

## Media Visualisasi Auditori Kinestetik (Vak) Terpadu Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak

Nunuk Trisukma Aceh<sup>1\*</sup>, Putu Aditya Antara<sup>2</sup>, Dewa Gede Firstia Wirabrata<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

\*Corresponding author, e-mail: [nunuk@undiksha.ac.id](mailto:nunuk@undiksha.ac.id)

Received Oktober 10, 2022;

Revised November 20, 2022;

Accepted November, 2022;

Published Online Desember, 2022

### Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.  
©2022 by author

**Abstract:** *This study aims to develop an Integrated Kinesthetic Auditory Visualization (VAK) media for early literacy stimulation of children in Kamila Kindergarten, Kajian Village, Buleleng District. In this study, the MDLC (Multimedia Development Life Circle) model is used. The subjects in this study used two media experts. The data collection in this study used a questionnaire method which was then analyzed using data analysis, namely quantitative data and qualitative data. The Integrated Kinesthetic Auditory Visualization Media (VAK) was declared valid with very good qualifications from the experts with the percentage of learning media expert validity results obtained a score of 95%. From these results, it can be concluded that the development of Integrated Kinesthetic Auditory Visualization (VAK) media for early literacy stimulation of children in Kamila Kindergarten has very high validity so that Integrated Kinesthetic Auditory Visualization (VAK) media for early literacy stimulation of children in Kamila Kindergarten is feasible to use.*

**Keywords:** *Development, Kinesthetic Auditory Visualization Media, Early Childhood Literacy*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak di TK Kamila, Kampung Kajian Kecamatan Buleleng. Dalam penelitian ini menggunakan Model MDLC (*Multimedia Development Life Circle*). Subjek dalam penelitian ini menggunakan dua orang ahli media. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket yang kemudian dianalisis menggunakan analisis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik dari para ahli dengan persentase hasil validitas ahli media pembelajaran diperoleh skor 95%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak di TK Kamila mendapatkan validitas sangat tinggi sehingga media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak di TK Kamila layak digunakan.

**Kata kunci:** *Pengembangan, Media Visualisasi Auditori Kinestetik, Keaksaraan Awal Anak*

**How to Cite:** Nunuk Trisukma Aceh<sup>1\*</sup>, Putu Aditya Antara<sup>2</sup>, Dewa Gede Firstia Wirabrata<sup>3</sup>. 2022. Media Visualisasi Auditori Kinestetik (Vak) Terpadu Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak. JBKI, 7 (3): pp. 00-00, [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bk](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk)

## Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi informasi. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, saat ini pekerjaan, belanja, dan belajar dapat dengan mudah dilakukan dengan menggunakan teknologi. Saat menggunakan teknologi untuk pembelajaran, kita dapat mengakses situs atau aplikasi pembelajaran melalui ponsel, tablet, laptop atau komputer. Bertujuan untuk melakukan suatu kegiatan dan mempelajarinya. Oleh karena itu, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat dijadikan sebagai solusi pembelajaran yang lebih menarik "(Yusrina, 2021)"

Sejalan dengan pembelajaran abad ke 21, ditandai dengan perubahan secara fundamental yang sangat berbeda dengan pembelajaran pada abad sebelumnya, Pembelajaran abad ke 21 ini dikatakan sebagai abad keterbukaan dan globalisasi. Pembelajaran di abad 21 menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui lembaga yang dikelola salah satunya yaitu pendidikan (Wijaya, dkk. 2016). Dengan begitu teknologi dapat digunakan dengan hal positif yang dapat digunakan untuk bekerja ataupun khususnya untuk belajar di sekolah "(Yusrina, 2021)".

Anak usia dini sering disebut dengan masa *golden age*, dimana perkembangan dan pertumbuhan anak di usia ini memerlukan perhatian ekstra dari orang dewasa di sekitarnya. Tahun-tahun pertama kehidupan anak adalah masa sangat penting karena merupakan dasar perkembangan atau penentu perkembangan selanjutnya (Antara et al., 2019). Menurut Yulina & Purbaningrum, (2018), pada masa *golden age* perkembangan otak anak dapat mencapai 80%. Montessori mengatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya"(Bermain et al., 2016)". Konsep tersebut diperkuat oleh fakta yang ditemukan oleh ahli-ahli neurologi yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 milyar neuron atau sel saraf yang siap melakukan sambungan antar sel. Pertumbuhan fungsional sel-sel saraf tersebut membutuhkan berbagai situasi pendidikan yang mendukung, baik dalam situasi pendidikan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia "(Haryanti Dwi 2012:2)"

Pandemi virus covid\_19 dalam dunia pendidikan, disamping membawa dampak negatif juga membawa dampak positif dikenal dengan masa kehidupan baru atau *new normal*. Dalam buku saku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 yang disusun Kemendikbud, Kemenkes, Kementerian Agama, dan Kementerian Dalam Negeri pembelajaran tatap muka dilaksanakan melalui dua fase yakni masa transisi dan masa kebiasaan baru atau *new normal*.

Pendidikan merupakan sebuah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam rangka mengembangkan potensi diri melalui pengajaran dan pelatihan (Yusrina, 2021). Pendidikan pada lembaga PAUD memang berbeda dengan pendidikan di tingkat yang lebih tinggi. Karakter anak-anak yang khas sangat membutuhkan pendampingan dan bimbingan orang dewasa di sekitarnya. Perlu kerja keras untuk bisa menerapkan *new normal* pada pendidikan anak (Shaleh & Anhusadar, 2021). Pendidikan anak usia dini lebih mengutamakan proses pembelajaran yang terintegrasi karena anak memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan secara maksimal untuk berbagai kemampuan dalam memecahkan masalah kehidupannya di masa depan.

Pembelajaran membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran menulis permulaan. Sebelum mengajarkan menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan bunyi suatu tulisan atau huruf yang terdapat pada kata-kata dalam kalimat (Antara et al., 2019). Mengenal keaksaraan awal adalah kemampuan setiap anak untuk mengenal huruf dan bunyi bahasa. Menurut Yamin dan Sanan dalam (Syofiati Febriza, 2019) bahwa mengenal huruf vokal a, i, u, e, dan o, merupakan suatu dasar pengembangan kemampuan berbahasa terutama kemampuan keaksaraan anak (membaca permulaan) yang dalam kegiatannya melibatkan unsur pendengaran (auditif) dan unsur penglihatan (visual), maka faktor belajar dan kematangan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak. Kemampuan bahahasa anak usia dini dalam menerima dan mengungkapkan bahasa merupakan penentu kemampuannya bergaul (*social skill*) bagaimana mereka akan mengenal dunia luar, karena dengan berkembangnya kemampuan berbicara berkembang pula kemampuan berkomunikasi (Purnamasari & Asri, 2019)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama ibu FT di TK Kamila pada hari senin, 13 Desember 2021 menunjukkan bahwa (1) Guru kesulitan memanfaatkan media digital sebagai media inovasi dalam proses pembelajaran (2) Pemberian media berbasis komputer/digital secara mandiri masih belum dikembangkan (3) Belum tersedia media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) yang bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya (Sugiantiningsih & Antara, 2019). Strategi penggunaan berbagai media yang mendukung pembelajaran kemampuan keaksaraan awal anak sangat penting dalam menentukan konsep yang tepat, menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan mereka menjadi termotivasi dan antusias untuk belajar karena anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, ada gaya belajar secara visual yang mana akan lebih cepat menangkap pelajaran jika diberi stimulus berupa gambar. Ada gaya belajar auditori dimana akan lebih cepat menangkap materi apabila disampaikan lewat suara dan ada gaya belajar secara kinestetik dimana anak lebih cepat memahami pembelajaran dengan menyentuh, bergerak dan mempraktikkan langsung (Simbolon et al., 2018). Menurut "(Suryantini et al., 2017)" kelebihan media VAK terpadu mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki pribadi masing-masing, memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan mampu melibatkan siswa secara luas dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik menggunakan indera penglihatan, pendengaran dan kemampuan bergerak. Menurut (Ningtyas et al., 2020) Keunggulan proses pembelajaran berbantuan media audio visual yaitu, menarik perhatian siswa dalam belajar, mempermudah guru dalam mengajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan penelitian (Suryanata et al., n.d.) dalam (Ningtyas et al., 2020) menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran yang menarik dengan adanya bunyi serta gambar. Sementara kelemahan media ini yaitu: harus terfasilitasi perangkat elektronik *handphone* atau laptop karena media yang digunakan berbasis digital.

Pendidikan dalam lembaga ini diupayakan secara profesional dan kompeten dapat memberikan rancangan program kegiatan pembelajaran sesuai dengan aspek perkembangan anak sehingga menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak untuk persiapan memasuki pendidikan dasar. Dalam hal ini pengembangan program kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak (Liwis et al., 2017).

Tujuan Penelitian ini dilakukan untuk "Pengembangan Media Visualisasi, Auditori, Kinestetik, (VAK) Terpadu Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak Di TK Kamila Kampung Kajanan Kecamatan Buleleng.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan dengan desain *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Metode penelitian ini menggunakan kuesioner untuk pengumpulan data. Subjek penelitiannya adalah ahli media yang dimaksudkan yaitu dua dosen di Universitas Pendidikan Ganesha dan ahli media ini yang akan meninjau kegunaan, kelayakan dan ketepatan desain dan tampilan media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu yang akan dikembangkan. Untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan melalui tahap: 1) Membuat kisi-kisi instrumen berbentuk tabel, 2) mengkonsultasikan kisi-kisi dengan dosen pembimbing, 3) menyusun instrumen yang diberikan kepada ahli media. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis statistik kualitatif dan kuantitatif. Analisis statistik kualitatif digunakan untuk mengelola data yang berupa tanggapan, kritik, dan saran dari hasil review ahli. Analisis statistik kuantitatif digunakan untuk mengolah dan menganalisis data berupa skor yang didapatkan dari pemberian kuesioner/angket dalam bentuk deskriptif presentase.

## Hasil dan Pembahasan

### 1) Analisis Validitas Media

Tabel 1 Hasil Evaluasi dari Ahli Media VAK Terpadu

No	Komponen	Responden	
		1	2
1	Kejelasan tampilan gambar	5	5
2	Ukuran gambar telah sesuai untuk siswa kelompok A (usia 4-5 tahun)	5	5
3	Pemilihan warna dan <i>background</i> sudah tepat	5	4
4	Pemilihan gambar dan animasi menarik	5	5
5	Pencahayaan gambar sudah tepat	5	5
6	Kejelasan aspek media	4	5
7	Suara terdengar dengan jelas dan <i>informative</i>	5	5
8	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan anak kelompok A (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	5	5
9	Jenis teks mudah dibaca	5	4
10	Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	5	5
11	Tampilan dan penyajian materi memiliki daya Tarik	5	5
12	Pengaturan fitur media mudah dipahami	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>115</b>	

Hasil validitas diolah menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + D + C}$$

(dalam Candiasa, 2011:24)

Keterangan:

V : validitas isi

A : jumlah skor yang diperoleh jika kedua judges menyatakan tidak relevan

B : jumlah skor yang diperoleh jika judges I menyatakan tidak relevan tetapi N pakar II menyatakan relevan

C : jumlah skor yang diperoleh jika judges I menyatakan relevan tetapi pakar II menyatakan tidak relevan.

D : jumlah skor yang diperoleh jika kedua judges menyatakan relevan

Validitas Desain =  $\frac{12}{0+0+0+12} = 1$  (validitas kuesioner media sangat tinggi)

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi yang disajikan Pada tabel 1 dapat dihitung rata-rata penilaian produk media VAK terpadu sebagai berikut.

Presentase:  $\frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$

Presentase:  $\frac{115}{120} \times 100\% = 95\%$

Setelah diperoleh hasil dan uji ahli media, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel penilaian acuan patokan skala 5. Berdasarkan tabel konversi skala 5, presentase tingkat pencapaian 95%, berada pada kualifikasi **sangat baik**. Berdasarkan perhitungan tersebut, media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak, layak digunakan.

## 2. Pembahasan Hasil Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan media ini menggunakan model MDLC terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).

### a) Konsep (*Conchept*)

Konsep penyajian materi yang akan ditampilkan pada media VAK terpadu ini meliputi tampilan ikon huruf, ikon angka, ikon warna dan ikon menulis. Tampilan gambar pengenalan materi huruf, angka dan warna untuk penerapan visual, tampilan audio pengucapan huruf, angka dan warna untuk penerapan auditori serta aktivitas menulis untuk penerapan kinestetik. Materi yang disajikan dalam permainan ini meliputi stimulasi keaksaraan awal anak antara lain mengenal 26 huruf abjad, mengenal bunyi huruf abjad, mengenal angka, mengenal bunyi angka, mengenal warna dan menulis. Media VAK ini menggabungkan tiga gaya belajar yaitu visualisasi, auditori dan kinestetik yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan anak dalam belajar serta sebagai media pembelajaran anak diluar sekolah. Media ini memadukan visual, auditori dan kinestetik dalam media VAK terpadu untuk mempermudah dalam penyampaian materi keaksaraan awal kepada anak.

### b) Perancangan (*design*)

Tahap perancangan akan dilakukan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Untuk mempermudah dalam membangun aplikasi ini perlu proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah perancangan materi, pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*.

### c) Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan materi keaksaraan awal anak, gambar penunjang yang berfungsi sebagai *background* media pembelajaran dan penjelasan pada bagian materi dan audio yang berfungsi sebagai musik latar pada media pembelajaran dan suara narator untuk tombol disetiap bunyi huruf abjad, angka dan warna.

### d) Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Secara garis besar media pembelajaran ini terdiri dari KD, materi dan evaluasi.

Tahap pembuatan atau *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Semua objek atau elemen multimedia digabungkan menjadi satu kesatuan aplikasi dan diintegrasikan menggunakan *software adobe animate*. Proses pertama yang dilakukan adalah membuat gambar latar atau *background* aplikasi dan gambar lainnya seperti tombol navigasi, karakter animasi dan gambar-gambar yang dibutuhkan menggunakan *Picsay Pro* di Android.

Bahan gambar pembuatan *game* yang telah dibuat, selanjutnya membuat *game* sesuai dengan rancangan *flowchart* yang sebelumnya telah dibuat pada aplikasi *Construct 2*. Agar menu-menu dan jalanya aplikasi sesuai dengan yang diinginkan perlu memasukan *event sheet* pada aplikasi *construct 2*. Adapun hasil pembuatan media Visualisasi, Auditori, Kinestetik (VAK) secara terpadu:

#### a) Tampilan Halaman Judul

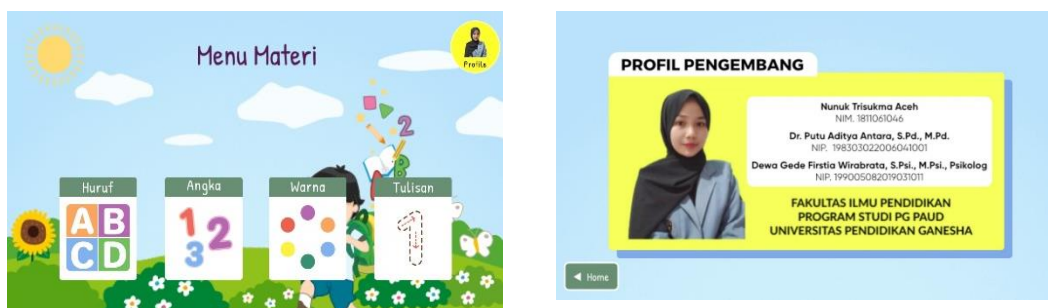
*Scene opening*. Pada tampilan opening, berisikan judul keaksaraan awal AUD dan tombol mulai. Tombol mulai berfungsi untuk menuju kehalaman utama menu materi. Tampilan *scene opening* bisa dilihat pada Gambar 1



Gambar 1 Tampilan Halaman Judul

b) Tampilan Utama Menu Materi

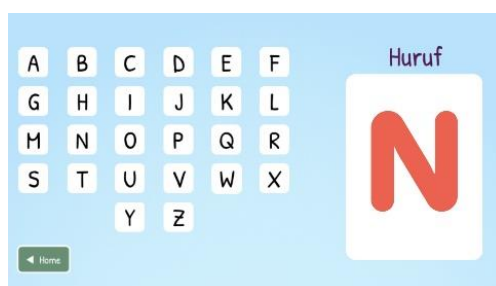
Halaman utama menu materi terdapat ikon huruf yang berisikan huruf abjad, ikon angka yang berisikan angka 1 2 3 4 5 6 7 8 9, ikon warna yang bersikan warna merah, kuning, hijau, biru, ungu, orange dan ikon menulis yang berisikan kegiatan menulis angka. Pada pojok kiri atas terdapat fitur speaker yang bisa di klik untuk menghidupkan dan mematikan dan pada pojok kanan atas terdapat profil yang apabila diklik akan tampil profil identitas pengembangan media.



Gambar 2 Tampilan Halaman Utama Media Pembelajaran

c) Halaman Ikon Huruf

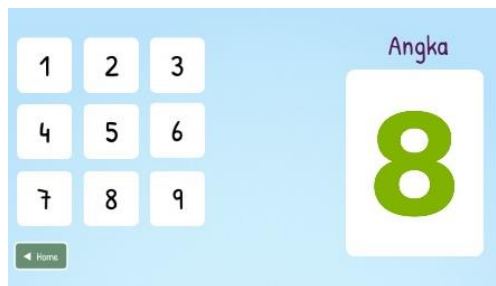
Halaman ikon menulis merupakan pengenalan huruf abjad dimana setiap huruf yang diklik akan muncul spesifik huruf pada papan putih sebelah kanan sesuai huruf yang diklik. Misalnya kita klik huruf N maka tampil huruf tersebut pada kotak putih sebelah kanan.



Gambar 3 Tampilan Ikon Huruf

d) Halaman Ikon Angka

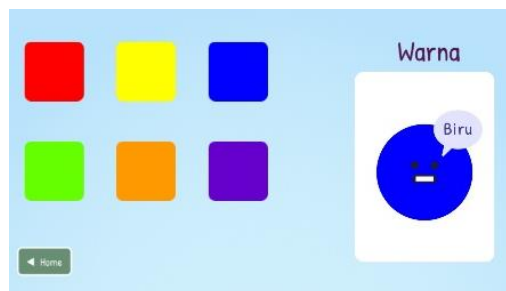
Halaman ikon angka merupakan pengenalan angka dimana setiap angka yang diklik akan muncul spesifik pada papan putih sebelah kanan sesuai angka yang diklik. Misalnya kita klik angka 8 maka tampil angka tersebut pada kotak putih sebelah kanan.



**Gambar 4 Tampilan Ikon Angka**

e) Halaman Ikon Warna

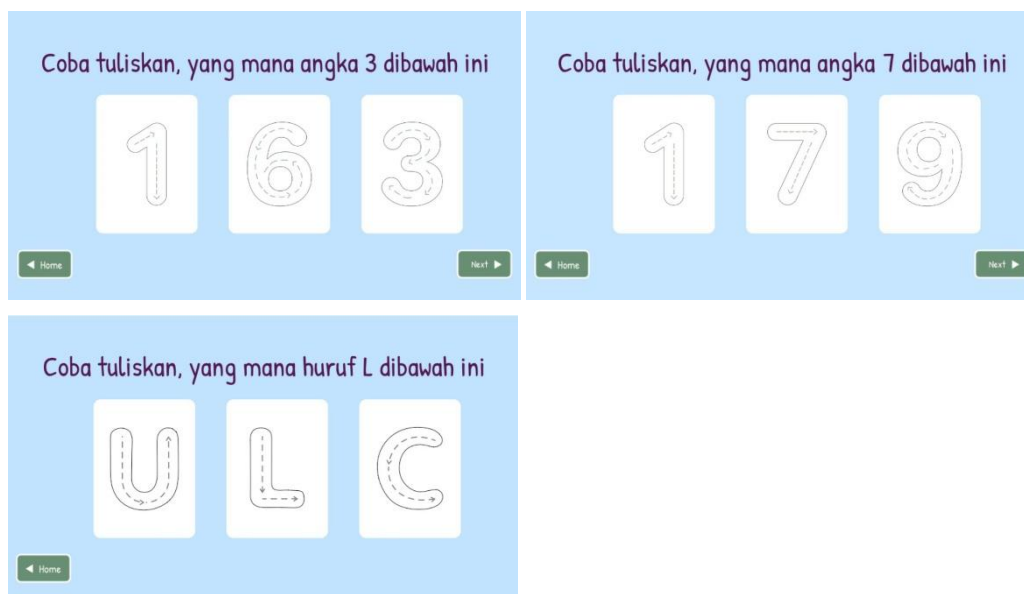
Halaman ikon warna merupakan pengenalan warna (merah, kuning, hijau, biru, ungu, orange) dimana setiap warna yang diklik akan muncul spesifik pada papan putih sebelah kanan sesuai warna yang diklik. Misalnya kita klik warna kuning maka tampil warna tersebut pada kotak putih sebelah kanan.



**Gambar 5 Tampilan Ikon Warna**

f) Halaman Ikon Menulis

Halaman ikon menulis terdapat tombol mulai, untuk menuju pada aktivitas kegiatan asesmen menulis angka dan huruf.



**Gambar 6 Tampilan Ikon Menulis**

**e) Tahap Pengujian (*testing*)**

Pengujian *black box* berfokus pada pernyataan fungsional aplikasi. Pengujian dilakukan untuk memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi *user* atau pengguna aplikasi.

**Tabel 2. Pengujian Black Box Testing**

Data masukan	Hasil Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Scene Bagian Menu	Menampilkan Konten Yang Dibahas	Tampil Menu Materi Huruf, angka, warna, menulis	Berhasil
Scene Bagian Mengenal Huruf Abjad	Menampilkan Konten Yang Dibahas	Tampilan Huruf abjad	Berhasil
Scene Bagian Mengenal Suara Pengenalan Huruf	Menampilkan Konten Yang Dibahas	Tampilan suara penyebutan Huruf abjad.	Berhasil
Scene Bagian Menu Angka	Menampilkan Konten Yang Dibahas	Tampilan Angka 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Berhasil
Scene Bagian Mengenal Suara Pengenalan Angka	Menampilkan Konten Yang Dibahas	Tampilan suara penyebutan Angka 1 2 3 4 5 6 7 8 9.	Berhasil
Scene Bagian Menu Warna	Menampilkan Konten Yang Dibahas	Tampilan Warna Warna (Merah, Kuning, Biru, Ungu, Hijau, Orange).	Berhasil
Scene Bagian Mengenal Suara Pengenalan warna	Menampilkan Konten Yang Dibahas	Tampilan suara penyebutan warna Merah, Kuning, Biru, Ungu, Hijau, Orange.	Berhasil
Scene Bagian Menu Menulis	Menampilkan Konten Yang Dibahas	Tampilan aktivitas menulis	Berhasil

**f) Tahap Pendistribusian (*distribution*)**

Tahapan Pendistribusian akan dilakukan pendistribusian dengan melakukan penyimpanan program aplikasi yang selesai dibuat dalam bentuk *application*, program aplikasi yang sudah melewati tahap pengujian dan siap untuk digunakan, disimpan dalam format.apk/link.

**Simpulan**

Media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu dapat disimpulkan bahwa dapat menstimulasi keaksaraan awal anak. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli media mendapatkan presentase 95% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian pengembangan media VAK terpadu dinyatakan “**valid**” dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kelebihan media VAK terpadu, media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) terpadu dilengkapi dengan gambar pada setiap materi keaksaraan awal, mengkombinasikan tiga gaya belajar dalam satu media aplikasi, media VAK terpadu bisa diakses melalui *smarthphone*, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti kegiatan menulis pada asesmen *game*.



## Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karenan-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih kepada Bapak Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam memberikan masukan, saran serta motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini. Dan juga kepada seluruh dosen serta teman-teman terimakasih karena telah memberikan ilmu dari awal hingga akhir dan menemani penulis dalam menyelesaikan penelitian ini serta kepada TK Kamila, Kampung Kajian, Kec. Buleleng dimana penulis melakukan penelitian . Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada keluarga penulis yang selalu ikut serta membantu dan memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.

## Referensi

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Antara, P.A., & Aryaprastya, I. G. . (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Melalui Metode Bermain Peran (Penelitian Tindakan Kelas Di Taman Kanak-Kanak Labschool Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Bali Tahun 2011). In *Pedagogik-Pendas* (Vol. 2, pp. 245–256). [http://jurnal.upi.edu/index.php/download/pdf/1911/PENINGKATAN\\_KEMAMPUAN\\_BERPIKIR\\_KRITIS\\_ANAK\\_MELALUI\\_METODE\\_BERMAIN\\_PERAN\\_\(Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas\\_di\\_Taman\\_Kanak-kanak\\_Labschool\\_Universitas\\_Pendidikan\\_Ganesha,\\_Singaraja-Bali,\\_Tahun\\_2011\)](http://jurnal.upi.edu/index.php/download/pdf/1911/PENINGKATAN_KEMAMPUAN_BERPIKIR_KRITIS_ANAK_MELALUI_METODE_BERMAIN_PERAN_(Penelitian_Tindakan_Kelas_di_Taman_Kanak-kanak_Labschool_Universitas_Pendidikan_Ganesha,_Singaraja-Bali,_Tahun_2011))
- Antara, P. A., Udayani, N. W. M., Suryani, G. A. T. A., PS, K. M. K. A., & Lestari, N. W. (2022). Pembelajaran Daring Anak Usia Dini dengan Orang Tua Ter-PHK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2896–2909. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1623>
- Antara, P. A., Ujjanti, P. R., & Patissera, A. La. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 221. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>
- Astuti Santi (2016), *Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan Di Kelompok A Taman Kanak-Kanak Aba Pendowo.Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Bermain, M., Huruf, K., Tk, D. I., & Kawedanan, P. S. M. (2016). *Jurnal CARE Volume 03 Nomor 2 Januari 2016 PG PAUD IKIP PGRI MADIUN 34. 03*, 34–50.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (Vak). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 8–16. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.586>
- Candiasa, I Made. 2011. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: Undiksha Press.
- Kementerian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN\\_KEMENDIKBUD\\_Nomor\\_137\\_Tahun\\_2014\\_STANDAR\\_NASIONAL\\_PENDIDIKAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf)
- Liwis, N., Antara, P. A., & Ujjanti, P. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Gugus V Kecamatan Buleleng. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 116–126.
- Ningtyas, N. P. D. R., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 120. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28967>
- Purnamasari, B. N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan Pembelajaran Literasi dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.

- Pratama, I. W. A., Mahadewi, L. P. P., & Suartama, I. K. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model VAK Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Di SDN 2 Banjar Bali. *Jurnal EDUTECH*, 5(1), 132–141. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20635>
- Sari, F. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Sandpaper Letter Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.31894>
- Shaleh, M., & Anhusadar, L. (2021). Kesiapan Lembaga PAUD dalam Pembelajaran Tatap Muka pada New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2158–2167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1139>
- Simbolon, F. A., Guntur, S., Erwin, P., & Sihotang, H. T. (2018). Pembuatan Aplikasi Pengenalan Suara Dan Objek Hewan Sebagai Media Pengenalan Bagi Anak Usia Dini Dengan Metode Computer Based Instruction (CBI). *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 23–31. <http://ejournal.pelitanusantara.ac.id/index.php/JIPN/article/view/283/180>
- Sugiantiningsih, I. A., & Antara, P. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 298–308. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.15728>
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Suryantini, N. W. N., Wiarta, I. W., & Manuaba, I. B. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(3).
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Yusrina, S. H. (2021). *Sabilla Hanifa Yusrina, 2021 Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-6 Tahun Universitas Pendidikan Indonesia I repository.upi.edu I perpustakaan.upi.edu*.

---

#### Article Information (Supplementary)

##### Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: < Aceh > <2022>

First Publication Right: JBKI Undiksha

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Word Count:

