

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF DALAM KEMAMPUAN MENGENAL HURUF SIMILIAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Deco Anshori Amsa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
deco.22047@mhs.unesa.ac.id

Dewi Komalasari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
dewikomalasari@unesa.ac.id

Kartika Rinakit Adhe

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
kartikaadhe@unesa.ac.id

Muhammad Reza

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
muhammadreza@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu dasar penting dalam perkembangan literasi awal anak usia dini. Pemberian stimulasi melalui media pembelajaran yang interaktif diperlukan agar anak lebih mudah mengenali dan membedakan huruf sesuai dengan tahap perkembangannya. Artikel ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap kemampuan mengenal huruf similar pada anak usia 4-5 tahun. Kajian ini didasarkan pada teori pemerolehan bahasa Jerome Bruner yang menekankan pentingnya interaksi, dukungan lingkungan (*Language Acquisition Support System*), dan *scaffolding* dalam membantu perkembangan bahasa anak. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri atas 26 anak yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney U dikarenakan data tidak berdistribusi normal dan Uji *Normalized Gain*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009 ($<0,05$), dengan rata-rata N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,565 (kategori sedang) dan kelompok kontrol sebesar 0,158 (kategori rendah). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf similar pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Media Interaktif PowerPoint, Huruf *Similar*, Anak Usia Dini

Abstract

Letter recognition is a fundamental aspect of early childhood literacy development. Providing stimulation through interactive learning media helps children more easily recognize and distinguish between letters in a manner appropriate to their developmental stage. This article aims to analyze the impact of using PowerPoint-based interactive media on the ability of 4-to-5-year-old children to recognize visually similar letters. The study is grounded in Jerome Bruner's language acquisition theory, which emphasizes the importance of interaction, environmental support (Language Acquisition Support System), and scaffolding in facilitating children's language development. A quantitative approach utilizing a Nonequivalent Control Group Design was employed. The sample consisted of 26 children divided into experimental and control groups. Data were collected through observation and subsequently analyzed using the Mann-Whitney U test (due to non-normal data distribution) and the Normalized Gain (N-Gain) test. The analysis yielded a significance value of 0.009 (<0.05), with an average N-Gain of 0.565 (moderate category) for the experimental group and 0.158 (low category) for the control group. These results indicate that the use of PowerPoint-based interactive media has a significant effect on improving the ability of 4-to-5-year-old children to recognize visually similar letters.

Keywords: Interactive PowerPoint Media, Similar Letters, Early Childhood

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu fondasi penting dalam perkembangan literasi awal anak usia dini. Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak untuk memahami hubungan antara simbol, bunyi, dan makna sehingga mendukung kesiapan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan berikutnya (Muzdalifah dan Komalasari, 2014). Seefeldt dan Wasik, (2008) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf meliputi kemampuan anak dalam mengenali bentuk, nama, dan bunyi huruf sebagai dasar perkembangan literasi. Oleh karena itu, pengenalan huruf perlu diberikan sejak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar proses belajar berlangsung secara optimal.

Usia 4-5 tahun merupakan masa yang penting dalam perkembangan literasi awal. Pada rentang usia ini, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap simbol-simbol bahasa, mengenali bentuk huruf, serta mencoba menghubungkan huruf dengan bunyi yang didengar. Kemampuan tersebut tidak berkembang secara otomatis, tetapi memerlukan stimulasi yang diberikan secara bertahap dan berkesinambungan. Semakin baik stimulasi yang diterima anak, semakin besar pula peluang berkembangnya kemampuan literasi awal yang akan menjadi bekal dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menyediakan pengalaman belajar yang mampu membantu anak memahami konsep huruf secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangannya (Ganarsih dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan huruf yang memiliki karakteristik hampir sama. Beberapa anak masih membutuhkan waktu lebih lama untuk mengidentifikasi huruf, bahkan masih sering keliru ketika diminta menyebutkan atau menunjukkan huruf tertentu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak belum berkembang secara optimal sehingga masih memerlukan stimulasi yang lebih efektif. Kesulitan ini apabila tidak segera diberikan penanganan dapat memengaruhi perkembangan literasi awal anak karena kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu keterampilan dasar sebelum anak belajar membaca dan menulis.

Permasalahan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan masing-masing anak, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan, guru telah memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana belajar, namun media yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga belum mampu menarik perhatian seluruh anak secara optimal. Akibatnya, beberapa anak terlihat kurang fokus, kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, dan mudah

kehilangan minat ketika materi disampaikan. Padahal, karakteristik belajar anak usia dini lebih menyukai kegiatan yang melibatkan aktivitas bermain, pengamatan secara langsung, serta penggunaan media yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi keberhasilan anak dalam memahami materi yang diberikan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak selama kegiatan belajar berlangsung (Sholikah dkk., 2024). Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dapat membantu mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Dalam pembelajaran anak usia dini, penyajian materi melalui gambar, warna, suara, animasi, dan aktivitas bermain mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keaktifan anak selama mengikuti pembelajaran.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran tersebut adalah media interaktif berbasis PowerPoint. Media ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga menggabungkan gambar, animasi, audio, video, serta berbagai aktivitas interaktif yang memungkinkan anak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui media tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, mendengarkan, merespons, dan berinteraksi dengan materi yang disajikan sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dibandingkan penyampaian materi secara satu arah. Penggunaan media interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena anak dapat belajar melalui aktivitas yang menyerupai permainan tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran sejalan dengan teori pemerolehan bahasa yang dikemukakan oleh Jerome Bruner. Bruner (1983) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi antara anak dengan lingkungan di sekitarnya. Menurut Bruner (1983), anak tidak hanya memperoleh kemampuan berbahasa karena faktor bawaan, tetapi juga karena adanya dukungan dari lingkungan yang membantu proses belajar bahasa. Dukungan tersebut dikenal sebagai *Language Acquisition Support System* (LASS), yaitu bantuan yang diberikan oleh orang dewasa, terutama guru dan orang tua, melalui berbagai bentuk interaksi yang dapat mempermudah anak memahami konsep-konsep bahasa. Dalam proses pembelajaran, guru berperan memberikan arahan, contoh, pertanyaan, dan umpan balik yang membantu anak membangun pemahamannya secara bertahap.

Selain konsep *Language Acquisition Support System* (LASS), Bruner juga menjelaskan konsep *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan sementara kepada anak sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya. Bantuan tersebut diberikan ketika anak belum mampu menyelesaikan suatu tugas secara mandiri, kemudian secara bertahap dikurangi ketika anak mulai memahami materi yang dipelajari. Konsep ini menunjukkan bahwa proses belajar anak akan berlangsung lebih efektif apabila memperoleh pendampingan yang sesuai dengan kebutuhannya. Dalam pembelajaran mengenal huruf *similar*, guru dapat memberikan contoh, arahan, maupun latihan secara bertahap sehingga anak mampu mengenali dan membedakan huruf dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media interaktif yang dipadukan dengan bimbingan guru menjadi bentuk implementasi konsep LASS dan *scaffolding* dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran. Anak memperoleh kesempatan untuk mengamati gambar, mendengarkan audio, memperhatikan animasi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan permainan yang berkaitan dengan materi. Kegiatan tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai indera sehingga membantu memperkuat pemahaman terhadap konsep huruf. Suasana belajar yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan membuat mereka lebih percaya diri ketika diminta menunjukkan maupun menyebutkan huruf yang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap kemampuan mengenal huruf *similar* pada anak usia 4-5 tahun. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Diharapkan dengan media interaktif ini dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan literasi awal secara lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental melalui rancangan Nonequivalent Control Group Design. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 26 anak usia 4-5 tahun yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahapan penelitian meliputi pemberian *pretest*, pelaksanaan *treatment*, dan *posttest*. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint sebanyak tiga kali pertemuan, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam kelas. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok mengikuti *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan kemampuan mengenal huruf *similar*.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal huruf *similar*, meliputi kemampuan mengenali bentuk huruf, membedakan huruf yang memiliki karakteristik hampir sama, serta menghubungkan huruf dengan kata tertentu. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data.

Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan kemampuan mengenal huruf *similar* sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik. Namun, apabila data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Selain itu, digunakan uji *Normalized Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah perlakuan. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 29 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan mengenal huruf *similar* anak diukur menggunakan lembar observasi yang mengacu pada berdasarkan indikator kemampuan mengenal huruf *similar*, meliputi kemampuan mengenali bentuk huruf, membedakan huruf yang memiliki karakteristik hampir sama, serta menghubungkan huruf dengan kata tertentu. Pengukuran dilakukan sebelum pemberian *treatment* dan setelah pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengetahui perubahan kemampuan mengenal huruf *similar* anak.

Tabel 1 Rata-Rata *N-Gain Score*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
Eksperimen	5,4	8,4	0,565
Kontrol	5,625	6,5	0,158

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, kemampuan mengenal huruf *similar* pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint,

sebagian besar anak pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dalam mengenali dan membedakan huruf yang memiliki karakteristik hampir sama. Sementara itu, kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode biasa guru gunakan di kelas juga mengalami peningkatan, tetapi tidak sebesar kelompok eksperimen.

Hasil uji *Normalized Gain* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor sebesar 0,565 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor sebesar 0,158 yang termasuk kategori rendah. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint memberikan peningkatan kemampuan mengenal huruf *similar* yang lebih baik dibandingkan metode yang biasa guru kelas gunakan. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan mengenal huruf antara kedua kelompok, selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan uji Mann-Whitney U terhadap hasil posttest.

Tabel 2 Hasil Uji Mann-Whitney U

	Hasil
Mann-Whitney U	31.000
Wilcoxon W	167.000
Z	-2.627
Asymp. Sig. (2-tailed)	.009
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.009 ^b

Hasil analisis menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,009, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal huruf *similar* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf *similar* pada anak usia 4-5 tahun.

Hasil uji *Normalized Gain* juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor sebesar 0,565 dengan kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor sebesar 0,158 dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf *similar* dibandingkan pembelajaran menggunakan media yang biasa guru terapkan. Media interaktif mampu menyajikan materi melalui perpaduan gambar, animasi, audio, dan aktivitas yang membuat anak lebih tertarik serta aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada kelompok eksperimen terlihat dari kemampuan anak yang semakin cepat mengenali dan membedakan huruf yang memiliki karakteristik hampir sama. Saat kegiatan evaluasi, sebagian besar anak sudah mampu menjelaskan perbedaan bentuk huruf dengan bahasanya sendiri. Misalnya, anak menyebutkan bahwa huruf b memiliki "perut di sebelah kanan", sedangkan huruf d memiliki "perut di sebelah kiri". Begitu pula ketika membedakan huruf m dan n, anak dapat menjelaskan bahwa huruf m memiliki "tiga kaki", sedangkan huruf n memiliki "dua kaki". Hal tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya menghafal bentuk huruf, tetapi juga telah memahami ciri-ciri yang membedakan setiap huruf sehingga proses mengenal huruf menjadi lebih bermakna.

Temuan tersebut sejalan dengan teori pemerolehan bahasa yang dikemukakan oleh Bruner (1983). Bruner (1983) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang memberikan dukungan atau *Language Acquisition Support System* (LASS). Dalam pembelajaran ini, guru berperan memberikan contoh, arahan, pertanyaan, serta umpan balik selama anak menggunakan media interaktif. Pendampingan tersebut membantu anak membangun pemahamannya secara bertahap sehingga mereka mampu mengenali dan membedakan huruf dengan lebih baik.

Selain itu, konsep *scaffolding* yang dikemukakan Bruner (1983) juga terlihat selama proses pembelajaran. Guru memberikan bantuan pada awal kegiatan melalui penjelasan, contoh, dan latihan menggunakan media PowerPoint. Setelah anak mulai memahami materi, bantuan tersebut dikurangi secara bertahap sehingga anak dapat mengidentifikasi dan membedakan huruf secara mandiri. Proses ini membuat anak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan aktivitas yang terdapat pada media pembelajaran.

Sebaliknya, peningkatan kemampuan pada kelompok kontrol tidak sebesar kelompok eksperimen. Pembelajaran menggunakan media konvensional tetap memberikan pengalaman belajar kepada anak, tetapi penyampaian materi yang kurang interaktif menyebabkan anak kurang memperoleh stimulasi visual dan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Akibatnya, peningkatan kemampuan mengenal huruf pada kelompok kontrol tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf *similar* pada anak usia 4-5 tahun. Penyajian materi yang menarik, dipadukan dengan bimbingan guru selama proses pembelajaran, mampu membantu anak memahami

karakteristik huruf dengan lebih mudah. Oleh karena itu, media interaktif berbasis PowerPoint dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung perkembangan literasi awal anak usia dini.

PENUTUP

Simpulan

Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf *similar* pada anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009 ($p < 0,05$), sedangkan hasil uji *Normalized Gain* menunjukkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor 0,565 (kategori sedang) dan kelompok kontrol 0,158 (kategori rendah).

Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara lebih aktif melalui perpaduan gambar, animasi, audio, dan permainan interaktif yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, anak lebih mudah mengenali, membedakan, dan memahami karakteristik huruf sehingga kemampuan literasi awal berkembang dengan lebih optimal. Oleh karena itu, media interaktif berbasis PowerPoint dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Saran

1. Bagi Guru dan Sekolah

Guru dan sekolah disarankan untuk memanfaatkan media Interaktif PPT sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam kegiatan keaksaraan awal anak. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian, minat belajar, serta kemampuan anak dalam mengenal huruf *similar*. Selain itu, guru perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada anak yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang mirip agar perkembangan kemampuan mereka dapat lebih optimal.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan variabel yang berbeda, mengingat media Interaktif PowerPoint telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf *similar*. Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada kemampuan membaca permulaan, menulis, berbahasa, maupun aspek perkembangan anak usia dini lainnya

sehingga pemanfaatan media Interaktif PowerPoint dapat dikaji secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J. S. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. Oxford University Press.
- Ganarsih, A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186–195.
<https://jurnal.uns.ac.id/kumarahttps://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini : Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, Dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (1st ed.). Jakarta Indeks.
- Sholikah, A. A., Komalasari, D., Hasibuan, R., & Widayanti, M. D. (2024). Pengembangan Aplikasi Game Kotapin (Kosakata Pintar) terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 14275–14280.