



## Pengembangan Media Interaktif “Game Huruf” dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh

*Development of the “Game Huruf” Interactive Media to Enhance Literacy Skills in Group B Children at Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh Kindergarten*

Sarah Emmanuel Haryono<sup>1\*</sup>, Maghfirotul Isnaini<sup>2</sup>, Henni Anggraini<sup>3</sup>

[sarah.emmanuel@unikama.ac.id](mailto:sarah.emmanuel@unikama.ac.id)<sup>1</sup>, [visivisnaini@gmail.com](mailto:visivisnaini@gmail.com)<sup>2</sup>, [henni.anggraini@unikama.ac.id](mailto:henni.anggraini@unikama.ac.id)<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Diunggah 5 Februari 2025, Direvisi: 24 Maret 2024, Diterima: 25 Maret 2025, Terbit: 22 April 2025

### Abstract

Building reading literacy skills in children must start early, besides that the learning process needs to be presented with methods that are fun for children. This study aims to analyze the feasibility of developing interactive media “Game Huruf” in improving reading literacy skills in group B children at Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh Kindergarten. This research and development uses the Research and Development (R&D) approach method. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis method used involves qualitative and quantitative descriptions. Based on the results of validation from material experts obtained a number 87 with a percentage of 98.86% classified as “Very Feasible”. Meanwhile, the material expert obtained a score of 76 and a percentage of 100% classified as “Very Feasible”. Based on the limited scale and broad scale trials, the results showed that there were six children who had not shown their ability when arranging letters to become simple words (names of fruits) and there were still children who did not understand the relationship between the sound and shape of the letters. Meanwhile, the other six children were able to recognize various vowel to consonant letter symbols, arrange letters into simple words (such as the names of fruits), and understand the relationship between sounds and letter shapes.

**Keywords:** interactive media “Game Huruf”, kindergarten, literacy skills

### Abstrak

Membangun keterampilan literasi membaca pada anak harus dimulai sejak dini, selain itu proses pembelajarannya perlu disajikan dengan metode yang menyenangkan bagi anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis kelayakan pengembangan media interaktif “Game Huruf” dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pendekatan *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, hingga dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan melibatkan deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh angka 87 dengan presentase 98,86% tergolong “Sangat Layak”. Sedangkan dari ahli materi dilakukan memperoleh angka 76 dan presentase 100% tergolong “Sangat Layak”. Berdasarkan pada uji coba skala terbatas serta skala luas diperoleh hasil terdapat enam anak belum muncul kemampuannya pada saat menyusun huruf hingga menjadi kata sederhana (nama buah-buahan) dan masih terdapat anak yang belum memahami keterkaitan antara bunyi dan bentuk huruf. Sementara itu, enam anak lainnya sudah mampu mengenali berbagai lambang huruf vokal hingga konsonan, menyusun huruf menjadi kata sederhana (seperti nama buah-buahan), serta memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

**Kata Kunci:** keterampilan literasi, media interaktif “Game Huruf”, taman kanak-kanak

\*Penulis korespondensi: Sarah Emmanuel Haryono

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada di rentang usia 0-6 tahun (UU Sisdiknas 2003). Berdasarkan *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC), Anak usia dini berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Pada masa usia dini, mereka mempunyai ciri khas yang tidak sama sehingga membutuhkan perhatian khusus dari orang dewasa (orang tua, guru, dll). Orang dewasa di sekitarnya diharapkan dapat memberikan perhatian yang optimal pada tahap ini sangat memengaruhi



perkembangan anak secara keseluruhan. Tahap ini ialah tahapan pertama yang paling penting dan menjadi fondasi dasar dalam proses pertumbuhan serta perkembangan anak. Selain itu, masa ini dinamai sebagai *golden age* atau masa keemasan, yaitu potensi anak berkembang secara pesat serta maksimal. Tahap awal perkembangan anak usia dini berlangsung dengan pesat dan merupakan periode krusial dalam proses pertumbuhan yang aktif. Pada usia ini, anak memiliki peluang besar untuk mengeksplorasi berbagai keterampilan, terutama dalam mengembangkan literasi membaca. Literasi membaca berperan penting dalam mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan berikutnya, sekaligus menjadi salah satu elemen utama yang mendukung keberhasilan pendidikan mereka di masa depan (Beverly, 2010)

Literasi membaca adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan bahasa yang memiliki peran signifikan bagi masa depan anak. Membaca dapat dipahami sebagai kemampuan untuk memahami dan menganalisis isi dari sebuah tulisan, baik secara lisan ataupun secara internal melalui pembacaan dari dalam hati. Anak usia dini yang berusia lima hingga enam tahun, diharapkan telah mendapatkan pengetahuan mengenai literasi membaca melalui proses pengajaran, penerapan keterampilan, serta berbagai aktivitas yang mendukung kemampuan literasi membaca mereka. Akan tetapi, tingkat ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap aktivitas membaca masih tergolong rendah. Suyadi (2010) mengungkapkan bahwa indeks membaca di Indonesia hanya mencapai angka 0,001, yang berarti hanya satu dari seribu penduduk yang mempunyai minat baca yang tinggi.

Justice, L.M. (2002) menyatakan bahwa perkembangan keterampilan literasi pada seorang anak dimulai dari anak tersebut lahir hingga menginjak usia enam tahun. Pada tahap ini, mereka tidak mendapatkan pengetahuan mengenai bagaimana caranya membaca serta menulis melalui pembelajaran secara langsung, melainkan melalui contoh perilaku sederhana melalui proses pengamatan hingga ikut serta dalam kegiatan yang berubungan dengan kegiatan literasi. Pengembangan literasi dasar tidak selalu memerlukan pengajaran formal. Dengan memperhatikan individu yang melakukan aktivitas literasi serta berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, anak usia dini dapat mendapatkan keterampilan yang menjadi prasyarat penting guna mengembangkan kemampuan membaca secara metode yang konvensional. Enggelbetus (2016) dalam penelitiannya, dikemukakan jika literasi anak meliputi kemampuan dalam membaca, menulis, menyimak, serta berbicara. Penelitian Kern, R (2000) menambahkan jika literasi membutuhkan suatu kepekaan yang tidak terucapkan mengenai berbagai hubungan antara banyak konvensi tekstual serta konteks penggunaannya, juga sebaiknya sesuai dengan kemampuan yang ideal untuk merefleksikan secara kritis berbagai keterkaitan tersebut. Kemampuan literasi merupakan dasar utama dalam menguasai ilmu pengetahuan, serta keterampilan awal dalam membaca dan menulis.

Mengembangkan literasi membaca pada anak perlu dimulai sejak usia dini dengan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka. Proses pembelajaran bagi anak usia dini, wajib disesuaikan dengan tahapan perkembangan peserta didiknya, yakni literasi membaca menjadi salah satu potensi penting yang harus ditumbuhkan dari awal. Untuk menumbuhkan kesenangan dan minat peserta didik terhadap literasi membaca yang dapat mencapai tingkat keberhasilan pada tahapan tersebut jika diterapkan sejak dini, hal yang perlu dilakukan adalah mengembangkan literasi membaca yang menarik bagi anak dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alifa, dll (2024), bahwa dalam mengembangkan keterampilan literasi pada anak usia dini, dapat menggunakan berbagai macam bentuk media yang dapat membantu menstimulasi anak untuk meningkatkan motivasi dan memudahkan dalam memahami bentuk huruf, salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu huruf.

Menurut SK BSKAP 008/KR/2022 tentang capaian pembelajaran anak usia dini pada kurikulum merdeka terdapat elemen CP (Capaian Pembelajaran) PAUD ketiga yaitu Dasar Literasi dan STEAM yang dijabarkan sebagai: "Anak mampu mengidentifikasi dan memahami beragam informasi serta mengekspresikan perasaan dan pemikiran mereka melalui komunikasi lisan, tulisan, maupun berbagai media lainnya, hingga melalui interaksi dalam komunikasi. Anak mulai memperlihatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan pada aktivitas pramembaca juga pramenulis. Selain itu, anak juga mulai memahami dan menerapkan konsep dasar matematika untuk menyelesaikan masalah ketika menjalani

kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar dalam berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif". Pada penelitian ini, peneliti lebih menekankan pada kemampuan anak untuk mulai memperlihatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan pada aktivitas pramembaca juga pramenulis.

Secara keseluruhan, berbagai media dipergunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan media pada kegiatan belajar mampu membantu meningkatkan rasa ingin tahu hingga minat baru pada anak serta memacu motivasi dan merangsang semangat mereka untuk belajar. Schramm (dalam Andi, 2016: 5) Media pembelajaran ialah kecanggihan teknologi yang dipergunakan sebagai penyampaian pesan serta mampu dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat yang dimanfaatkan oleh guru saat memberikan informasi pada rangkaian kegiatan belajar mengajar, dan diharapkan anak lebih mudah memahami setiap materi yang disampaikan. Pemahaman tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Sadiman (2008:7), jika media pembelajaran ialah seluruh alat yang bisa dimanfaatkan guna memberikan informasi dari pengirim kepada penerima pesan, terutama pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media berperan untuk merangsang pemikiran, emosi, fokus, dan ketertarikan siswa, sehingga proses pembelajaran mampu berlangsung dengan efektif. Salah satu media yang sesuai untuk diterapkan di jenjang PAUD adalah PowerPoint. Penggunaan PowerPoint dengan sifat interaktif dapat membantu anak dalam merangsang perkembangan aspek bahasa mereka. Media digital *PowerPoint* dilengkapi dengan beragam fitur menarik dan lengkap, seperti pengolahan teks, penambahan gambar, audio, animasi, video, serta berbagai efek yang variatif. (Wulandari, 2022).

Media interaktif berbasis *power point* merupakan media pembelajaran yang memaksimalkan komputer atau laptop yang di desain dari program *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* memiliki berbagai fitur menarik yang dapat meningkatkan perhatian dan minat anak dalam belajar. Mahawati dan Budiana (2020), media *Power Point* adalah program komputer yang dimanfaatkan sebagai alat untuk menyampaikan informasi saat pembelajaran. Media ini dirancang untuk menampilkan slide yang mengandung berbagai elemen, contohnya warna, teks, gambar, grafik, suara, foto, animasi, hingga video dalam satu kesatuan. Bersifat edukatif, media ini dilengkapi dengan materi pembelajaran dan permainan yang sesuai untuk anak usia dini. Selanjutnya, Srimaya (2017) mengungkapkan jika media PowerPoint interaktif sangat efektif karena dapat merangkum materi, efisien, dan mencakup presentasi yang menyeluruh. Kegiatan pembelajaran dengan media interaktif berbasis *power point* yang menarik diharapkan dapat dimanfaatkan guna membantu tahapan pemahaman informasi hingga penyampaian pesan serta memberikan stimulasi dan rangsangan pada anak untuk mengembangkan keterampilan literasi khususnya pada literasi membaca.

Menurut hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan peneliti di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh terutama pada kelompok B, ditemukan bahwa keterampilan literasi anak, terutama tentang membaca, terdapat beberapa anak yang belum mengalami perkembangan yang cukup. Contohnya, anak-anak masih menghadapi tantangan dalam mengenali simbol huruf, mengucapkan kata, hingga memahami makna tulisan. Ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya stimulasi dari media pembelajaran yang diterapkan dan terdapat potensi yang menimbulkan rasa jenuh saat proses belajar membaca berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan menstimulasi literasi membaca anak hanyalah menggunakan media buku baca, kartu huruf, dan penugasan kepada anak. Hal tersebut didukung dengan keterangan dari kelompok B dengan keseluruhan 29 anak yang mana 10 anak masih kesulitan membedakan huruf "a" dan "i", 2 anak hanya mampu mengenal huruf dari a sampai e, dan sisanya yaitu 17 anak sudah mampu dalam membaca dan mengenal huruf dengan sangat baik. Guru di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh hanya memberi stimulasi anak membaca dari buku cerita dan buku baca saja. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca anak pada kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh.

Media interaktif "Game Huruf" dikembangkan dengan menggunakan *software Power Point*, pada setiap *slide* disesuaikan dengan capaian perkembangan literasi untuk anak TK B. Pada masing-masing *slide*, disiapkan berbagai aktivitas, yang akan meningkatkan kemampuan literasi anak mulai dari

mengenal simbol huruf, Menyusun kata sederhana, dan menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf. Dengan menyelesaikan setiap aktivitas pada Game Huruf, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang efektif dalam meningkatkan keterampilan iterasi di dalam dirinya.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menerapkan pendekatan jenis *Research dan Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* ialah serangkaian tahapan yang bertujuan menciptakan inovasi produk sekaligus meningkatkan kualitas produk yang telah ada. Menurut Sugiyono (2019) penelitian *Research and Development (R&D)* ialah jenis penelitian yang bertujuan membuat produk serta menguji tingkat keefektifannya.

Pada penelitian ini, prosedur pengembangan media interaktif "Game Huruf" guna meningkatkan keterampilan literasi pada anak kelompok B menggunakan langkah yang dikembangkan oleh Sugiyono (2019) dengan membatasi dari sepuluh langkah menjadi enam langkah, karena prosedur pelaksanaan penelitian dan pengembangan media interaktif "Game Huruf" guna meningkatkan keterampilan literasi pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh memiliki sifat yang fleksibel, setiap proses pengembangan dapat disesuaikan dengan memilih hingga menentukan tahapan yang paling sesuai dengan kondisi spesifik. Tahapan yang diterapkan pada penelitian ini meliputi: (1) menemukan masalah serta peluang; (2) mengumpulkan data; (3) membuat produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; serta (6) pengujian produk.

Lokasi penelitian di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh, Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang, dengan subjek uji coba pada anak kelompok B dengan jumlah keseluruhan 12 anak. Jumlah subyek yang digunakan dalam uji coba skala terbatas adalah 4 anak, sedangkan jumlah subyek yang digunakan dalam uji coba skala luas adalah 8 anak.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Metode observasi dilaksanakan dengan melakukan pengamatan tentang keterampilan literasi pada subyek, wawancara dilaksanakan terhadap guru untuk memastikan keterampilan siswa dan abgaimana cara guru selama ini dalam mengembangkan keterampilan literasi siswa, untuk angket diberikan kepada validator materi dan media untuk menilai kelayakan media untuk meningkatkan keterampilan literasi Anak Usia Dini, dan dokumentasi yang digubakan berupa foto pada saat penelitian berlangsung. Untuk menilai apakah pengembangan produk ini layak dan berkualitas sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan literasi pada anak usia dini, diperlukan analisis data. Analisis data uji coba lapangan menggunakan deskripsi kualitatif serta kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif diterapkan pada hasil wawancara dengan narasumber yaitu guru kelompok B serta data berupa saran dari pakar/ahli. Metode Analisis untuk mengetahui kelayakan media interaktif "Game Huruf" diolah dengan pendekatan deskriptif kuantitatif.

Untuk mengelola data yang diperoleh dapat dianalisis menggunakan rumus yakni:  
Rumus guna mengolah data per subjek

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P: Persentase hasil dari subjek uji coba

X: Jumlah total responden ahli

Xi: Jumlah total nilai ideal pada satu item

100%: Konstanta

Setelah data diperoleh dengan menggunakan rumus di atas, hasilnya kemudian dibandingkan dengan kelayakan yang disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase Tingkat Kelayakan

Kriteria Presentase Tingkat Kelayakan			
Kategori	Persentase	Kualifikasi	Ekuivalen
4	80% - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
3	60% - 79%	Valid	Layak
2	50% - 59%	Kurang Valid	Kurang Layak
1	0% - 49%	Tidak Valid	Tidak Layak

Dilihat dari pedoman perhitungan tersebut dapat diketahui kelayakan media interaktif "Game Huruf" dalam meningkatkan keterampilan literasi pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh.

Sedangkan mengetahui tingkat kemampuan literasi pada anak kelompok B dengan penilaian berupa deskripsi kualitatif yaitu (✓) jika kemampuan sudah muncul dan (✗) jika kemampuan belum muncul.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi serta wawancara yang diterapkan epada guru kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh untuk proses pembelajaran memberikan keterangan sebagai berikut: guru kelas melakukan proses pembelajaran dengan berbagai media yang menunjang keterampilan literasi pada anak, namun media yang sering digunakan ialah buku cerita, kartu kata, kartu huruf serta penugasan seperti membaca kalimat pada papan tulis. Masalah yang terjadi di sekolah akibat penggunaan media yang monoton seperti itu membuat sebagian anak ada yang masih mengalami kesulitan dalam pengenalan simbol huruf serta pengucapannya, alasan yang sudah dijelaskan ialah karena anak-anak merasa bosan belajar menggunakan media dan metode yang setiap hari hampir sama sehingga ketika ibu guru mengajak anak-anak untuk membaca, kebanyakan masih ada yang suka mengobrol dengan teman, asyik bermain sendiri, dan tidak mau memperhatikan ibu guru di depan.

Proses pengumpulan data yang dilakukan dalam pengembangan media interaktif "Game Huruf" ini berdasarkan tingkat kemajuan perkembangan anak serta capaian pembelajaran yang akan dicapai melalui observasi dan wawancara. Maka dilakukanlah tahapan seperti: 1) mencari serta mengumpulkan berbagai bahan pendukung materi yang diambil dari beberapa elemen capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang bersumber dari SK BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran; 2) menentukan materi kegiatan pada media interaktif "Game Huruf"; 3) tahap pengembangan produk awal. Tahapan pengembangan kegiatan pada media interaktif "Game Huruf" melewati berbagai proses pengembangan dari segi materi maupun intelektual. Dimana segi materi mencakup kegiatan belajar mengucap dan menyebutkan huruf dari "a" sampai "z", menyusun puzzle huruf, menyusun huruf sesuai dengan nama buah yang mudah ditemui anak, dan menebak huruf yang hilang pada nama buah-buahan yang ada disekitar anak. Segi intelektual dikembangkan berdasarkan prinsip interaktif, respon yang ditimbulkan pada saat kegiatan berlangsung dan kemenarikan media serta penjelasan dari guru. Selain hal tersebut, juga disesuaikan dengan karakteristik anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh serta karakteristik pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang ditemukan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti mengembangkan media interaktif yang bisa menarik perhatian anak, membantu meningkatkan motivasi mereka serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah serta bisa meningkatkan keterampilan literasi pada kelompok B. Media tersebut adalah media interaktif "Game Huruf" yang mudah di operasikan oleh guru serta anak-anak untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Desain produk yang dikembangkan berupa perancang media interaktif "Game Huruf" guna meningkatkan keterampilan literasi pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh. Media interaktif "Game Huruf" ini ialah media audio-visual yang dirancang dan disiapkan dari program aplikasi *Power Point* dan memiliki tema buah-buahan. Media interaktif "Game Huruf" ini digunakan

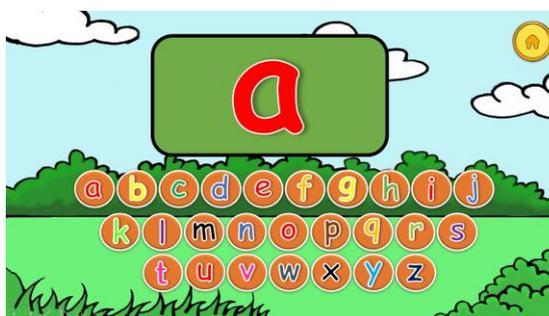
dengan cara merancang dan mendesain sesuai dengan topik dan diberikan background serta gambar yang menarik untuk dapat menarik perhatian anak. Di dalam media interaktif “Game Huruf” ini bentuknya berupa audio, teks, suara, gambar dan animasi. Media interaktif “Game Huruf” ini terdiri dari 2 menu yaitu belajar dan bermain, lalu pada menu bermain terdapat 3 pilihan permainan yaitu puzzle huruf, susun kata dan tebak huruf.



Gambar 1. Cover Media Interaktif “Game Huruf”



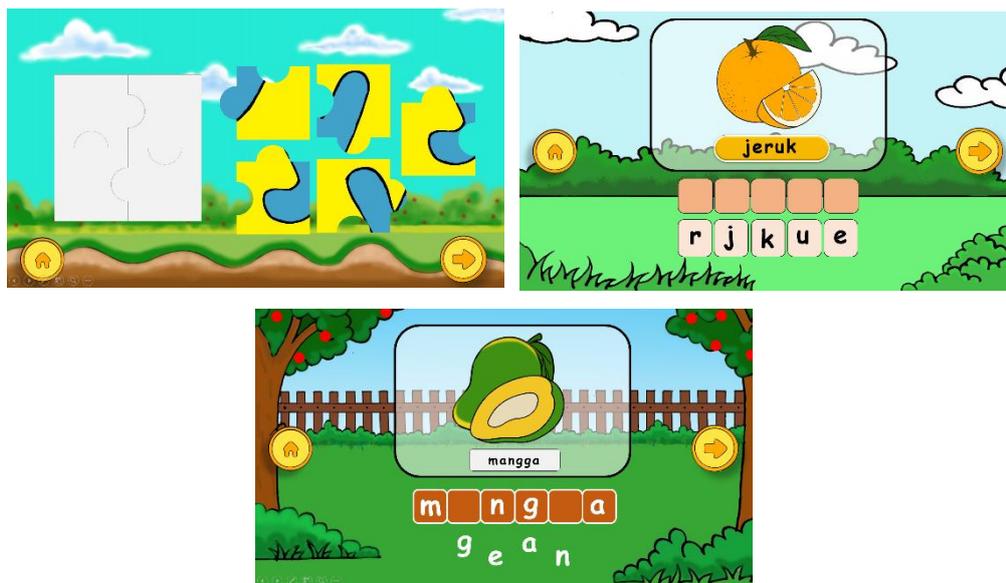
Gambar 2. Penampilan Utama Media Interaktif “Game Huruf” yakni menu permainan



Gambar 3. Penampilan Menu Belajar



Gambar 4. Penampilan Menu Game



Gambar 5. Tampilan Menu Game Susun Kata, Tebak Huruf, dan Puzzle Huruf

Hasil validasi ahli materi menunjukkan angka 87 dengan prosentase 98,86% sehingga tergolong dalam kategori "Sangat Layak"; hasil validasi ahli materi menunjukkan angka 76 dengan prosentase 100%. Setelah media dinyatakan layak melalui proses validasi, peneliti melanjutkan dengan mengadakan uji coba skala terbatas. Uji coba tersebut diterapkan pada anak yang termaduk kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh. Terdapat 4 peserta didik yang terlibat dalam uji coba tersebut untuk melihat efektivitas penggunaan media saat pembelajaran.

Tabel 2. Penilaian Uji Coba Skala Terbatas

No	Nama	Tujuan Pembelajaran			Kegiatan
		TP 1	TP 2	TP 3	
1.	DS	✓	✗	✗	Penggunaan Media Interaktif "Game Huruf"
2.	NR	✓	✓	✓	
3.	SZ	✓	✗	✗	
4.	VN	✓	✗	✗	

Keterangan:

(✓) Kemampuan sudah Muncul

(✗) Kemampuan belum Muncul

TP 1 : Anak mampu mengenali dan menyebutkan berbagai macam lambing huruf vocal dan Konsonan

TP 2: Anak mampu menyusun huruf menjadi kata sederhana ( nama buah-buahan)

TP 3: Anak mampu menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf yang terdapat dalam nama buah

Berdasarkan pada uji coba skala terbatas serta skala luas diperoleh hasil terdapat 3 ( 75%) anak yang belum muncul kemampuannya pada saat menyusun huruf hingga menjadi kata sederhana (nama buah-buahan), dan menghubungkan antara bunyi dan bentuk huruf. Terdapat 4 (100%) anak yang sudah mampu mengenali berbagai simbol vokal dan konsonan. 1 (25%) anak, yang mampu mengenali berbagai simbol vokal dan konsonan, merangkai huruf menjadi kata sederhana (seperti nama buah), serta memahami keterkaitan antara bunyi dan bentuk huruf.

Setelah melaksanakan uji coba terbatas, peneliti melanjutkan dengan uji coba skala luas yang melibatkan 8 anak dari kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh. Berikut merupakan hasil evaluasi dari uji coba skala luas.

Tabel 3. Penilaian Uji Coba Skala Luas

No	Nama	Tujuan Pembelajaran			Kegiatan
		TP 1	TP 2	TP 3	
1.	AR	✓	✗	✗	Penggunaan Media Interaktif "Game Huruf"
2.	EV	✓	✓	✓	
3.	GB	✓	✗	✗	
4.	NL	✓	✗	✗	
5.	NS	✓	✓	✓	
6.	SP	✓	✓	✓	
7.	ST	✓	✓	✓	
8.	UW	✓	✓	✗	

Keterangan :

(✓) Kemampuan sudah Muncul

(✗) Kemampuan belum Muncul

TP 1 : Anak mampu mengenal dan menyebutkan berbagai macam lambing huruf vocal dan Konsonan

TP 2: Anak mampu menyusun huruf menjadi kata sederhana ( nama buah-buahan)

TP 3: Anak mampu menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf yang terdapat dalam nama buah

Dari uji coba skala luas diperoleh hasil 4 anak (50%) yang sudah muncul kemampuannya dalam mengenali berbagai simbol huruf vokal juga konsonan, menyusun huruf hingga menjadi kata sederhana (nama buah-buahan), dan memahami hubungan antara bunyi hingga bentuk huruf. 3 anak (37,5 %) yang masih belum muncul kemampuannya dalam menyusun huruf hingga menjadi kata sederhana (nama buah-buahan), serta 4 anak (50%) yang belum mampu menghubungkan bunyi dan dan bentuk haruf pada games hutuf.

Media interaktif "Game Huruf" sangat diperlukan guna meningkatkan keterampilan literasi pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh ini untuk menambahkan media yang ada di sekolah agar anak-anak tetap tertarik dan tidak merasa bosan saat belajar.

Media interaktif "Game Huruf" adalah media pembelajaran interaktif yang dapat di operasikan menggunakan komputer atau laptop yang di desain dari program *Microsoft Power Point* interaktif. *Microsoft Power Point* memiliki beragam fitur menarik yang mampu menarik perhatian hingga minat anak dalam belajar. Media interaktif ini dirancang dengan sifat edukatif, memuat materi pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini, serta dilengkapi dengan permainan seputar abjad. Ketika anak dapat menyelesaikan beberapa permainan, terdapat animasi gerak dengan efek suara "yeaayy kamu hebat!!!" Selain itu, terdapat gambar piala sebagai bentuk apresiasi bagi anak, yang bertujuan untuk mendorong semangat mereka agar terus mencoba permainan ini serta mempelajari materi yang disajikan dalam media interaktif "Game Huruf" mampu menstimulasi perkembangan literasi membaca pada anak usia dini. Di dalam media interaktif "Game Huruf" ini bentuknya berupa audio, teks, suara, gambar dan animasi. Media interaktif "Game Huruf" ini terdiri dari 2 menu yakni belajar serta bermain, lalu pada menu bermain terdapat 3 pilihan permainan yaitu puzzle huruf, susun kata dan tebak huruf.

Berdasarkan data keseluruhan didapatkan dari hasil uji validasi materi serta validasi media "sangat layak" dan "sangat layak" diterapkan dalam meningkatkan keterampilan literasi pada anak kelompok B dengan validasi materi dengan presentase nilai sebesar 98,86% tergolong pada klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan) serta validasi media dengan presentase sebesar 100% yang tergolong pada klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan). Sehingga mampu ditarik kesimpulan jika media interaktif "Game Huruf" sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan literasi pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 7 Sengguruh.

Hasil uji validasi dari ahli materi serta ahli media menunjukkan jika media ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah uraian lebih lanjut mengenai kelebihan dan kekurangan tersebut:

- a. Kelebihan
- Dapat digunakan secara praktis, interaktif, dan menarik bagi anak terlebih lagi pada saat ini sudah di era digital dan anak-anak sudah tidak asing lagi dengan *Handphone*, Laptop dan Komputer
  - Dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini, dalam hal : menyusuk kata sederhana, mengenal dan menyebutkan berbagai macam lambing huruf vocal dan konsonan, serta menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf.
- b. Kekurangan
- Media interaktif “Game Huruf” hanya bisa di operasikan dengan menggunakan laptop atau komputer. Bisa menggunakan *Handphone* apabila terdapat aplikasi WPS Office untuk bisa menjalankan medianya.



Gambar 6. Guru menjelaskan tentang media interaktif “Game Huruf”



Gambar 7. Salah satu siswa mencoba menggunakan media interaktif “Game Huruf”

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif “Game Huruf” dapat meningkatkan keterampilan literasi pada anak kelompok B di TK dharma Wanita Persatuan 7 Sengguh.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aini, N., Buchori, A., Sulianto, J. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi game edukatif Worwall untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id>
- Alifa, H, Lanatuz, Z, Herini.K. (2024). Upaya peningkatan kemampuan literasi pada anak usia 4 – 5 tahun melalui kartu bergambar di PAUD El-Elly Bangsalsari Jember. *Efektor, Volume 11 Issue 2, 2024, Pages 96*. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/23643>
- Arief S. Sadiman. (2008). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Budhianto, H. (2021). *Kegiatan literasi dasar yang wajib diajarkan pada anak PAUD*. (Online). (<https://www.educastudio.com>), Accessed on January 18<sup>th</sup> 2024

- Elisnawati, M., Palupi, W., Dewi, N. K. (2018). Literasi anak usia dini. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): conference series*, 1 (1). 471-475. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fitriana, A. & Muryanti, E. (2023). Pengaruh penggunaan media Power Point dalam keterampilan literasi membaca anak 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 49-66. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). SK Kepala BSKAP No. 8 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran PAUD Dikdasmen pada Kurikulum Merdeka. Jakarta
- Khotimah, A. K., Sari, M., Ahmad, S. (2023). Pengaruh permainan edukatif berbasis *Power Point* terhadap kemampuan berbahasa pada anak kelompok B di TK Telkom 2 Palembang tahun 2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/9810/3936/40905>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Otto, B. (2010). *Language development in early childhood 3rd edition*. USA :PEARSON
- Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun. (2021). (Online). (<https://paudpedia.kemdikbud.go.id>), Accessed on January 15<sup>th</sup> 2024
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. (2014)
- Saudale, M., dkk. (2022). Metode game edukasi berbasis Power Point interaktif dalam pengembangan bahasa pada anak usia dini. *JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING INDONESIA*. 7(3), 00-00. <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnalbk>
- Saudale, M. (2023). Pengembangan media game edukasi berbasis Power Point interaktif dalam mengembangkan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Taloitan Anah. *Undergraduate thesis*. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/13657>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1 (2) : Halaman 26-32.
- Yulia, R., Eliza, D. (2021). Pengembangan literasi bahasa anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 53-60. [https://ejournal.unisba.ac.id/indek.php/golden\\_age/article/view/8433](https://ejournal.unisba.ac.id/indek.php/golden_age/article/view/8433)