2023). Peran guru dan orang tua terhadap stimulasi keaksaraan anak usia dini. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 30–40. <https://doi.org/10.24903/jw.v8i1.1160>
- Isna, A. (2019). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. 2(2).
- Laila, S. M., & Damri, D. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad menggunakan media tiga dimensi pada anak tunagrahita ringan. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1735–1744. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5543>
- Marwiyah, & Wahyuni, S. (2023). , & Wahyuni, S. (2023). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak usia dini. *Ghulamuna: Journal of Early Childhood Education*. *GHULAMUNA: Journal of Early Childhood Education*, 1(1). <https://doi.org/10.52185/audini>
- masfufah, u. (2021). bahasa & perkembangan literasi pada anak usia dini: sebuah studi literatur. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 7–13.
- Mazidah, N. & Khamim Zarkasih Putro. (2023). Pengenalan Huruf abjad melalui tutur bahasa pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 145–149. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.1953>
- McLeod PhD, Saul. (2025, March 18). Vygotsky's Theory of cognitive development. *Bsc (Hons) Psychology, msc Psychology of Education*. <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>
- Nasution, A. H., & NurHayani, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan membaca permulaan melalui media stick abjad pada anak usia dini. *Eduinovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 293–303. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5138>
- Nurmawati, A. D. (2020). Upaya peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media perpustakaan huruf abjad pada kelompok a ra as syafi'iyah ponorogo. *EDUPEDIA*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24269/ed.v4i1.424>
- Padayachee, K. (2022). *Integral education for early childhood development: Building values through indigenous knowledge* [Doctor of Philosophy in Public Administration, Durban University of Technology]. <https://doi.org/10.51415/10321/4753>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory of cognitive development by jean piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Pancawati, N., & Widayati, M. (2024). Aktualisasi game edukatif digital pada perkembangan kemampuan literasi baca tulis anak usia dini. 8(4).
- Piaget J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- Purnamasari, B. N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan pembelajaran literasi dalam menstimulasi keaksaraan awal anak usia dini. *Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Rahmawati, L. (2023). Penggunaan metode bernyanyi dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 123-130.
- Ramadhan, F. A., Muhith, A., Usriyah, L., & Dahlan, M. (2023). *Development of augmented reality as a learning media for sbdp in class v students min 4 jember*. (2).
- Richard, E. M. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Ristianti, V. W., & Sari, W. (2024). The effect of smart fun alphabet media on the ability to recognize letters for early childhood. *International Journal Education and Computer Studies (IJECS)*, 4(2), 64–72. <https://doi.org/10.35870/ijecs.v4i2.3051>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(3), 408–414.
<https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>

- Suberti, E. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan kotak alfabet. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(2), 186–197.
- Sudarto. (2024). Membangun fondasiliterasi awal melalui bermain kata pada anak usia dini. *AUD: Jurnal Anak Usia Dini*, 1(2), 216–234.
- Yanti, A. M., Karokaro, A. S., Putri, F. A., Dhestia, S. E., Amanda, T. D., Hasni, U., & Amanda, R. S. (2023). Penerapan literasi menggunakan ape yang menyenangkan sebagai upaya persiapan anak pada jenjang transisi PAUD ke SD. *Jurnal PAUD Emas*, 3(1), 41–49.
- Yulia, R., & Eliza, D. (2021). Pengembangan literasi bahasa anak usia dini. *Golden age : jurnal pendidikan anak usia dini*, 5(1), 53–60.