PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA MUSLIMAT NU 14 MADE LAMONGAN

SKRIPSI

Oleh :

Gita Fitri Anggraini

NIM 19160025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA MUSLIMAT NU 14 MADE LAMONGAN

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh :

Gita Fitri Anggraini

NIM. 19160025

PROcGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

September 2023

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak usia 5-6 di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

SKRIPSI

Oleh

GITA FITRI ANGGRAINI

NIM : 19160025

Telah Disetujui Pada Tanggal 11 September 2023

Dosen Pembimbing,

Melly Elvira, M.Pd

NIP. 199010192019032012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

SKRIPSI

Oleh

GITA FITRI ANGGRAINI

NIM : 19160025

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)
Pada 20 September 2023

Susunan Dewan Penguji:	Tanda Tangan
1 Penguji Utama **Nurlaeli Fitriah, M.Pd** NIP : 197410162009012003	
2 Ketua Sidang **Akhmad Mukhlis, MA** 198502012015031003	
3 Sekretaris Sidang **Melly Elvira, M.Pd** 199010192019032012	

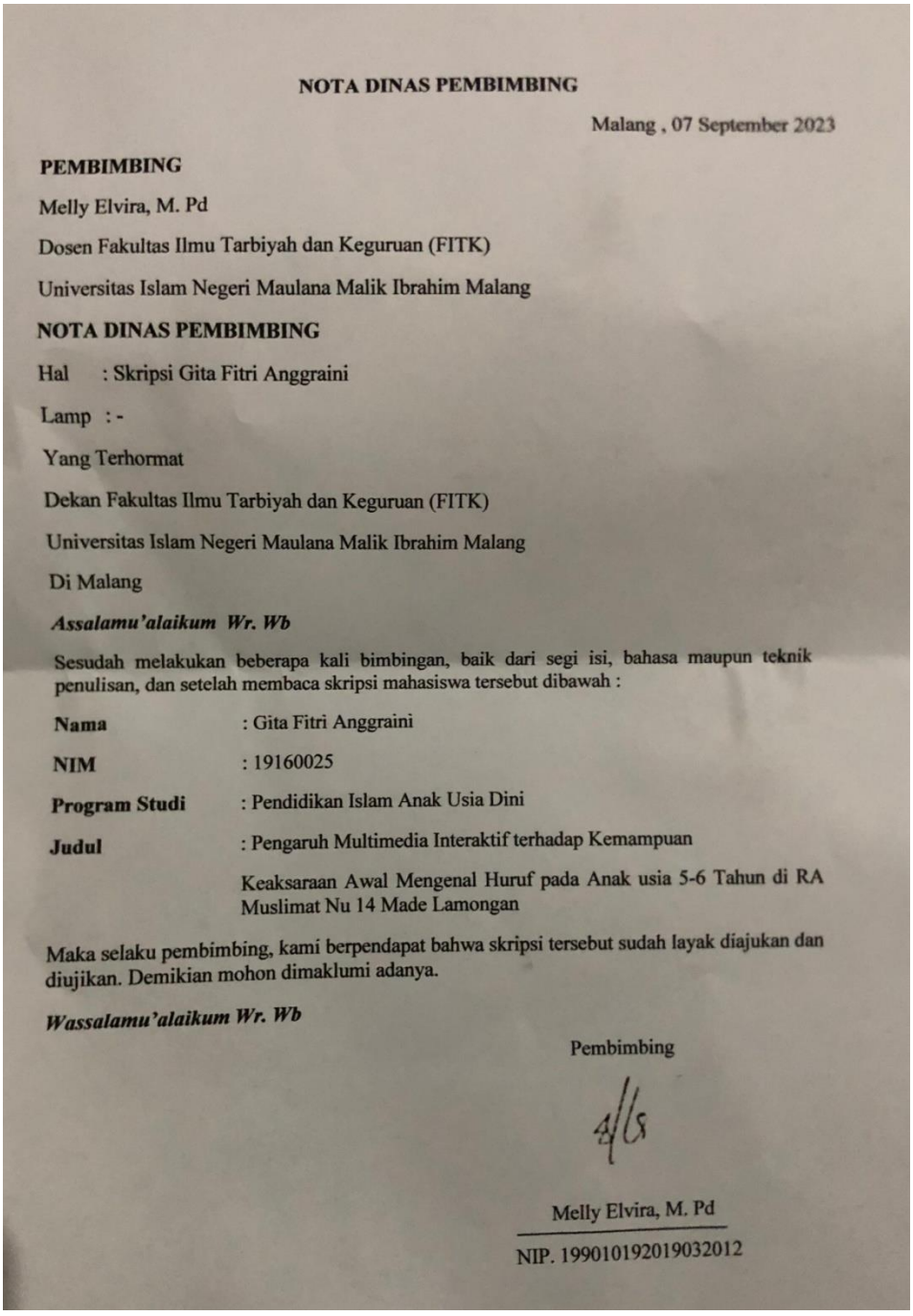
Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,

Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

NOTA DINAS PEMBIMBING



NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang , 07 September 2023

PEMBIMBING

Melly Elvira, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Gita Fitri Anggraini

Lamp : -

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah :

Nama	: Gita Fitri Anggraini
NIM	: 19160025
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak usia 5-6 Tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing

Melly Elvira, M. Pd

NIP. 199010192019032012

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 07 September 2023

Yang membuat pernyataan,

Gita Fitri Anggraimi

19160025

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, Maha Penolong kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa segala atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada hamba-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik maupun tepat pada waktunya. Serta tak lupa pula, penulis panjatkan shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, serta para sahabatnya, para tabi'in maupun penerus generasi islam yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiyyah yang terang benderang.

Alhamdulillah berkat taufik maupun hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul skripsi **"Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan"** sebagaimana hal tersebut merupakan salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd). Dan tak lupa pula penulis mengambil kebermanfaat an maupun memperoleh ilmu pengetahuan selama menjalani 4 tahun masa perkuliahan dengan perasaan suka dan duka. Oleh karena itu, dengan selesai nya penulisan skripsi ini, tak lupa pula penulis ucapkan rasa terima kasih maupun persembahkan kepada pihak yang telah berpatisipasi dalam penulisan tugas akhir skripsi ini diantaranya yakni :

1. Kepada Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Kepada Ibu Melly Elvira, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang sabar dalam membimbing progress dari penulisan tugas akhir saya, masukan,

saran maupun motivasi beliau yang sangat membantu dalam progress penulisan skripsi saya dari awal hingga terselesaikannya dengan baik.

5. Kepada Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama ini telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan berguna bagi penulis serta bimbingannya selama 4 tahun masa perkuliahan dari awal masuk kuliah hingga masa akhir perkuliahan.
6. Kepada kedua orangtua saya yang tercinta, dan terkasih yaitu Bapak Abdul Rochman dan Ibu Kuniatik yang telah mendidik, membesarkan saya hingga bertumbuh dewasa, kasih sayang tulusnya dan segala do'a baik yang tak pernah terhenti untuk kedua anaknya. Semoga Allah SWT selalu melindungi, memberi kesehatan, keselamatan, kelancaran rezeki, dan keberkahan setiap langkah kepada beliau. Dan tak lupa pula jasa beliau yang selama ini banting tulang untuk anaknya hingga bisa memberikan fasilitas pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi, motivasi, wejangan, dan semangat yang beliau berikan kepada saya hingga akhirnya dapat terselesaikannya penulisan tugas akhir ini.
7. Kepada kepala sekolah serta para jajaran ibu guru RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan atas segala ilmu yang diberikan, semangat, do'a maupun partisipasinya yang telah memberikan perizinan kepada saya untuk bisa melakukan penelitian dilapangan hingga selesai.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang saat ini juga berjuang untuk menggapai gelar sarjana S. Pd, terkhusus untuk sahabat-sahabat tercinta maupun partner berharga dalam hidup saya yaitu RizalBdg, Nahwa, Nabilla bella, Hira, Amala, Mbak illa, Qonita, Fetiyanti, Zulfa, Fatus, Bella juliet, dan Arina yang telah menjadi sosok rumah tempat melepaskan segala keluh kesah, selalu menemani dikala suka duka, tidak pernah bosan untuk memberikan dukungan, motivasi, semangat, canda tawa, kasih sayang, perhatiannya, dan berterima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalananku hingga saat ini. Dan tak lupa pula

berterima kasih juga untuk hewan peliharaan kesayangan saya cimil, cimol, dan cimilo yang telah menemani hari-hari saya serta memberikan warna-warni dalam kehidupan saya hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

Demikian penyusunan skripsi ini dibuat. Penulis juga menyampaikan permohonan maaf sebesar-besarnya atas segala kekurangan dalam penulisan dan penyusunan tugas akhir skripsi ini baik dari segi penulisan, susunan kalimat dan lain sebagainya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap saran dan kritik sebagai bahan evaluasi penulis untuk memperbaiki penyusunan yang lebih baik dimasa mendatang.

Malang, 07 September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....i

Lembar Persetujuan..... ii

Lembar Pengesahan iii

Nota Dinas Pembimbing iv

Surat Pernyataan..... v

Kata Pengantar vi

Daftar Isi..... ix

Daftar Tabel xi

Daftar Gambar..... xii

Daftar Lampiran.....xiii

Pedoman Transliterasi Arab Latin xiv

Abstrak xv

Abstract xvi

ملخص..... xvii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
E. Spesifikasi Produk..... 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA 11

A. Kajian Penelitian Relevan 11
B. Kajian Teori 17
   1. Media Pembelajaran 17
   2. Multimedia Interaktif 22
   3. Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf 36
C. Kerangka Berfikir 43
D. Hipotesis Penelitian 45

BAB III METODE PENELITIAN 46

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 46
B. Tempat dan Waktu Penelitian 47
C. Populasi dan Sampel Penelitian 48
D. Variabel Penelitian 48
E. Definisi Operasional 49
F. Tehnik Pengumpulan Data 49
G. Validitas dan Reabilitas Instrumen 52
H. Tehnik Analisis Data 55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 58

A. Hasil Penelitian 59
B. Pembahasan 88
C. Keterbatasan Penelitian 99

BAB V PENUTUP 100

A. Kesimpulan 100
B. Saran 101

DAFTAR PUSTAKA 102

LAMPIRAN 103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Gambar Rancangan Design Penelitian..... 47
Tabel 3.2 Instrumen Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf 51
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Instrumen 52
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Uji Aiken's V 54
Tabel 4.1 Daftar Data Jumlah Siswa Kelas B di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan..... 58
Tabel 4.2 Hasil Data Pretest Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf Anak..... 64
Tabel 4.3 Hasil Data Posttest Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf Anak..... 70
Tabel 4.4 Hasil Validasi Instrument..... 78
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media..... 79
Tabel 4.6 Revisi Media 80
Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas Instrument..... 80
Tabel 4.8 Hasil Output Uji Normalitas 82
Tabel 4.9 Hasil Output Uji Hipotesis *Wilcoxon*..... 83
Tabel 4.10 Hasil Presentase Pretest dan Posttest 84
Tabel 4.11 Hasil Rata-rata dan Presentase Butir Item Indikator Pretest..... 86
Tabel 4.12 Hasil Rata-rata dan Presentase Butir Item Indikator Posttest ... 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman 28

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir..... 44

DAFTAR LAMPIRAN

A. Daftar Nama Anak/siswa 109
B. Instrumen Penelitian..... 109
C. Validitas Instrumen 104
D. Reliabilitas 117
E. Data Hasil Observasi Pretest..... 117
F. Data Hasil Observasi Posttest 118
G. Uji Normalitas Data 119
H. Uji Hipotesis *Wilcoxon* 120
I. Data Hasil Perhitungan Presentase Pretest-Posttest..... 120
J. Hasil Mencari Rata-rata dan Presentase pada Butir item dan Indikator..... 121
K. Surat Izin Penelitian 122
L. Surat Izin Validasi..... 123
M. Jurnal Bimbingan Skripsi..... 124
N. Foto/ Dokumentasi..... 125
O. Biodata Mahasiswa 127

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no.0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = **aw**

أَي = **ay**

أُو = **û**

إِي = **î**

ABSTRAK

Anggraini, Gita Fitri. 2023. Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Melly Elvira, M. Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 dengan penggunaan multimedia interaktif. Latar belakang penelitian ini terkait masalah perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made lamongan yang belum berkembang secara optimal dan rendah. Metode penelitian yang digunakan yakni Kuantitatif *Pre-Eksperimental* design *One-Group Pretest-Posttest* dengan sampel anak usia 5-6 tahun kelompok B tulip 16 anak. Tehnik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, lembar kerja pretest dan posttest, dan dokumentasi. Sedangkan, tehnik analisis data yang digunakan yakni menggunakan Uji hipotesis *Wilcoxon*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis wilcoxon tersebut bahwasanya hasil perhitungan diatas tersebut menunjukkan dengan nilai Z yang diperoleh sebesar -3.556 dan Asymp.Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar .000 < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hasil perhitungan uji wilcoxon diatas menunjukkan bahwa Asymp.Sig .000 < 0.05 sehingga Ha diterima. Oleh karena itu, hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan.

Kata Kunci : Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf, Multimedia Interaktif.

ABSTRACT

Anggraini, Gita Fitri. 2023. The Effect of Interactive Multimedia on Early Literacy Skills in Recognizing Letters in Children Aged 5-6 Years in RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan. Thesis. Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor : Melly Elvira, M. Pd.

This study aims to determine the development of early literacy skills in recognizing letters in children aged 5-6 with the use of interactive multimedia. The background of this study is related to the problem of the development of early literacy skills in recognizing letters in children aged 5-6 years in RA Muslimat Nu 14 Made lamongan who have not developed optimally and are low. The research method used was Quantitative *Pre-Eksperimental* One-Group Pretest-Posttest design with a sample of children aged 5-6 years group B tulips 16 children. Data collection techniques used are observations, pretest and posttest worksheets, and documentation. Meanwhile, the data analysis technique used is using the Uji Wilcoxon hypothesis test.

Based on the results of the Wilcoxon hypothesis test, the results of the calculation above show the Z value obtained by -3.556 and Asymp.Sig. (2-tailed) obtained by .000 < 0.05 so that it can be concluded that there is a significant difference between pretest and posttest. The calculation results of the Wilcoxon test above show that Asymp.Sig .000 < 0.05 so that Ha is accepted. Therefore, the results of these calculations can be concluded that Interactive Multimedia has a significant influence on the development of early literacy skills recognizing letters in children aged 5-6 years in RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan.

Keywords: Development of early literacy skills recognizing letters, interactive multimedia

ملخص البح ث

. أنغريني، جيتا فيتري. ٢٠٢٣. تأثير الوسائط المتعددة التفاعلية على المهارات الأولى على القراءة و الكتابة للتعرف على الحروف لدى أطفال من سن ٥-٦ سنوات بالروضة الأطفال مسلمات نهضة العلماء رقم ١٤ مادي لامونجان. البحث العلمي. شعبة التربية الإسلامية لمرحلة الطفولة المبكرة. كلية التربية و التعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: ميلي الفيرا الماجستير.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تنمية مهارات القراءة والكتابة المبكرة في التعرف على الحروف لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية. ترتبط خلفية هذه الدراسة بمشكلة تطور مهارات القراءة والكتابة المبكرة في RA Muslimat Nu 14 Made التعرف على الحروف لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في الذين لم يتطوروا على النحو الأمثل وهم منخفضون. كانت طريقة البحث المستخدمة هي التصميم الكمي قبل lamongan التجريبي لمجموعة واحدة من الاختبار القبلي مع عينة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات من المجموعة ب توليب 16 طفلا. تقنيات جمع البيانات المستخدمة في شكل ملاحظات وأوراق عمل الاختبار القبلي والبعدي والتوثيق. وفي الوقت نفسه ، تستخدم تقنية تحليل البيانات المستخدمة اختبار فرضية ويلكوكسون.

التي تم الحصول عليها بواسطة -3.556 و Z استنادا إلى نتائج اختبار فرضية ويلكوكسون ، تظهر نتائج الحساب أعلاه قيمة تم الحصول عليها بواسطة .000 < 0.05 بحيث يمكن استنتاج أن هناك فرقا كبيرا بين الاختبار Asymp.Sig. (2-tailed) بحيث يتم قبول 0.05 > 000. Asymp.Sig القبلي والاختبار البعدي. تظهر نتائج حساب اختبار ويلكوكسون أعلاه أن لذلك ، يمكن استنتاج نتائج هذه الحسابات أن الوسائط المتعددة التفاعلية لها تأثير كبير على تطوير مهارات القراءة والكتابة .Ha RA Muslimat Nu 14 المبكرة في التعرف على الحروف لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في Made Lamongan.

مفتاح الرمز: تنمية مهارات الأولى على القراءة و الكتابة للتعرف على الحروف، الوسائط المتعددة التفاعلية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengenalan keaksaraan awal dinilai penting bagi perkembangan anak terutama dalam bidang mengenal huruf abjad. Perkembangan kemampuan keaksaraan awal sangat diperlukan dimasa mendatang sebagai bekal mereka untuk bisa membaca maupun menulis pada tahap perkembangan selanjutnya. Lingkup perkembangan bahasa dalam STPPA terdapat lingkup kemampuan keaksaraan. Para pendidik memberikan kegiatan proses pembelajaran kepada anak sesuai dengan kurikulum dan STPPA sebagaimana hal tersebut dicakup dalam Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang STPPA pada lingkup perkembangan bahasa salah satunya keaksaraan anak usia 5-6 tahun diantara nya : Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Pengembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf perlu dilakukan sejak dini dimulai dengan memperkenalkan dan memberikan pemahaman anak terlebih dahulu terhadap simbol/bentuk huruf abjad. Menurut Stefani Okta Anggraeni (2022) Kemampuan keaksaraan awal merupakan kemampuan untuk mengenal huruf vokal, konsonan, maupun bunyi huruf sebagai potensi dasar yang harus dikuasi oleh anak agar bisa membaca dan menulis. Kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf sangat memiliki peranan besar untuk membantu proses tumbuh kembang anak di masa mendatang terutama dalam melanjutkan pendidikan di sekolah dasar. Proses tumbuh kembang yang dicapai pada anak usia dini terdapat beberapa faktor penghambat maupun pendukung dalam setiap perkembangannya. Gangguan penyebab dari penghambat perkembangan anak usia dini bisa

dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap stimulus perkembangan anak sejak dini oleh para orangtua.

Hasil penelitian EGRA *(Early Grade Reading Assessment)* (ACDP Indonesia, 2014) menyatakan bahwa dari 7 provinsi di indonesia pada anak kelas 2 sampai 3 sekolah dasar pada umumnya belum bisa membaca dan belum bisa memaknai kata yang dibaca meskipun bisa membaca. Penyebab dari hal tersebut bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman anak dalam mengenal huruf terhadap kata yang dibaca. Perkembangan bahasa anak dapat dikatakan berkembang apabila telah memenuhi standar peningkatan yang telah ditetapkan dalam STPPA. Apabila anak belum bisa membaca, otomatis kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak juga pasti belum berkembang sesuai yang diinginkan. Hewi dan Shaleh (Hewi, 2020) mengemukakan bahwa untuk menyelesaikan atau merefleksi tumbuh kembang anak dengan menawarkan solusi dimulai dari jenjang pendidikan paling bawah atau dasar yakni Pendidikan Anak Usia Dini. PAUD menjadi salah satu rangsangan solusi untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf paling awal sebelum melanjutkan pada jenjang pendidikan lebih tinggi, dan sebagai peletakkan dasar pendidikan pertama sebagaimana yang telah dinyatakan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, da Teknologi Republik Indonesia No.7 Tahun 2022 pasal 1 ayat 1 bahwa :

> PAUD adalah suatu upaya pembinaan atau kelembagaan yang ditujukkan kepada anak usia dini sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu proses tumbuh kembang anak dari segi jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan pada pendidikan selajutnya (Kemendikbudristek, 2022).

Perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf juga dikemukakan oleh “Menurut teori Lonigan dilansir (dalam M Justice *et al*., 2006) bahwasanya *at least 10 letters of the alphabet, especially those in their name, and should show progress in associating the names of letters with their shapes and sounds.”* Maksud penjelasan tersebut bahwa mengenal keaksaraan

pada masa periode akhir prasekolah/ TK, anak usia dini di harapkan harus bisa mengenal dan memahami setidaknya 10 huruf terutama huruf-huruf yang ada di dalam nama mereka, dan selain itu anak juga harus menunjukkan kemajuannya dalam mengenal simbol-simbol huruf dengan bentuk maupun bunyi huruf.

Proses tumbuh kembang anak itu berbeda-beda, tidak semua anak memiliki proses perkembangan, konsentrasi, dan kemampuan daya ingat yang memadai sehingga menyebabkan kemampuan keaksaraan anak yang rendah. Keterlambatan anak dalam membaca juga disebabkan oleh kurangnya pemahaman anak terhadap keaksaraan atau mengenal simbol huruf, dan proses daya ingatan anak yang rendah terhadap simbol-simbol huruf.

Setiap sekolah pasti memiliki keunggulan dan cara sendiri dalam mengembangkan potensi maupun kemampuan pada peserta didiknya. Pada RA Muslimat NU 14 Made Lamongan terdapat fasilitas yang mendukung dalam kegiatan proses belajar anak seperti ruang kelas, ruang sentra, tempat bermain, toilet, dan lain sebagainya. Selain itu, tenaga pendidik yang ada di sekolah tersebut juga sangat berpengaruh dalam membantu tumbuh kembang pada anak dengan menggunakan sarana prasarana yang telah disediakan.

Peneliti menemukan permasalahan sesuai dengan pengamatan/observasi secara langsung di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B tulip terdapat masalah yakni rendahnya perkembangan bahasa anak terhadap kemampuan keaksaraan awal anak yang sering salah dalam menyebutkan huruf, anak masih kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya sama seperti huruf b dengan d, m dengan n, o dengan q, v dengan w, huruf y, t dan bunyinya sama seperti bunyi huruf f dengan v, daya ingatan anak yang rendah sehingga anak sering lupa dan belum hafal dengan huruf abjad, guru lebih banyak mengandalkan kegiatan proses pembelajaran terkait keaksaraan awal mengenal huruf hanya dengan LKS.

Penggunaan Multimedia interaktif saat ini sangat diperlukan untuk membantu kelancaran pendidik dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran yang jauh lebih mudah, efektif, menarik dan menyenangkan

bagi anak usia dini agar anak dapat lebih paham dan lebih mudah dalam mengingat terhadap materi yang disampaikan. Menurut Magnesen (1983) dalam Ariani dan Hariyanto (Rahmat, 2015) bahwasanya seseorang belajar sebanyak 10% dari apa yang telah mereka baca, 20% dari apa yang mereka telah dengar, 30% dari apa yang telah mereka lihat, 50% dar apa yang telah mereka dengar dan lihat, 70% dari apa yang telah mereka katakan, dan 90% dari apa yang telah mereka telah lakukan (melihat, mendengar, dan melakukan). Dari penjelasan magnesen tersebut bahwasanya 90% dari apa yang dilakukan nya seperti melihat, mendengar dan melakukan terdapat dalam karakteristik yang ada dalam multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media yang berisi teks, animasi, foto, maupun suara yang disajikan dengan secara interaktif melalui alat teknologi ke dalam media pembelajaran sebagaimana hal tersebut bernilai interaktif yang dapat dilakukan secara langsung oleh anak dengan menggerakan kondisi segi fisiknya (Syafrizal *et al*, 2018). Hal tersebut juga diperkuat dengan Menurut teori Jacobs & Schade (dalam Malik A, 2021) menunjukkan bahwasanya daya ingatan seseorang akan meningkat apabila menggunakan media 3 dimensi seperti penggunaan multimedia interaktif yang meningkat hingga 60%.

Banyak sekali macam-macam dari multimedia interaktif salah satunya yakni dari program yang ada dalam komputer seperti power point. Menurut Munir dalam (Kusumawati *et al*, 2021) menjelaskan bahwa terdapat beberapa keunggulan dari multimedia interaktif yaitu (1) kegiatan dari sistem pembelajarannya akan jauh lebih efektif, interaktif, dan komunikatif, (2) guru akan dituntut jauh lebih menggunakan ide-ide inovatif kreatif dalam melakukan proses pembelajaran, (3) dapat menggabungkan unsur-unsur multimedia didalamnya seperti teks, animasi, gambar, suara, dan lain sebagainya digabung menjadi satu kesatuan yang akan mencapai tujuan dari pembelajaran, (4) memberikan daya tarik, minat maupun memotivasi anak untuk turut ikut serta dalam kegiatan proses pembelajaran, (5) mampu menjelaskan materi yang mudah diserap oleh anak, dan (6) melatih

kemandirian siswa dalam belajar untuk mendapatkan ilmu. Oleh karena itu, keunggulan multimedia interaktif tersebut dapat memudahkan anak termasuk dalam mengingat, maupun memahami apa yang sedang mereka pelajari.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian sesuai dengan permasalahan diatas serta akan memfokuskan kajian dengan judul **"Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan Latar belakang yang dibahasa pada penelitian ini terkait pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan, maka rumusan masalah dari latar belakang tersebut yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana profil kegiatan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan sebelum adanya multimedia interaktif?
2. Bagaimana pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan keaksaraa awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui profil kegiatan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan sebelum adanya multimedia interaktif
2. Untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

D. Manfaat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca. Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun kedua manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
    a. Sebagai salah satu penyampaian pengetahuan terkait alat ajar berbasis teknologi seperti multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan.
    b. Hasil dari penelitian ini juga memiliki harapan yang bermanfaat bagi penelitian lainnya yang ingin melakukan penelitian dengan tema maupun topik sejenis.
    c. Hasil penelitian ini juga membantu para penelitian selanjutnya untuk melengkapi segala kekurangan yang ada dalam penelitian ini maupun penelitian sebelumnya.
    d. Penelitian ini juga membantu stigma para orangtua pada anak usia dini bahwasanya tingkat perkembangan anak tidak harus dikembangkan dengan cara memberikan fasilitas tambahan seperti kegiatan les untuk anak bisa membaca, menulis, dan berhitung.
    e. Penggunaan multimedia interaktif yang mudah dijangkau dimana pun, sehingga tumbuh kembang anak terkait kemampuan keaksaraan awal mengenal huru dapat ditingkatkan tidak hanya disekolah saja.
2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti, peneliti akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru selama melakukan proses penelitian.
b. Bagi Pendidik, dapat memberikan referensi alat ajar berbasis teknologi yang bisa digunakan dan dijangkau oleh guru sebagai salah satu cara untuk membuat kegiatan proses belajar mengajar yang menyenangkan, mudah dipahami oleh anak maupun membantu daya ingatan anak, dan tentunya juga sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan kemampuan

keaksaraan awal mengenal huruf anak usia 5-6 tahun dengan cara yang menarik sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

c. Bagi Anak usia dini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan rasa tertarik anak untuk mengikuti kegiatan belajar, membantu daya ingat anak dalam mengenal huruf, maupun dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak.

E. Spesifikasi Produk

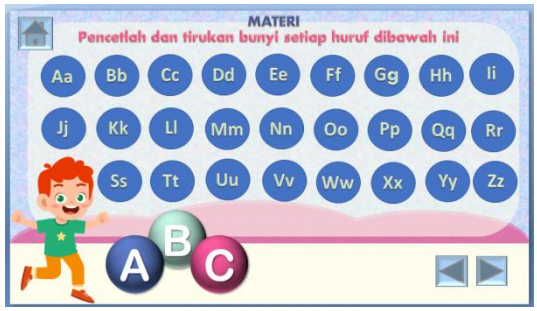
Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi anak usia dini dalam memahami dan meningkatkan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf dan tentunya mempermudah guru dalam memberikan sumber belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Spesifikasi produk dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif sebagai sumber belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan mampu memberikan daya ingatan yang kuat terkait mengenal huruf pada anak dini, oleh sebab itu multimedia interaktif ini berisi tentang pengenalan huruf. Multimedia interaktif ini dikemas sesuai kebutuhan anak maupun guru dengan menggunakan teknologi program software yang ada pada komputer/laptop yakni Microsoft powerpoint yang dapat secara mudah digunakan atau dijangkau oleh guru maupun anak, dan dapat disimpan maupun digunakan berulang kali.

Multimedia interaktif pada powerpoint ini berisi kegiatan/materi belajar terkait pengenalan huruf pada anak usia dini, sebagaimana isi dari powerpoint tersebut terdapat beberapa slide yang menyajikan kegiatan/materi belajar pengenalan huruf yang mana pada setiap slide nya memiliki materi belajar mengenal huruf yang berbeda-beda. Selain itu, penyajian dari multimedia interaktif powerpoint ini juga memperhatikan dari segi sisi virtual seperti elemen warna, proporsi ukuran teks, gambar, suara yang sesuai dengan tema maupun cocok untuk anak usia dini, dan tentunya memiliki kesan nilai yang ceria.

Adapun penjelasan dan gambar pada setiap slide dalam multimedia interaktif power point tersebut sebagai berikut :

1. Slide pembuka

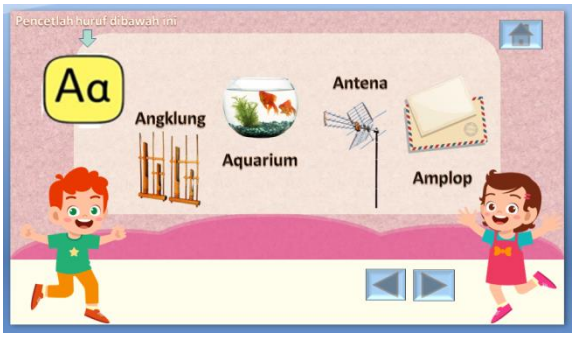
2. Slide 1 : Mengeja dan menyebutkan simbol-simbol huruf



3. Slide 2 : Mengenal huruf besar dan kecil

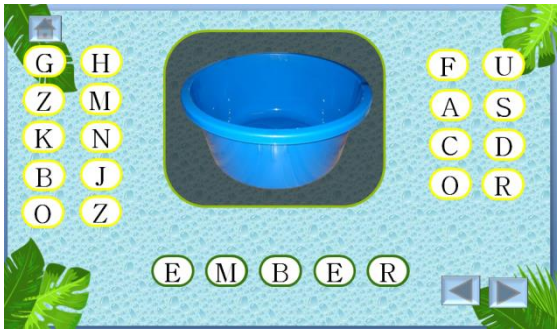
4. Slide 3 : Melengkapi huruf selanjutnya

5. Slide 4 : Mengenal suara huruf awal dari nama benda

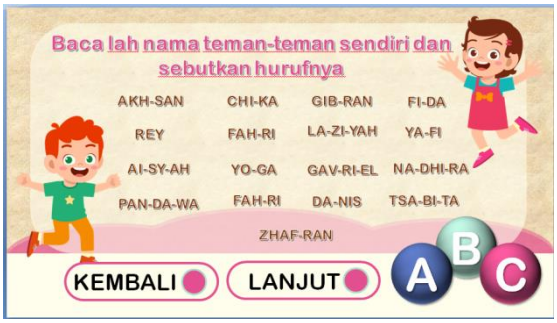


6. Slide 5 : Mengelompokkan gambar benda dengan bunyi/bentuk simbol huruf

7. Slide 6 : Melengkapi susunan kata



8. Slide 7 : Membaca nama sendiri



Terdapat unsur interaktif didalam multimedia interaktif power point penelitian ini yakni adanya alat pengontrol seperti tombol-tombol interaktif maupun perintah/petunjuk interaktif yang dapat diikuti maupun dipencet oleh anak. Dengan adanya tombol interaktif maupun petunjuk interaktif tersebut, anak atau pengguna dapat menggunakan sesuai dengan kemauan, kebutuhan, maupun sesuai dengan petunjuk kegiatan/materi yang sedang dilakukan seperti petunjuk dan memencet tombol untuk mengeja huruf abjad dengan memutar penjelasan huruf abjad yang berisi audio dan visual, menjalankan animasi, dan hal tersebut dapat dikatakan interaktif untuk anak usia dini.

Selain itu, multimedia interaktif dengan menggunakan power point juga terdapat unsur-unsur memikat anak/pengguna untuk dapat mengingat pengalaman materi dengan secara mudah melalui fokus perhatian anak dalam mengikuti proses pembelajaran yang menarik seperti adanya gambar, audio, maupun animasi. Materi atau kegiatan yang ada dalam multimedia interaktif ini juga dilengkapi adanya soal atau latihan terkait pengenalan huruf pada anak usia dini dengan cara ang unik, mudah dipahami oleh anak, maupun menyenangkan.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian yang Relevan

Ciri khas karakter yang hampir dimiliki oleh semua anak usia dini adalah anak mudah bosan terhadap sesuatu yang tidak bisa memberikan daya tarik terhadap anak. Seiring berkembangnya zaman saat ini terdapat perubahan yang sangat drastis dari kegiatan pembelajaran sebelumnya. Pada masa pandemi kegiatan pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh atau online. Sedangkan kegiatan pembelajaran saat ini sudah mulai kembali seperti semula dengan kegiatan pembelajaran secara luring. Setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada anak usia dini sebaiknya memberikan kesan belajar yang menarik dan menyenangkan, hal ini dapat membantu proses tumbuh kembang pada anak.

Kegiatan proses belajar pada anak usia dini akan bernilai menyenangkan apabila alat/bahan ajar yang digunakan dapat memberikan daya tarik dan memotivasi anak untuk ikut serta dalam kegiatan proses pembelajaran. Menurut *Association for education and communication technology (AECT)* (dalam Dewi, 2017) yang mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Penggunaan media pada pendidikan anak usia dini sangatlah beragam seperti media visual, media audio-visual, hingga multimedia interaktif. Kegiatan pembelajaran dengan multimedia interaktif pada anak usia dini dapat memotivasi anak, memberikan kebebasan anak dalam berinteraksi, bertindak, dan tentunya memberikan kesan tertarik untuk mengajak anak mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Peneliti memperoleh penelitian terdahulu yang dapat dilihat dari segi perbedaan dan persamaan dalam penelitian yang satu dengan penelitian lainnya. Hal tersebut dapat mempermudah peneliti mengkaji penelitian. Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Bachtiar *et al,* 2022) memiliki tujuan untuk menguji pengaruh dari penggunaan media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak dan ditemukan masalah kesulitan pada anak

dalam mengkategorikan huruf sesuai nama benda, selain itu anak juga sering menuliskan huruf tidak sesuai dengan yang disebutkan atau ditunjukkan oleh guru. Subjek penelitian ini anak usia 4-5 tahun. Selain itu, pemicu permasalahan ini yakni dikarenakan kurang stimulusnya perkembangan keaksaraan anak karena kegiatan proses pembelajaran dilakukan secara virtual pada masa pandemi, maupun alat/bahan ajar yang diberikan oleh guru tidak bisa dijangkau secara langsung oleh anak. Sehingga kurangnya maksimal pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun kurangnya interaksi secara langsung antara guru dan murid. Hal tersebut yang membuat anak kurang tertarik dan kurang minat dalam belajar keaksaraan, sehingga anak mengalami kesulitan tentang keaksaraan dalam mengenal huruf. Metode yang digunakan yakni eksperimen *nonrandomized pretest-posttest control grup design*. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukan adanya pengaruh dari penggunaan media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak TK Kelompok A yang sangat memudahkan anak untuk lebih menyerap materi yang disampaikan meskipun kurang adanya interaksi antara guru dan murid secara langsung. Selain itu, media video animasi juga dapat menjadi salah satu bentuk upaya/ intervensi untuk anak TK Kelompok A dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rahmawati *et al*, 2016) Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk menganalisis perkembangan bahasa pada anak 2-3 tahun anak setelah diberikannya stimulasi media interaktif. Latar belakang masalah dari penelitian ini dikarenakan kurangnya stimulasi pada anak usia 2-3 tahun, sehingga hampir 80% anak mengalami gangguan perkembangan bahasa. Menurut *Council Communication and Media of American Academy of Pediatric* (dalam Rahmawati, 2016) bahwasanya perkembangan anak mengalami gangguan apabila anak dibawah 2 tahun sudah diberikan media yang akan berdampak negative terhadap perkembangannya. Hal demikian juga sejalan dengan Menurut Mark Prensky dalam bukunya bahwasanya media interaktif dapat membantu proses tumbuh kembang anak salah satunya dengan cara meningkatkan daya konsentrasi,

meningkatkan rasa keingintahuan anak, dan membantu kreatifitas anak dalam melakukan berbagai hal. Oleh karena itu, pendapat dari kedua ahli tersebut sependapat bahwasanya penggunaan media interaktif memiliki dampak positif pada anak dan telah sesuai dengan anjuran yang ditetapkan. Media interaktif yang digunakan berupa CD interaktif dan DVD edukatif. Metode yang digunakan yakni quasi eksperimen dan hasil dari penelitian wida rahmawati tersebut yakni didapatkannya peningkatan perkembangan bahasa anak 2-3 tahun sesudah diberikannya stimulasi atau intervensi media interaktif selama 3 minggu.

Selanjutnya penelitian terdahulu dilakukan oleh (Sari, 2020) memiliki tujuan untuk mengetahui hasil dari peningkatan kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media sandpaper letters. Latar belakang masalah penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 33 Purwodiningrat memiliki permasalahan pada kemampuan keaksaraan yang belum berkembang pada anak usia 4-5 tahun seperti anak masih kesulitan dalam membedakan huruf, anak masih kesulitan dalam menebalkan huruf, ana masih kurang mampu menirukan menulis huruf, dan anak kurang mampu dalam menirukan ucapan bunyi huruf. Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas, sebagaimana hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan persentase yang meliputi permasalahan penelitian ini seperti anak sudah mampu menebalkan huruf sebanyak 78%, anak sudah mampu menirukan menulis huruf sebanyak 78,5%, dan lain sebagainya dengan menggunakan media sandpaper letters.

Selanjutnya penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh (Munawaroh, 2022) sebagaimana dalam penelitiannya bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa daerah dengan menggunakan media multimedia interaktif. Penelitian tersebut dilakukan karena kegiatan proses pembelajaran bahasa daerah pada anak usia dini yang kurang, peribahasa bahasa daerah anak usia dini yang kurang, media, metode maupun sumber belajar dari pendidik yang kurang menarik maupun terbilang membosankan. Metode peelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan

menganalisis fenomena yang sedang terjadi secara langsung dengan sumber data yang diambil yakni peserta didik maupun guru di DA Cokroaminoto 03 Badamita. Sebagaimana hasil dari penelitian ini dengan adanya pembelajaran bahasa daerah dengan menggunakan multimedia interaktif pada anak usia dini dapat menjadi salah satu implikasi solusi permasalahan dari kegiatan pembelajaran daring, media yang bernilai fleksibel yang mampu memberikan variasi dalam proses kegiatan belajar anak-anak terkait bahasa daerah, dan terbukti dapat meningkatkan dan membantu pemahaman anak terkait bahasa daerah dengan baik. Selain itu, hal tersebut perlu dicermati dan harus dikuasai oeh guru sebagaimana seorang guru sebaiknya dapat mampu mengasah untuk menciptakan pembelajaran dengan berbasis teknologi terutama pada pembelajaran bahasa daerah, sebagaimana hal tersebut diakitkan dengan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guruf yakni pendagogik yakni kemampuan yang dapat menciptakan dan memanfaatkan berbagai teknologi untuk meningkatkan pengembangan pembelajaran yang berkualitas.

Kemudian terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khikmah, 2019) sebagaimana tujuan penelitiannya yakni untuk mendeskripsikan dan menjelaskan terkait pelaksanaan penggunaan teknologi multimedia pada pembelajaran literasi untuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian tersebut dilakukan dikarenakan aktivitas pembelajaran literasi pada anak usia dini yang saat ini masih terbilang rendah, dan juga guru masih merasa kebingungan terhadap penggunaan teknologi multimedia. Hal tersebut dikarenakan pada pelaksanaan pembelajaran di era revolusi industry 4.0 kegiatan pembelajaran sebaiknya dapat menggunakan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memudahkan siswa untuk memahami informasi, hal tersebut juga didukung oleh TK Model Sleman bahwasanya TK tersebut telah menggunakan kurikulum 2013. Oleh sebab itu, masih terdapat 10 guru yang merasa kebingungan terhadap teknologi multimedia dikarenakan pada kurikulm 2013 telah memadukan kegiatan pembelajaran dengan media berbasis teknologi informasi. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan

hal yang diteliti terkait perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun yang distimulasi dengan menggunakan multimedia. Sebagaimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru melaksanakan kegiatan dengan menggunakan teknologi multimedia untuk pembelajaran literasi dengan mengimplementasikan pijakan tema sentra seperti pemusatan fokus, pengenalan atau orientasi, tahap bermain anak, permodelan, dan evaluasi atau ringkasan. Penggunaan teknologi multimedia ini diberikan kepada anak usia 5-6 tahun guru memberikan program pembelajaran materi berupa *flash player* yang berisi terkait literasi anak dan program pembelajaran anak yang cerdas. Program ini memperkenalkan terkait literasi anak seperti mengenal simbol huruf, membaca, menulis, maupun game edukatif. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi multimedia ini sangat membantu kegiatan proses pembelajaran termasuk literasi anak yang dipahami secara mudah karena terdapat animasi, gambar, video, maupun suara yang ada dalam multimedia sehingga mampu menggugah rasa semangat belajar anak.

Berdasarkan penjelasan penelitian terdahulu diatas, menuai adanya perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian saat ini. Penelitian ini masih seputar tentang perkembangan bahasa anak terkait kemampuan keaksaraan. Penelitian ini mengarah pada pengaruh multimedia interaktif sebagai salah satu cara untuk membantu meningkatkan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan daya ingat anak untuk mengenal dan membedakan simbol huruf sesuai dengan permasalahan pada latar belakang masalah.

Beberapa penelitian terdahulu yang terjabarkan diatas yakni menggunakan media video animasi, media sandpaper letters, dan media interaktif yang mengembangkan perkembangan bahasa anak yang berbeda dengan penelitian saat ini, dan tentunya alat ajar multimedia interaktif pada penelitian ini pertama kali digunakan di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan karena kegiatan pembelajaran sebelumnya belum pernah menggunakan berbasis

teknologi, hal tersebut yang menjadikan perbedaan dalam penelitian ini. Namun, pada penelitian terdahulu rata-rata memiliki 2 kelompok yakni eksperiment dan kontrol, dan dari segi metode penelitiannya juga ada yang menggunakan kualitatif. Akan tetapi, berbeda dengan penelitian saat ini hanya menggunakan kelas eksperiment saja dan tidak ada kelompok kontrol, serta teori yang digunakan berbeda.

Berdasar penelitian terdahulu yang terjabar diatas juga terdapat kelemahan pada penelitiannya, sebagaimana kelemahan dari penelitian terdahulu tersebut menjadi salah satu upaya peneliti untuk memperbaiki secara lebih baik dengan menggunakan multimedia interaktif. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini juga dapat dilihat dari segi metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian, objek penelitian, masalah penelitian, penggunaan alat ajar yang digunakan/variabel, dan teori yang digunakan.

Perbedaan penelitian ini dari penelitian terdahulu tersebut dapat dilihat dari segi alat ajar yang digunakan berbeda, pada penelitian ini peneliti menggunakan multimedia interaktif power point sebagai alat ajar guru berbasis teknologi yang belum pernah diterapkan atau digunakan di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan yang memiliki kelebihan dalam penggunaannya seperti mudah dapat dijangkau oleh anak usia dini maupun guru, dapat membantu ingatan anak dalam memahami isi pengetahuan/materi yang disampaikan, kegiatan proses pembelajaran akan menarik, serta memotivasi minat anak untuk aktif mengikuti kegiatan belajar. Multimedia interaktif yang akan diberikan peneliti kepada anak usia dini ini menggunakan salah satu program yang ada dalam komputer yakni Microsoft power point yang memiliki banyak sekali unsur dalam 1 kesatuan jika digunakan yakni berisi gambar, teks, audio, animasi yang dapat dijangkau secara aktif maupun interaktif sendiri oleh anak usia dini. Hal tersebut dapat membantu pengalaman belajar anak untuk mudah mengingat apa yang mereka pelajari dan pahami.

Perbedaan dari penelitian terdahulu juga dapat dilihat dari segi subyek maupun objek yang digunakan yakni pada kelompok B tulip sebanyak 16

anak, karena anak yang mengalami kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf yang rendah terjadi di kelas tersebut. Metode penelitian yang digunakan sama menggunakan kuantitatif jenis eksperimen. Namun, bentuk design yang digunakan ini berbeda yakni menggunakan design *Pre-Experimental* dengan bentuk design *One-Group Pretest-Posttest*. Oleh karena itu, penelitian ini sudah dapat dikatakan pembaharuan penelitian karena terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengann penelitian saat ini, dan juga saran penelitian terdahulu juga menjadi salah satu acuan peneliti untuk melakukan penelitian.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran akan bernilai menyenangkan apabila kegiatan tersebut dilakukan dengan adanya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran sebagai salah satu cara atau bentuk untuk mempermudah anak dalam memahami isi informasi atau pengetahuan yang disampaikan pendidik dengan cara yang unik, menyenangkan, dan membantu anak untuk tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus memiliki nilai edukatif, dan kreatif (Elvira *et al*, 2022). Seiring berkembangnya zaman saat ini, media yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya mengikuti pola alur zaman, hal tersebut dikarenakan dapat memberikan kualitas belajar yang lebih baik bagi anak.

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang berarti pengantar atau perantara (Safira, 2020). Menurut salah satu teori Heinich (Safira, 2020) mengemukakan bahwa media merupakan suatu hal yang membawa sebuah informasi antara pemberi informasi kepada penerima informasi. Pesan atau informasi yang masih belum tersampaikan kepada penerima dapat dibantu dengan adanya media. Sehingga, dalam dunia pendidikan penggunaan media memiliki peranan yang sangat penting, hal tersebut

dikarenakan media memiliki fungsi sebagai perantara informasi terkait pengetahuan yang akan disampaikan kepada anak didik. Interaksi dan komunikasi antara guru dengan anak didik juga sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran dan harus dilakukan secara aktif, apabila interaksi maupun komunikasi guru dan anak didik tersebut tidak berjalan secara aktif, Maka penyampaian informasi atau pengetahuan tersebut tidak akan sampai kepada anak didik.

Media/alat ajar pembelajaran juga memiliki keterkaitannya dengan NEA (*Education Association*) (Safira, 2020) menyatakan bahwa media merupakan benda yang dapat dijangkau dengan menggunakan panca indera manusia yakni dengan dapat dilihat, dapat didengar, dapat dibaca, maupun dapat dibicarakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dibuat sesuai dengan ketentuan dari pendidik. Media/ alat ajar yang diterapkan dalam kegiatan belajar pada anak juga akan disesuaikan dengan tema pembelajaran pada anak, dan juga dapat membantu proses perkembangan anak seperti nilai agama moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan seni.

Menurut Miarso (dalam Kurnia *et al*, 2018) mengemukakan pendapatnya bahwa media pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk meneruskan suatu informasi, pesan, maupun materi pengetahuan yang dapat membangkitkan perasaan, pikiran, maupun memikat perhatian dan kemauan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Maka, kegiatan proses pembelajaran tidak akan bersifat monoton, maupun membosankan bagi anak. Media pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini juga tidak harus selalu berasal dari pabrik/ media yang sudah jadi, akan tetapi bisa memanfaatkan bahan maupun barang yang sudah tidak terpakai menjadi salah satu media yang memiliki banyak manfaat. Belajar sambil bermain merupakan salah satu karakter yang dimiliki pada pendidikan anak usia dini.

Kualitas kegiatan pembelajaram di indonesia saat ini juga kebanyakan masih menggunakan fokus *Teacher Centered* atau sering dikenal dengan

model pembelajaran dengan lebih banyak mendengarkan guru dalam menjelaskan atau menerangkan materi (Asyhar, 2011). Oleh sebab itu, upaya yang dapat mengatasi kualitas pencapaian pendidikan di Indonesia agar tidak rendah, maka diperlukan adanya keterampilan dari guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan pada anak dengan adanya penggunaan media pembelajaran ke dalam kegiatan proses belajar.

Berdasarkan penjelasan atau definisi dari media pembelajaran diatas bahwasanya Media pembelajaran merupakan suatu metode, tehnik maupun sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dengan secara mudah, sehingga anak dapat secara mudah dalam memahami pengetahuan yang disampaikan, serta dapat memberikan motivasi maupun membangkitkan minat/ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada lingkup pendidikan berpengaruh terhadap kondisi psikologis pada anak, dimana hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan membangkitkan minat anak (Putra & Ishartiwi, 2015). Cara berfikir anak usia dini dengan cara berfikir orang dewasa itu berbeda jauh. Cara berfikir anak usia dini jauh lebih abstrak dan lebih membingungkan bagi orang dewasa. Menurut Piaget anak usia dini yang berusia 2-6 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana pada tahap praoperasional tersebut penggunaan simbol-simbol yang dipresentasikan pada lingkungan sudah mulai dan bisa digunakan oleh anak (Kurnia, 2018).

Setiap anak usia dini memiliki tingkat daya ingat yang berbeda-beda. Daya ingat anak usia dini dapat secara mudah diserap oleh anak melalui pengalaman nya terhadap benda-benda konkret yang dapat dilihat, berwujud, nyata, dan lain sebagainya. Menurut Suryanto bahwa perkembangan anak termasuk ingatan anak yang dapat meningkat, karena anak belajar terbaik melalui benda-benda yang ada disekitar nya (Kurnia,

2018). Maksud dari suryanto tersebut bahwasanya ingatan anak akan lebih tajam dengan melalui kehadiran benda-benda yang nyata, dapat dilihat, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, untuk memenuhi dan memfasilitasi kebutuhan tumbuh kembang pada anak usia dini, maka kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Sebuah alat bantu untuk memudahkan dan membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada anak ini merupakan salah satu fungsi utama dari media pembelajaran. Rasa ingin tahu yang tinggi anak usia dini terhadap sesuatu yang menarik dan menyenangkan seperti media pembelajaran dapat menambah minat anak dalam belajar. Menurut Levied dan Lentz (dalam Kurnia, 2018) bahwasanya mereka mengemukakan terkait fungsi dari media pembelajaran terbagi menjadi 4 yaitu sebagai berikut :

1. Atensi, fungsi atensi ini merupakan fungsi untuk menarik dan menambah perhatian anak terhadap kegiatan belajar dibantu dengan adanya sebuah gambar, sehingga kemungkinan besar memudahkan anak untuk mengingat pengetahuan/isi dari kegiatan belajar.
2. Afektif, fungsi ini dapat mendorong emosi (semangat) maupun sikap anak dalam kegiatan belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan muncul adanya teks yang bergambar dari media pembelajaran yang digunakan.
3. Kognitif, kegiatan belajar mengajar dengan menampilkan sebuah gambar untuk memperlancar tujuan kepada anak didik yakni mudah untuk dipahami dan dapat secara mudah mengingat informasi/pengetahuan yang disampaikan atau terkandung.
4. Kompensatoris, fungsi kompensatoris ini bertujuan untuk membantu anak didik yang memiliki kekurangan terhadap daya ingat yang lemah dan lambat untuk memahami maupun menerima pengetahuan yang disajikan dengan teks.

Berdasarkan paparan diatas tersebut, dari ke-empat fungsi media pembelajaran tersebut berkaitan dengan penelitian ini Sebagaimana fungsi media pembelajaran seperti atensi, afektif, kognitif, maupun kompensatoris terdapat dalam multimedia interaktif yang dapat menampilkan dan menyampaikan pengetahuan melalui sebuah gambar, teks, video dan sebagainya. Sehingga dapat mendorong/memotivasi anak untuk ikut kegiatan proses belajar, meningkatkan daya ingat anak, dan tentunya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan isi/materi.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring berkembang pesat nya zaman saat ini, penggunaan teknologi semakin meluas dan banyak dipergunakan untuk mempermudahkan manusia dalam melakukan suatu pekerjaan termasuk dalam dunia pendidikan. Berkembang pesatnya teknologi saat ini dalam dunia pendidikan dapat memberikan inovasi baru terhadap kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak didik. Oleh karena itu, terdapat beberapa klasifikasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan.

Ciri utama dari Visual dapat dilihat dan dibedakan menjadi 3 yaitu berupa gambar, bentuk/simbol yang dapat dilihat dengan menggunakan panca indera. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan juga sebaiknya mengikuti dan disesuaikan dengan alur kemajuan zaman, hal tersebut dapat menjadi salah satu penunjang kualitas pendidikan. Menurut Seell dan Richey (dalam Wibawanto, 2017) bahwasanya mereka membagi menjadi 4 kelompok media pembelajaran berdasarkan perkembangan tekonologi yaitu :

1. Media berbasis teknologi cetak, yaitu cara media menyampaikan informasi/pengetahuan melalui percetakan seperti buku, modul, majalah, dan lain-lain.
2. Media teknologi berbasis audio-visual, yaitu cara media menyampaikan informasi/pengetahuan dengan menggunakan teknologi seperti televisi, video, dan lain sebagainya. Oleh karena

itu, media seperti televisi, video, dan lain sebagainya dapat menyajikan pesan informasi/pengetahuan berupa audio dan visual.

3. Media teknologi berbasis Komputer, yaitu cara media menyampaikan informasi/pengetahuan yang akan disampaikan ini akan disimpan dalam bentuk digital dalam mikro-prosesor yang ada dalam komputer, dan bukan berupa cetakan.
4. Media teknologi berbasis gabungan (Cetak dan Komputer), yaitu cara media menyampaikan informasi/pengetahuan dengan menggabungkan beberapa media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan penjelasan diatas tersebut mengenai klasifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan penelitian ini yakni media teknologi berbasis komputer, karena multimedia interaktif yang digunakan peneliti menggunakan salah satu program Microsoft power point yang ada didalam komputer. Oleh karena itu, multimedia interaktif termasuk ke dalam jenis media teknologi berbasis komputer yang dapat menyampaikan pengetahuan dalam bentuk digital yang dapat disimpan, dijangkau dan dapat digunakan secara berulang kali.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Penggunaan teknologi saat ini sudah menyebar luas dikalangan manusia. Teknologi yang sering banyak digunakan oleh manusia yakni berupa gadget, komputer, Tablet, dan media teknologi lainnya. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berbasis teknologi komputer juga dapat menjadi salah satu mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik seperti penggunaan multimedia interaktif.

Pesatnya perkembangan zaman saat ini, kemajuan teknologi juga berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi memiliki banyak sekali dampak positif maupun negative dan dalam penggunaannya dapat membantu kualitas pendidikan yang lebih baik. Perkembangan teknologi

yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan salah satunya yakni multimedia interaktif. Multimedia berasal dari 2 kata yakni Multi dan media, sebagaimana kata Multi berasal dari bahasa latin "*Noun*" yang memiliki arti banyak/ bermacam-macam. Sedangkan, kata Media juga berasal dari bahasa latin "*Medium*" yang memiliki arti perantara/menyampaikan, maupun menebarkan sesuatu hal (Wibawanto, 2017). Selain itu, kata medium juga dapat diartikan sebagai alat untuk menyalurkan informasi/pengetahuan.

Para pendidik dalam memberikan informasi atau materi kegiatan pembelajaran kepada peserta didik sangat memerlukan kemampuan pendagogik didalamnya. Menurut Rosenfeld (dalam Wahyuningsih, 2022) menjelaskan bahwa guru PAUD membutuhkan pengembangan diri terutama dalam kemampuan pendagogi untuk menguasai teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran. Kemampuan pendadogik guru dalam menguasai teknologi pembelajaran sangat berperan dan berpengaruh sangat baik untuk menumbuhkan rasa kepercayaan diri dan kompetensi teknologi guru dalam kegiatan proses pembelajaran (Wahyuningsih, 2022). Hal tersebut dikarenakan menurut Robyler dan David A Jacobsen (Novitasari, 2016) menyatakan bahwa penggunaan teknologi bisa membantu seorang pendidik/guru untuk membantu anak didik mempelajari sebuah fakta, memahami abstraksi, dan mencapai tujuan-tujuan dalam meningkatkan tingkatan berfikir kognitif yang lebih tinggi.

Penggunaan multimedia interaktif dalam dunia pendidikan juga membutuhkan alat bantuan teknologi seperti software/komputer. Menurut Herman Dwi Surjono ia menyatakan pendapatnya bahwa komputer ialah salah satu produk teknologi yang bernilai sebagai salah satu alat bantuan dalam kegiatan pengajaran. Sumber media pembelajaran yang baik, komunikatif maupun mudah disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah Multimedia Interaktif (Putra & Ishartiwi, 2015). Menurut Hofsetter (dalam Rahmat, 2015) mengemukakan bahwa Multimedia ialah suatu sistem komputer yang terdiri dari *(hardware dan*

software) yang memiliki kelebihan dan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, teks, animasi, maupun suara yang dikendalikan dengan sistem program yang ada dalam komputer. Sedangkan, Interaktif adalah sesuatu hal yang berhubungan dengan adanya interaksi atau tindakan, aksi, aktif yang dapat membantu anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, maupun berkreasi.

Pengertian multimedia interaktif juga dikatakan oleh *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dikutip (dalam Prastowo, 2011) bahwa "Multimedia Interaktif ialah suatu sistem yang mengandung komunikasi antar 2 arah yaitu manusia sebagai pengguna dan komputer sebagai aplikasi yang digunakan/dijangkau". Pemilihan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini dapat lebih menjangkau kegiatan anak termasuk dalam menyampaikan pengetahuan yang disampaikan. "Menurut Teori Ivers & Barron (dalam Putra, 2015) *multimedia is the use of several media to present information, combinations may include text, graphics, animation, pictures and sound"* bahwa maksud dari teori tersebut yakni terdapat unsur-unsur dalam multimedia yang terdiri dari teks, gambar, video, animasi, grafik, maupun suara yang ada dalam isi materi/pembelajaran, hal tersebut dapat dijangkau dan diharapkan dapat memotivasi anak, dan juga memenuhi kebutuhan belajar anak.

Pemilihan multimedia interaktif juga dapat membantu anak dalam memahami informasi/ materi yang disampaikan dengan secara visual, audio, bahkan audio-visual. Sehingga anak mampu menangkap isi informasi/materi yang disampaikan dengan secara optimal, bahkan anak mampu mengingat informasi/materi tersebut dengan jangka waktu yang cukup lama. Penyataan tersebut dapat diperkuat dengan Menurut teori Jacobs dan Schade (dalam Malik A, 2021) menunjukan bahwa daya ingatan seseorang akan meningkat apabila menggunakan media 3 dimensi seperti penggunaan multimedia interaktif yang meningkat hingga 60%.

Tingkat kecerdasan pada anak usia dini juga ditemukan sebanyak 7 kecerdasan yang dikemukakan oleh teori Howard Gardner sebagaimana dalam bukunya yang berjudul *Frame of The Mind* (1983) bahwasanya howard gardner telah memunculkan 9 kecerdasan yang meliputi kecerdasan *verbal-linguistik* (Kecerdasan kata), kecerdasan *logis-matematis* (Kecerdasan angka), kecerdasan *visual-spasial* (Kecerdasan gambar dan warna), kecerdasan musical (Kecerdasan lagu dan musik), kecerdasan kinestetik (Kecerdasan gerak), kecerdasan interpersonal (Kecerdasan sosial), Kecerdasan intrapersonal (Kecerdasan diri), Kecerdasan naturalis (Kecerdasan alam), dan kecerdasan eksistensial (Kecerdasan hakikat) (Ariesta, 2021).

Setiap kecerdasan menurut howard *multiple intelligences* tersebut memiliki indikator-indikator tertentu untuk dipenuhi. Howard gardner (dalam Salsidu, 2018) menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif mengandung kecerdasan *visual-spasial* berisi gambar, teks, bunyi/audio, animasi, maupun video yang dapat menstimulus tingkat perkembangan anak yang dapat diperoleh melalui audio, visual, dan audio-visual.

Kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menurut Snowdon (Salsidu, 2018) bahwasanya kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan peserta didik lebih menyenangkan dalam mengikuti modul/materi pembelajaran dan mampu melahirkan pelajar yang mampu berfikir, kritis, maupun kreatif. Pada hakikatnya siswa belajar lebih bermakna dengan cara menggunakan bantuan seperti alat/bahan ajar seperti penggunaan multimedia interaktif yang berisi (Visual, audio, dan audio-visual). Kelebihan dalam multimedia interaktif dalam kegiatan proses pembelajaran anak jauh lebih efektif dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan definisi tentang Multimedia Interaktif diatas dapat dipahami dan disimpulkan bahwa dalam penelitian ini Multimedia Interaktif adalah salah satu sistem komunikasi antar 2 arah yakni manusia

sebagai pengguna dan komputer/teknologi sebagai sistem yang dapat dijangkau atau digunakan, sebagaimana dalam sistem komputer tersebut dapat menggabungkan unsur-unsur yang ada dalam multimedia seperti teks, gambar, video, animasi, maupun suara yang disajikan dan digunakan secara interaktif/tindakan yang aktif oleh seseorang.

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif tentunya memiliki banyak sekali manfaat besar apabila digunakan dengan secara tepat. Pada lembaga pendidikan anak usia dini, media pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia interaktif di sekolah TK maupun RA masih belum sepenuhnya diterapkan, dan hanya sekolah tertentu saja yang sudah menerapkan, karena kualitas pendidikan maupun fasilitas tiap lembaga maupun sekolah berbeda-beda. Penerapan multimedia interaktif banyak digunakan pada sekolah unggulan terbaik yang memiliki fasilitas yang lengkap dan kualitas pengajar yang sangat baik. Penerapan multimedia interaktif sendiri memiliki banyak sekali manfaat posisitf yang diperoleh bagi anak didik maupun pendidik.

Peran guru tidak akan pernah tergantikan meskipun adanya multimedia interaktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Bahkan multimedia interaktif ini sangat mendukung dan membantu guru lebih kreatif dalam mengelola kegiatan yang menyenangkan. Menurut Daryanto (Malik A, 2021) mengemukakan bahwa keunggulan atau manfaat yang diperoleh dari multimedia interaktif secara umum adalah kegiatan proses belajar mengajar akan jauh lebih menarik dan lebih interaktif antara guru dengan anak didik, tenaga guru akan lebih terjaga karena waktu mengajar dapat dipersingkat, kualitas belajar anak lebih meningkat, dan guru dapat melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dimana saja maupun kapan saja, serta sikap anak untuk mengikuti kegiatan belajar dapat ditingkatkan.

Multimedia interaktif memiliki potensi yang besar untuk menciptakan lingkungan multi-indera yang mendukung cara belajar anak yang berbeda-

beda. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat mengasah kemampuan berfikir kritis dan kreatif meraka dalam menyelesaikan maupun menghadapi masalah secara mandiri maupun kelompok. Menurut Sudjana dan Rivai (Kurnia, 2018) bahwasanya mereka mengemukakan manfaat dari multimedia interaktif dalam kegiatan proses pembelajaran pada anak didik yaitu sebagai berikut :

1. Kegiatan proses pembelajaran akan jauh lebih menarik, sehingga dapat memotivasi maupun memikat semangat belajar pada anak didik.
2. Anak didik dapat secara mudah dan lebih jelas dalam memahami makna atau isi informasi/pengetahuan melalui bahan pengajaran yang jelas. Hal tersebut memungkinkan anak didik untuk menguasai tujuan dari pengajaran yang lebih baik.
3. Metode atau cara mengajar guru akan jauh lebih menarik dan lebih bervariasi, karena dalam kegiatan proses belajar mengajar tidak harus selalu mengandalkan komunikasi antar 2 pihak antara guru dan anak didik yang sering dikenal dengan *Teacher Centered.* Sehingga tenaga guru saat mengajar tidak banyak terkuras, dan anak tidak akan merasa cepat bosan pada saat mengikuti kegiatan belajar secara langsung.
4. Anak didik akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar seperti mengamati, lebih banyak mencoba/melakukan, lebih banyak keingin tahuan anak terhadap kegiatan belajar, memperagakan, dan lain sebagainya.

Selain itu, manfaat multimedia interaktif juga dikemukakan oleh Menurut Rahmat (2015) bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dan diberikan pada masing-masing tiap individual, multimedia interaktif mampu memberikan pengulangan pada setiap informasi/pengetahuan yang telah tersampaikan. Apabila anak didik kurang memahami apa yang disajikan, anak didik dapat meninjau kembali materi yang telah disajikan dengan multimedia interaktif hingga sampai paham. Penggunaan

multimedia interaktif juga dapat memotivasi anak didik untuk belajar, penjelasan materi/informasi akan jauh lebih baik, serta dapat mengukur sejauh mana kemampuan anak didik.

Berdasarkan penjelasan diatas tersebut, dalam penelitian ini manfaat multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alat bantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi, mempermudah anak didik dalam memahami isi materi yang disampaikan guru tentunya dapat memotivasi anak untuk tertarik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, dan dapat menambah nuansa baru dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar akan jauh lebih interaktif, efektif, serta hasil belajar anak didik dapat meningkat.

c. Kerucut Pengalaman Belajar Multimedia Interaktif

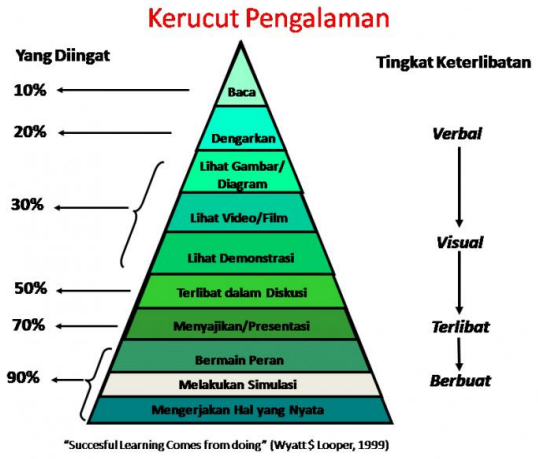
Pengalaman/ingatan anak didik ketika menjalani kegiatan proses belajar sangat penting untuk penerimaan informasi/pengetahuan yang diberikan kepada anak. Pengalaman/ingatan yang didapatkan anak melalui proses belajar juga harus disesuaikan dengan kebutuhan sang anak. Multimedia interaktif dapat membantu daya ingatan/pengalaman pada anak, karena anak lebih banyak mencoba dengan tindakan, maupun aksi aktif dari anak saat menggunakan multimedia interaktif. Hal tersebut disebabkan rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap sesuatu hal yang menurut mereka menarik. Menurut Bruner (Safira, 2020) bahwasanya terdapat 3 tingkatan utama dalam pedoman belajar pada anak yaitu sebagai berikut :

1. Pengalaman langsung (*Enactive*) sebagaimana anak langsung mempelajari, memahami, dan mengerjakan apa yang sedang dilakukan oleh guru. Contohnya ketika guru sedang menari, anak akan mempelajari dan mengerjakan apa yang dilakukan oleh guru dengan apa yang mereka lihat, maka anak tersebut juga ikut menari dengan melihat dan mencontoh gerakan guru.
2. Pengalaman gambar (*Iconic*) merupakan anak belajar dengan menggunakan gambar contohnya anak belajar tata cara sholat

dengan melihat gambar, anak tersebut akan melakukan dengan menyesuaikan tahapan-tahapan yang ada pada gambar.

3. Pengalaman Abstrack (*Symbolic*) anak memahami dan mempelajari dengan membaca, dan mendengar. Contohnya ketika guru sedang memperagakan cara membuat origami berbentuk pesawat dengan menjelaskan melalui suara dan tata cara nya juga dapat dilihat melalui kertas tata cara, anak tersebut akan melakukan sesuai dengan apa yang mereka dengar penjelasan tata cara dari guru dan bisa juga melihat tata cara dari kertas.

Kerucut pengalaman Menurut Edgar Dale (Asyhar, 2011) bahwa beliau menggambarkan serangkaian jalur pembelajaran dasar dimulai dari pengalaman abstrak ke pengalaman konkret dalam model yang dikenal sebagai Kerucut pengalaman (*The Cone of Experiences*). Adapun gambar dari kerucut pengalaman (*The Cone of Experiences*) seperti yang ditunjukan di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman

Kerucut pengalaman dale ini menunjukkan berbagai pengalaman yang dirancang untuk menanamkan pengetahuan kepada anak didik. Kerucut pengalaman ini diurutkan dengan menurut tingkat keabstrakan, bukan dimulai dari urutan yang mudah ke yang sulit. Adapun berikut merupakan urutan tingkatan kerucut pengalaman dale yang dimulai dari urutan paling

atas (Baca) hingga sampai urutan paling bawah (Mengerjakan hal yang nyata) yaitu sebagai berikut :

1. Baca, berdasarkan gambar tersbut bahwa pada umumnya peserta didik hanya dapat mengingat sebesar 10% dari ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik
2. Dengarkan, anak akan mendengarkan penjelasan materi dari guru melalui panca indera, namun anak hanya dapat mengingat sebesar 20% dari penjelasan ilmu pengetahuan yang disampaikan guru.
3. Melihat gambar, berdasarkan pengalaman ini anak dapat menerima dan mengingat penjelasan materi guru sebesar 30%.
4. Melihat Video
5. Melihat demontrasi bahwasanya pengalaman anak dengan melihat gambar dan bunyi suara yang disampaikan pendidik, anak akan dapat mengingat sebesar 50%, oleh karena itu pada tingakatan 3 hingga 5 anak akan dapat mendemonstrasikan atau mempraktikan apa yang telah mereka pelajari.
6. Terlibat dalam diskusi
7. Menyajikan/presentasi
8. Bermain peran
9. Melakukan simulasi
10. Melakukan hal nyata/praktik merupakan kerucut pengalaman dale paling dasar yang melibatkan anak dalam pengalaman secara langsung.

Pada tingkatan 8 hingga 10 pengalaman anak dalam mengingat pengetahuan yang disampaikan pendidik sebesar 90% berupa hasil pengalaman anak dapat menganalisis, mengerjakan, mendesain, dan mengevaluasi. Selain itu, berdasarkan pengalaman pada tingakan 8 hingga 10 merupakan kerucut pengalaman yang paling konkret diberikan kepada peserta didik, karena pada tingkatan tersebut melibatkan anak belajar dengan secara langsung/praktik.

Berdasarkan penjelasan diatas tersebut mengenai kerucut pengalaman multimedia interaktif pada pendidikan anak usia dini ini dapat membantu pengalaman/ingatan anak yang abstrak sampai ke pengalaman konkret yang dapat dilihat dari beberapa tingkatan kerucut pengalaman. Oleh sebab itu, kerucut pengalaman yang ada dalam multimedia interaktif dapat membantu dan mempermudah anak untuk mengingat maupun memahami huruf.

d. Karakteristik Multimedia Interaktif

Alat bantu guru untuk menyampaikan informasi/pengetahuan pada zaman saat ini sangat banyak dan bermacam-macam. Peran guru memiliki tanggung jawab yang sangat besar terhadap tumbuh kembang anak didik, karena stimulasi tumbuh kembang anak bisa didapatkan melalui apa yang diterapkan oleh guru. Oleh sebab itu, dalam kegiatan proses pembelajaran pada lembaga PAUD, guru harus siap dalam meningkatkan tumbuh kembang anak dengan memilih berbagai media yang tepat, sesuai dengan usia anak, dapat menyajikan materi/kegiatan proses pembelajaran dengan cara yang menarik, mengesankan, serta dapat memfasilitasi kemudahan anak didik dalam belajar.

Penggunaan atau penerapan multimedia interaktif pada anak usia dini juga harus memperhatikan karakteristik. Pemerhatian karakteristik multimedia interaktif sangat perlu diperhatikan dalam penggunaannya supaya tidak menyebabkan beberapa hal yang merugikan bagi perkembangan maupun moral anak. Karakteristik komponen yang perlu diperhatikan pada multimedia interaktif ini seperti tujuan dari penggunaannya, materi, strategi, maupun penilaian/evaluasi dari pembelajaran. Menurut Daryanto (Rahmat, 2015) bahwa beliau menyebutkan 3 ciri/karakteristik dari multimedia interaktif yaitu sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif memiliki keunggulan dalam menggabungkan elemen audio dan visual.

2. Memiliki sifat yang interaktif terhadap penggunanya, karena dapat beradaptasi dengan merespon atau umpan balik kepada pengguna.
3. Bersifat independen. Karena memberikan kemudahan dan kelengkapan dari isi konten, sehingga memungkinkan pengguna bisa mengakses tanpa bantuan maupun bimbingan dari orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas tersebut mengenai karakteristik multimedia interaktif ini juga perlu diperhatikan, karena dari ke-tiga komponen karakteristik tersebut dalam penelitian ini juga menjadi menjadi salah satu keunggulan yang ada dalam multimedia interaktif untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran kepada anak didik yang bersifat interaktif, maupun independent.

e. Multimedia Interaktif berbasis Powerpoint

Ada banyak program aplikasi komputer yang mendukung pembuatan materi/bahan ajar berbasis multimedia interaktif seperti Microsoft Powerpoint, Macromedia Flash, dan lain sebagainya (Asyhar, 2011). Program aplikasi berbasis multimedia interaktif yang sering digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu keefektifan dalam kegiatan proses pembelajaran yakni Microsoft Powerpoint. Menurut Rayandra Asyhar (2011) Microsoft powerpoint ialah program aplikasi presentasi yang sangat popular yang sering digunakan untuk berbagai keperluan dalam menyampaikan informasi seperti materi pembelajaran, seminar, dan lain sebagainya.

Definisi dari Microsoft powerpoint juga dikemukakan oleh Menurut Rusman (Muthoharoh, 2019) bahwa dengan menggunakan Microsoft power point dapat membantu kita sebagai guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan cara yang berbeda, menyenangkan, kreatif, maupun bernilai edukatif dalam penggunaanya. Isi dari power point ini dapat berupa isi materi yang disampaikan dengan unsur kreasi media seperti teks, gambar, audio, animasi, dan juga video. Unsur-unsur media tersebut yang ada dalam power point dapat memberikan kesan nilai untuk menarik anak dalam kegiatan belajar.

Mengenai kaidah pembelajaran yang akan disampaikan, meningkatkan hasil belajar anak yang tinggi diperlukan tunjangan dari penggunaan multimedia interaktif. Hasil belajar anak yang meningkat tersebut dipengaruhi oleh keunggulan dari unsur multimedia interaktif seperti teks, gambar, video, dan lain sebagainya yang dapat dijangkau dengan menggunakan panca indera. Multimedia interaktif berbasis powerpoint dapat membantu semua gaya belajar anak yang berbeda-beda.

Power point ini juga dapat mendukung gaya belajar visual, kinestik, maupun aduitif pada anak. Informasi/materi pengetahuan pengajaran melalui teks mudah diingat oleh anak apabila disertai dengan penambahan gambar. Menurut teori *Dual Coding Theory* (Asyhar, 2011) bahwa sistem kognitif manusia terdiri dari 2 sub sistem yaitu sistem verbal dan sistem visual (gambar), sehingga dengan kehadiran gambar dalam teks dapat membantu tingkatan daya ingat anak didik karena terdapat dual coding dalam memori/ingatan.

Namun, dalam penggunaan multimedia interatif berbasis powerpoint ini juga membutuhkan bantuan dampingan dan perhatian dari guru, meskipun dalam penggunaan multimedia interaktif ini bernilai interaktif yang mendukung anak untuk belajar secara independent tetapi masih tetap memerlukan bantuan dari guru. Sehingga multimedia interaktif yang digunakan oleh anak dapat dipergunakan dengan secara optimal dan anak secara alami memahami dari apa yang diajarkan. Selain itu, guru juga harus memperhatikan antara karakter media dan karakter anak.

Berdasarkan penjelasan diatas tersebut peneliti menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint ini menjadi salah satu program bahan ajar yang mendukung dan memuat banyak sekali unsur-unsur yang ada dalam multimedia interaktif seperti gambar, video, teks, animasi, dan lain sebagainya dalam penelitian ini. Sebagaimana hal tersebut dapat mendukung guru untuk mengakses dan memaparkan isi materi/pengetahuan lebih mudah, efektif, lebih baik, dan dapat mudah

digunakan oleh anak usia dini karena bernilai interaktif meskipun dalam pantauan orangtua/guru, serta dapat digunakan secara berulang kali.

f. Kelebihan Multimedia Interaktif

Setiap alat maupun bahan ajar untuk kegiatan proses pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang diperoleh ini memiliki keuntungan yang besar bagi kelancaran penggunaanya. Adapun kelebihan dari multimedia interaktif antara lain sebagai berikut :

1. Menyajikan informasi/materi pengetahuan dengan menggunakan berbagai program yang ada dalam komputer.
2. Memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi/materi pengetahuan yang lebih dalam, dan lebih banyak secara up to date atau menyesuaikan dengan masa terkini.
3. Bersifat multisensory, karena dalam penggunaannya lebih banyak merangsang panca indera. Sehingga menghasilkan tingkat perhatian dan tingkat penggunaan yang sangat baik.
4. Membangkitkan daya perhatian dan minat pada anak, karena menggunakan kombinasi antara gambar, suara, dan gerakan. Apalagi manusia memiliki daya ingatan yang terbatas.
5. Sebagai solusi media untuk menyampaikan informasi/materi pengetahuan diperkuat dengan audio, gambar, animasi, maupun video.
6. Meningkatkan mutu komunikasi/ penyampaikan informasi
7. Bersifat interaktif, karena menciptakan komunikasi hubungan 2 arah yakni manusia sebagai pengguna, sedangkan multimedia interaktif yang digunakan/dijangkau.

Sedangkan Menurut Daryanto (Alianus *et al*, 2016) bahwa kelebihan dari multimedia interaktif berbasis microsoft power point yakni sebagai berikut :

1. Penyajian bernilai menarik karena adanya permainan dari warna, huruf, video, animasi gambar/foto, dan teks.

2. Mendorong anak untuk lebih menggali informasi/pengetahuan yang disampaikan dengan bahan ajar.
3. Program yang disampaikan secara virtual yang mudah dipahami oleh anak didik.
4. Guru tidak perlu banyak mengeluarkan tenaga untuk menjelaskan informasi/ materi pengetahuan yang disajikan.
5. Dapat digunakan berulang kali sesuai dengan kebutuhan
6. Dapat disimpan dalam bentuk data optik seperti flashdisk, CD, dan data online seperti Gdrive. Sehingga aman, dan nyaman dibawa kemana saja.

Selain itu, multimedia interaktif juga memiliki kelebihan untuk meningkatkan daya ingatan anak yang dikemukakan oleh "Rae Pica (2012) mengemukakan bahwa *if we hear we will forget, if we see then we remember, whereas if we do then we will know".* Maksud tersebut yakni apabila kita hanya mendengar kita akan lupa, jika kita melihat maka kita ingat, sedangkan apabila kita melakukan maka kita akan tahu. Maka, prinsip pembelajaran melalui multimedia interaktif menurut Rae Pica bahwa hampir 90% pengetahuan atau informasi yang diperoleh akan lebih banyak tersimpan melalui apa yang telah kita dengar, dikatakan, dilihat maupun dilakukan. Oleh karena itu, guru perlu memfasilitasi proses pembelajaran bagi anak dengan memaksimalkan penggunaan panca indera termasuk dengan penggunaan multimedia interaktif yang berkaitan dengan panca indera.

Berdasarkan penjelasan diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari multimedia interaktif tersebut dengan penelitian ini yakni sebagai solusi guru dalam menyampaikan pengetahuan secara menyenangkan dan menarik, membantu daya ingatan anak untuk lebih cepat paham dan mudah diingat, dapat merangsang paca indera anak, maupun kegiatan proses belajar yang lebih up to date dengan menyesuaikan zaman.

3. Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf

a. Pengertian Kemampuan Keaksaraan Awal

Anak usia dini sering disebut dengan masa emas atau golden age. Pada masa golden age anak mengalami tumbuh kembang yang sangat pesat, sehingga hal tersebut menjadi titik awal untuk menentukan tumbuh kembang anak selanjutnya (Mandasari *et al*, 2021). Pada masa golden age stimulasi tumbuh kembang pada anak sangatlah penting, sehingga stimulasi tumbuh kembang anak tersebut diberikan adanya pelayanan pendidikan. Untuk menciptakan anak yang berkualitas, maka layanan pendidikan harus dilaksanakan sejak dini yakni melalui pendidikan anak usia dini.

Dalam pendidikan anak usia dini terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan, salah satunya yakni aspek perkembangan bahasa. Lingkup perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dalam STPPA terdiri dari memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Kemampuan keaksaraan merupakan kemampuan/ keterampilan dasar anak untuk bisa membaca dan menulis dengan pengenalan huruf vokal maupun konsonan pada anak usia dini (Mandasari, 2021). Sedangkan menurut Dwi Haryanti (2020) bahwasanya pengetahuan terkait kemampuan keaksaraan merupakan upaya belajar anak diawali dengan pengenalan huruf, cara menulis, hingga membaca.

Sedangkan, pengertian keaksaraan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yakni kata Aksara memiliki arti huruf, sehingga aksara merupakan lambang/simbol yang digunakan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, anak terlebih dahulu harus memahami bahasa simbolik atau mengenal huruf abjad terlebih dahulu dengan belajar keaksaraan awal, sehingga anak dapat memiliki kemampuan berkomunikasi maupun membaca yang baik. Kemampuan keaksaraan menurut Menurut Ahmad Susanto (2017) yaitu kesanggupan atau kecakapan anak untuk menyuarakan simbol huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan secara tertulis maupun lisan. Sedangkan menurut Stefani Okta Anggraeni

(2022) bahwa Kemampuan keaksaraan awal merupakan kemampuan untuk mengenal huruf vokal, konsonan maupun bunyi huruf sebagai potensi dasar yang harus dikuasai oleh anak agar bisa belajar membaca dan menulis.

Pada usia 5-6 tahun anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, hal tersebut disebabkan oleh stimulasi dari kegiatan pada pendidikan anak usia dini. Menurut Montessori (dalam Susanto, 2017) beliau mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki periode masa peka/periode masa sensitif, karena pada masa tersebut dapat ditandai dengan ketertarikan anak terhadap suatu objek maupun karakteristik tertentu. Maksud penjelasan teori tersebut bahwasanya pada masa peka anak memerlukan alat/bahan ajar seperti media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan tumbuh kembang maupun kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak.

Pada usia 5-6 tahun diharapkan kemampuan keaksaraan awal anak ini sudah dapat berkembang dengan secara baik. Hal ini diperkuat dengan "Menurut Lonigan, Burgess, dan Anthony dilansir (dalam M Justice, 2006) *Stipulates that by the end of preschool, children should identify at least 10 letters of the alphabet, especially those in their name and should show progress in associating the names of letters with their shapes and sounds."* Maksud arti dari penjelasan diatas tersebut bahwasanya pada masa periode akhir prasekolah/ TK, anak usia dini di harapkan harus bisa mengenal dan memahami setidaknya 10 huruf terutama huruf-huruf yang ada di dalam nama mereka, dan selain itu anak juga harus menunjukkan kemajuannya dalam mengenal simbol-simbol huruf dengan bentuk maupun bunyi huruf.

Menurut Montessori dan Hainstock (dalam Nisa, 2021) mereka mengemukakan pendapatnya bahwasanya pada anak usia 4-5 tahun anak sudah dapat diajarkan membaca dan menulis, selain itu membaca dan menulis bagi anak usia dini merupakan permainan yang menyenangkan. Kemampuan keaksaraan awal pada anak dapat menjamin keberhasilan

anak agar bisa membaca di masa mendatang. Namun untuk lebih mematangkan kemampuan keaksaraan awal tersebut, pendidikan anak usia dini memberikan peluang kegiatan pembelajaran Calistung untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa terhadap kemampuan keaksaraan awal agar anak bisa secara mudah membaca di jenjang pendidikan selanjutnya.

Kegiatan belajar mengajar berkaitan dengan keaksaraan awal ini diperkenalkan dari yang basic seperti pengenalan simbol huruf, bentuk huruf, maupun bunyi huruf. Menurut Glen (dalam Susanto, 2017) menjelaskan bahwa langkah awal anak usia dini agar bisa membaca yakni dimulai dengan mengenalkan huruf abjad, lalu cara mengeja, kemudian mengenalkan suku kata, dan hingga pada akhirnya anak akan mengenal kata dan kalimat. Oleh karena itu, belajar keaksaraan pada anak usia dini memang diperlukan bagi anak usia dini, namun untuk mencapai keberhasilan anak dalam kemampuan keaksaraan awal dibutuhkan pemahaman yang matang bagi anak terhadap pengenalan huruf terlebih dahulu.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa kemampuan keaksaraan awal merupakan kemampuan dan pondasi pengetahuan dasar yang dibutuhkan oleh anak usia dini untuk bisa membaca dan menulis secara baik dengan memperkenalkan dan dapat menyebutkan huruf abjad, bentuk huruf, huruf vokal, konsonan maupun bunyi huruf.

b. Indikator Lingkup Perkembangan Kemampuan Keaksaraan

Tumbuh kembang anak usia dini ditingkatkan dengan menggunakan acuan dari STPPA yang telah ditetapkan sesuai dengan usia anak masing-masing. Dalam lingkup aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini terdapat 3 aspek perkembangan keaksaraan yang harus dicapai oleh anak. lingkup perkembangan bahasa tersebut terdiri dari yaitu Memahami bahasa (Reseptif), mengungkapkan bahasa (Ekspresif), dan juga keaksaraan. Hal tersebut menjadi salah satu acuan untuk mencapai tujuan dan harapan terhadap perkembangan keaksaraan yang optimal dan baik.

Lingkup perkembangan keaksaraan ini lebih banyak berkaitan dengan kata, huruf, maupun simbol. Adapun (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014) Indikator pencapaian perkembangan kemampuan keaksaraan yaitu sebagai berikut :

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
5. Membaca nama sendiri
6. Menuliskan nama sendiri
7. Memahami ari kata dalam cerita

Bahasa sendiri merupakan salah satu alat bantu manusia untuk memahami isi pikiran maupun penyampaian yang disampaikan oleh orang lain berupa secara lisan maupun gerakan. Kegiatan bermain tidak pernah jauh dari kehidupan anak-anak. Kegiatan bermain pada anak usia dini identik dengan rasa kesenangan, menyenangkan, dan gembira yang dapat menarik semangat pada anak. Kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan pada pendidikan anak usia dini sebaiknya diberikan kegiatan yang berunsur belajar sambil bermain, karena hal tersebut dapat memberikan daya tarik anak terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas tersebut peneliti menggunakan indikator capaian perkembangan anak sebagai tolak ukur untuk melihat sejauh mana dan seberapa meningkat tumbuh kembang maupun kemampuan anak termasuk dalam kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia dini yang dapat berkembang secara baik, optimal, dan sesuai dengan indikator capaian yang telah disesuaikan dengan usia anak.

c. Mengenal Huruf

Kemampuan awal anak dalam membaca dapat ditandai dengan seberapa anak paham terhadap kemampuan mengenal huruf. Anak usia dini yang sudah mengenal huruf cenderung lebih paham dan memiliki kesempatan lebih cepat dalam membaca daripada anak yang belum mengenal huruf. Kesiapan anak dalam membaca harus di berikan pondasi pengetahuan terhadap pengenalan huruf yang lebih matang. Mengenal huruf juga merupakan salah satu hal atau cara modal awal anak agar bisa membaca.

Penyebab dari masalah anak belum bisa membaca karena anak belum paham penuh terhadap pengenalan huruf. Menurut Carol Seefelt dan Barbara A Wasik (Pratiwi *et al*, 2020) mengemukakan bahwa mengenal huruf merupakan kemampuan seorang anak untuk melakukan kegiatan mengenali ciri-ciri aksara dalam tulisan yang menjadi bagian dari simbol huruf yang dapat melambangkan bunyi bahasa. Proses pengenalan huruf kepada anak usia dini bukanlah suatu hal yang mudah. Pengenalan huruf bagi anak usia dini juga dapat menumbuhkan konsep daya fikir anak untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara maupun berbahasa secara lebih baik dan lancar.

Pada kegiatan proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, Anak usia dini sudah mulai diperkenalkan dengan keaksaraan awal huruf abjad dengan secara bertahap. Pengenalan huruf pada anak usia dini berjumlah sebanyak 26 huruf terdiri dari 5 huruf vokal, dan 21 huruf konsonan. Huruf vokal merupakan proses belajar untuk memperkenalkan keaksaraan awal bagi anak usia dini yang baru memasuki sekolah. Jumlah dari huruf vokal sendiri teridri dari 5 huruf yakni A,I,U,E dan O. Sedangkan huruf konsonan terdiri dari 21 huruf yakni dimulai dari huruf A-Z. Menurut Suhartono (2021) bunyi bahasa yang memiliki lambang disebut lambang bunyi. Lambang bunyi adalah tulisan atau garis yang melambangkan bunyi bahasa, sebagaimana lambang bunyi itu dinamakan huruf.

Berdasarkan penelitian ini mengenal huruf pada anak usia dini juga menjadi salah satu bentuk dasar pengetahuan anak untuk bisa membaca dan menulis dengan diperkenalkan adanya huruf vokal, dan konsonan yang akan menghasilkan bunyi bahasa dari lambang huruf melalui adanya multimedia interaktif. Oleh karena itu, pemahaman dan pengenalan anak usia dini terhadap huruf sangat penting diberikan sejak dini tentunya pada anak usia 5-6 tahun yang akan menjadi salah satu pondasi agar anak dapat membaca.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi mengenal huruf pada anak

Proses pengenalan huruf dari segi fisik ini dapat dilakukan oleh anak usia dini dengan melakukan kegiatan mengamati tulisan secara virtual yang dapat dilihat. Dengan menggunakan panca indera visual (Melihat dengan mata) anak akan dapat mengenali dan juga dapat membedakan gambar-gambar huruf maupun bunyi huruf. Hal demikian dapat dilakukan dengan proses secara berulang-ulang, sehingga anak akan dapat mengenal huruf melalui gambar-gambar huruf yang telah tersambung dengan bunyi-bunyi huruf. Proses ini melibatkan antara pengetahuan dan pengalaman anak yang akan tersimpan dalam ingatan anak.

Menurut Shofi (2015) bahwasanya terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam belajar mengenal huruf. Adapun faktor-faktor tersebut yakni sebagai berikut :

1. Kematangan mental
2. Kematangan visual
3. Kematangan mendengarkan
4. Perkembangan bahasa dan bicara
5. Ketrampilan berfikir dan mendengarkan
6. Perkembangan motorik anak
7. Kematangan sosial
8. Motivasi maupun minat anak

Pengenalan huruf sejak usia dini yang paling terpenting adalah model pengajaran yang diberikan oleh guru kepada anak dengan melalui proses

interaksi secara langsung/sosialisasi, model pengajaran yang bersifat tidak monoton, tidak membebani anak, dan tentunya kegiatan belajar yang menyenangkan bagi anak dengan adanya multimedia interaktif.

Berdasarkan penelitian ini, faktor-faktor yang mempengaruhi mengenal huruf pada anak diatas tersebut juga merupakan suatu hal yang penting bagi anak usia dini dapat membantu anak kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

e. Langkah-langkah Pengenalan Huruf pada anak usia dini

Pada pendidikan sekolah dasar, kegiatan belajar anak akan lebih jauh berbeda dengan kegiatan-kegiatan belajar sebelumnya yang ada di TK, hal ini dapat kita lihat berdasar cara proses pembelajaran sebelumnya pada pendidikan anak usia dini kegiatan belajar anak cenderung bernilai belajar sambil bermain, sedangkan pada pendidikan sekolah dasar anak akan dipertemukan dengan kegiatan proses belajar seperti membaca maupun menulis. Hal tersebut yang menjadi salah satu perhatian bagi anak usia 5-6 pada pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan untuk bisa membaca dan menulis dikemudian hari.

Pada anak usia 5-6 merupakan rentan usia anak yang diharapkan mampu untuk bisa membaca. Oleh karena itu, anak usia 5-6 tahun harus memahami betul terkait mengenal huruf terlebih dahulu, hal tersebut sangat membantu untuk mempermudah anak agar bisa membaca. Menurut Dafa (2021) bahwasanya terdapat beberapa langkah-langkah yang tepat untuk mempelajari mengenal huruf pada anak usia dini yakni sebagai berikut :

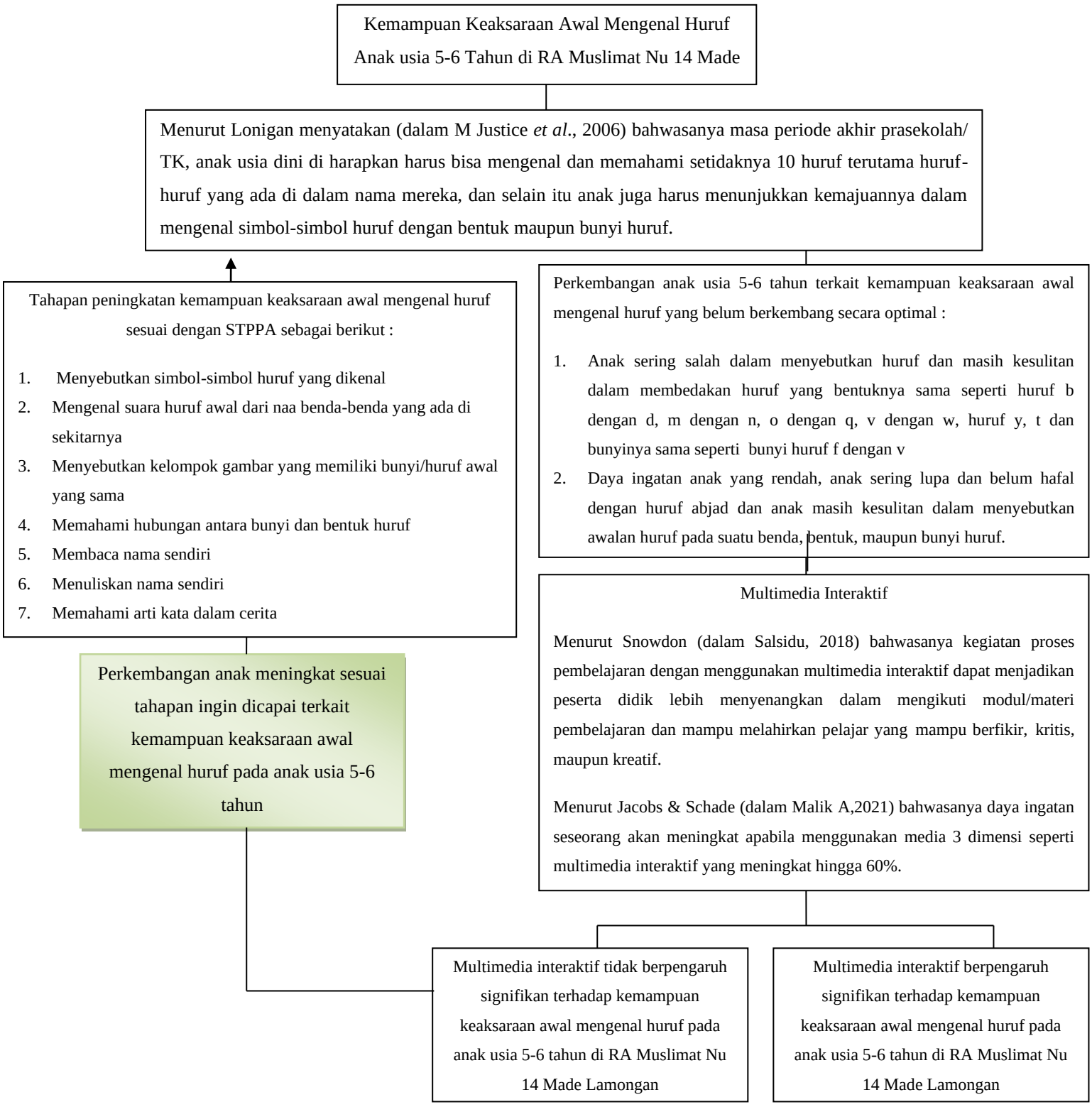
1. Menyebutkan nama dan bunyi huruf abjad
2. Menunjukkan nama huruf abjad
3. Mengurutkan huruf abjad
4. Dan mengenal konsep huruf vokal maupun konsonan

Berdasarkan beberapa langkah-langkah mengenal huruf diatas tersebut, bahwasanya kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak dapat dikatakan berkembang atau meningkat apabila telah dapat

melakukan maupun melewati langkah-langkah yang tepat dalam mempelajari huruf pada anak usia dini.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan konsep penelitian dan tentunya untuk memudahkan pemahaman para pembaca tentang konsep penelitian ini yang berjudul "Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan". Adapun kerangka berfikir penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini mengacu pada pernyataan hasil yang menunjukkan pengaruh dari masalah yang sedang di uji. Secara umum, penelitian ini berkaitan dengan data kuantitatif yang menggunakan rumus hipotesis nol (*Ho*) yang dikenal dengan Hipotesis statistika. Sedangkan, Hipotesis alternative (*Ha*) akan timbul atas tertolaknya hipotesis nol. Adapun hipotesis pada penelitian ini yakni sebagai berikut :

Ho : Penggunaan multimedia interaktif tidak berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 14 Made Lamongan

Ha : Penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU 14 Made Lamongan

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Design penelitian yang digunakan yakni *Pre-Eksperimental* dan bentuk design penelitian yang digunakan peneliti yakni *One-Group Pretest-Posttest.* Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen karena ingin mengetahui pengaruh dari perlakuan (Multimedia Interaktif) terhadap kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf yang akan didapatkan dengan data secara akurat melalui uji hipotesis, karena dengan metode kuantitatif hasilnya akan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Selain itu, peneliti juga menggunakan bentuk design penelitian *Pre-Experimental* karena design ini tidak adanya kelompok kontrol dan sampel yang digunakan peneliti tidak dapat dipilih secara random. Peneliti juga menggunakan bentuk design *One-Group Pretest-Posttest* karena kelompok yang digunakan oleh peneliti hanya 1 kelompok saja (Eksperimen) tidak ada kelompok kontrol, sehingga pengaruh dari perlakuan tersebut dapat dihitung dan diketahui dari perbandingan nilai pretest dan posttest.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan 3 tahap pelaksanaan yakni melakukan pretest untuk melihat dan mengevaluasi kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak sebelum diberikannya perlakuan, lalu melaksanakan perlakuan dengan multimedia interaktif, setelah itu melaksanakan posttest yang berguna untuk menilai kemampuan keaksaraan awal anak mengenal huruf setelah diberikannya treatment/perlakuan.

Oleh karena itu, hasil dari perlakuan tersebut akan dapat diketahui jauh lebih mudah dan lebih akurat untuk membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah perlakuan. Berikut adalah gambar rancangan dari design penelitian diatas sebagai berikut :

Tabel 3.1 Gambar rancangan design penelitian

O_1	Tes awal (Pretest)
X	Perlakuan / treatment
O_2	Tes akhir (Posttest)

Keterangan :

O_1 = Pretest (Tes awal anak sebelum diterapkannya perlakuan multimedia interaktif)

X = Perlakuan

O_2= Posttest (Tes akhir anak sesudah diterapkannya perlakuan multimedia interaktif)

Pada design penelitian ini tes yang akan dilakukan oleh peneliti dilakukan sebanyak 2 kali yakni sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan penggunaan multimedia interaktif. Sehingga, pada tes awal (pretest) akan dilakukan pada kelas B tulip sebagai kelas eksperimen atau kelas yang diuji **(O_1)**. Setelah melakukan pretest peneliti akan memberikan perlakuan penggunaan multimedia interaktif kepada anak **(X)**, dan selanjutnya peneliti akan memberikan tes akhir (Posttest) hasil dari perlakuan **(O_2)**.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan yang berlokasi di Jl. Raya Gg Masjid No.24 Made, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2023 Semester 2 tahun ajaran 2023/2024.

Peneliti menggunakan dan memilih objek penelitian di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan dan menemukan masalah yang telah tercantum pada latar belakang yakni kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak yang rendah. Selain itu, pada sekolah RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan dalam kegiatan proses belajar masih belum pernah menggunakan media berbasis teknologi seperti multimedia interaktif. Sehingga peneliti ingin meneliti seberapa meningkatnya kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak apabila diberikan kegiatan proses belajar dengan menggunakan alat ajar berbasis teknologi seperti

multimedia interaktif yang sama sekali belum pernah digunakan di sekolah RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan subjek yang akan diukur dan dijadikan wilyah generalisasi (Sugiyono, 2019). Populasi yang diambil oleh peneliti yakni anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan.

Sampel dalam penelitian merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Apabila populasi besar peneliti tidak akan mengambil semua populasi tersebut, peneliti hanya mengambil sebagian dari jumlah populasi yang sedang bermasalah. Sedangkan, apabila populasi sedikit maka peneliti dapat mengambil semua. Oleh karena itu, sampel yang diambil dalam penelitian ini yakni anak kelas B Tulip sebanyak 16 anak.

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian terdapat 2 variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen. Peneliti menggunakan 2 variabel tersebut untuk menemukan hasil atau pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan yang akan mendasar pada instrument yang digunakan. Dalam penelitian ini simbol (X) sebagai variabel independent dan simbol (Y) sebagai variabel dependen. Maka dari itu, penjabaran dari variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Independen (X)

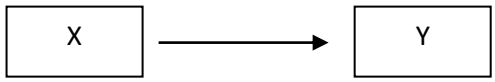
   Variabel independen sebagai variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab dari perubahan variabel dependen. Variabel independen (X) adalah Multimedia Interaktif.

2. Variabel Dependen (Y)

   Variabel dependen sebagai variabel yang dipengaruhi atau merupakan hasil akibat dari variabel independen. Variabel dependen (Y) adalah

Kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan.

Adapun model dari pengaruh variabel independen dan variabel dependen sebagai berikut :



Keterangan :

X = Penggunaan Multimedia Interaktif

Y = Kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini juga terdapat definisi operasional yang dapat membantu maupun mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan data. Adapun definisi operasional penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Multimedia Interaktif adalah salah satu sistem komunikasi antar 2 arah yakni manusia sebagai pengguna dan komputer/teknologi sebagai sistem yang dapat dijangkau atau digunakan dalam komputer yang menggabungkan unsur-unsur multimedia, dan digunakan secara interaktif untuk memudahkan seseorang dalam memahami materi/pengetahuan, menarik, maupun memotivasi minat seseorang untuk mengikuti kegiatan belajar.
2. Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf adalah kemampuan untuk mengenal huruf vokal, konsonan, maupun bentuk dan bunyi huruf sebagai potensi dasar yang harus dikuasi oleh anak agar bisa membaca dan menulis.

F. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini. Maka teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Observasi

Teknik observasi/pengamatan yang digunakan peneliti ini merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara

langsung terhadap fenomena, serta situasi maupun kondisi yang sedang terjadi di lapangan. Peneliti melakukan observasi/pengamatan untuk mengumpulkan informasi maupun data yakni dengan secara langsung kepada guru dan siswa.

Penelitian ini, diamati oleh peneliti bukan hanya melihat dari kondisi anaknya saja. Namun, peneliti juga mengamati alat ajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Oleh karena itu, yang menjadi fokus observasi/pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yakni kondisi kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak dan sumber belajat yang digunakan oleh guru selama kegiatan proses pembelajaran. Sehingga, peneliti turut ikut serta dalam kegiatan proses pembelajaran secara berlangsung.

2. Lembar Kerja

Lembar kerja yang diberikan pada penelitian ini berupa Pretest dan posttest yang bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan aksaraan awal mengenal huruf anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan multimedia interaktif. Pretest akan dilakukan di awal sebelum pemberian perlakuan/treatment, sedangkan posttest dilakukan setelah pemberian perlakuan.

Kriteria penilaian instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengukuran 4 tingkatan seperti BSB (Berkembang sangat baik), BSH (Berkembang sesuai harapan), MB (Masih berkembang), dan BB (Belum berkembang). 4 tingkatan tersebut digunakan sebagai acuan peneliti untuk mengetahui dan mengukur perubahan fenomena yang sedang terjadi maupun sikap/ tumbuh kembang anak terutama dalam kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.

Sedangkan, untuk menjawab pernyataan pada setiap item instrument peneliti menggunakan bentuk *checklist* dengan kriteria penilaian instrument yang telah ditentukan seperti pada tabel 3.4.

Tabel 3.2 Instrumen Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

Variabel	Indikator	Pernyataan
Kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	1. Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z sesuai dengan perintah 2. Menyebutkan huruf sebelumnya seperti contoh sebelum huruf B adalah A 3. Menyebutkan huruf sesudahnya seperti contoh sesudah huruf B adalah C 4. Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya dengan benar
	Mengenal bunyi huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	1. Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda 2. Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	1. Mengenal Huruf Besar dan kecil 2. Melingkari benda yang huruf awalan nya sama (misal huruf K itu ada benda kursi, kertas, dsb)
	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	1. Melengkapi susunan huruf nama benda 2. Mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan
	Membaca nama sendiri	1. Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada namanya sendiri 2. Membaca nama sendiri

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Instrumen

Nilai	Keterangan
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti yakni untuk memberikan gambaran secara fakta dari keadaan/kondisi secara langsung pada saat peneliti melakukan penelitian. Dokumentasi yang digunakan yakni berupa gambarr/foto maupun video. Foto dan video yang digunakan ini menggambarkan suasana kelas secara detail terkait pelaksanaan kegiatan penelitian.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Peneliti menggunakan instrument penelitian untuk mengukur masalah yang sedang diamati. Instrumen penelitian dapat dikatakan baik apabila dapat memenuhi data dan dapat menjawab tujuan dari penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini terdapat validitas dan reabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan pada penelitian yakni bertujuan untuk menunjukkan apakah instrument yang digunakan penelitian tersebut valid atau tidak. Instrument dapat dikatakan valid apabila tes atau instrument tersebut memiliki nilai validitas yang tinggi. Sedangkan sebaliknya, instrument dapat dikatakan tidak valid apabila memiliki nilai validitas yang rendah. Uji validitas yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni menggunakan Validitas Isi (*Content Validity*).

a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Pengujian validitas ini dapat dilakukan dengan adanya kisi-kisi instrument yang berisi tentang pertanyaan maupun pernyataan sesuai dengan variabel penelitian. Isi dari kisi-kisi instrument tersebut berupa varibel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur,

maupun butir item sebagai nomor dari pernyataan/pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan 2 pengujian validitas yakni validitas instrument dan validitas alat/bahan ajar. Validitas instrument dan validitas alat/bahan ajar tersebut akan diuji oleh validator ahli sesuai dengan bidangnya. Selain itu, Peneliti menggunakan validitas isi karena instrument yang akan di uji ini berbentuk test yang digunakan untuk mengukur indikator multimedia interaktif maupun mengukur indikator capaian perkembangan kemampuan keaksaraan kemampuan awal mengenal huruf anak.

Pengujian validasi ini dilakukan oleh para dosen fakultas tarbiyah dan keguruan yang sesuai dengan bidangnya. Adapun untuk validator multimedia interaktif peneliti memilih ibu Ainur Rochmah M. Pd selaku dosen pada ahli bidang pembelajaran berbasis ICT. Sedangkan, untuk validator instrument peneliti memilih ibu Dessy Putri Wahyuningtyas M. Pd. Oleh karena itu, kedua validasi ini diuji dengan menggunakan rumus Aiken's V. Peneliti menggunakan rumus formula Aiken's V karena menghitung validitas isi yang dinilai oleh para ahli terhadap indikator instrument yang diukur atau dinilai. Adapun rumus formula Aiken's V yakni sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s^{I}}{n\,(c-1)}$$

Keterangan :

V = ∑ s / [n(c-1)]

S = r – lo

Lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

R = angka yang diberikan oleh penilai

N = jumlah penilai

Adapun untuk kriteria penilaian dari validitas isi Aiken's V yakni sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Uji Aiken's V

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	0,8-1	Validitas Sangat Tinggi
2.	0,6-0,79	Validitas Tinggi
3.	0,40-0,59	Validitas Sedang
4.	0,20-0,39	Validitas Rendah
5.	0,0-0,19	Validitas Sangat Rendah

Klasifikasi dari kriteria nilai uji validitas aiken's V tersebut yakni apabila penilai ini ada 1 dan terdapat 10 butir dan hasil perhitungan secara keseluruhan dari beberapa tahap penilaian ini sejumlah V = 0,70, maka V = 0,70 mengikuti taraf kriteria 0,6-0,79 dengan kriteria Validitas Tinggi. Maka, Butir pada item tersebut dapat dinyatakan valid, apabila sebaliknya hasil penilaian lebih rendah dari kriteria, maka butir item tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam penelitian memiliki makna dapat dipercaya atau dapat dihandalkan. Apabila data telah sesuai dengan kebenarannya, meskipun beberapa kali mengambil data secara berulang-ulang, maka hasilnya akan tetap sama. Oleh karena itu, pengujian instrument sangat diperlukan sebagai bentuk media pengukuran yang handal terhadap sesuatu karena tidak mempunyai tingkat level perubahan seiring berjalannya waktu. Setelah instrument telah divalidasi oleh validator, hasil jawaban dari butir-butir penilaian validator tersebut akan menentukkan seberapa valid instrument dan dapat menyatakan reliabilitas.

Uji reliabilitas ini digunakan oleh peneliti apabila peneliti sudah melewati tahap uji ke validan instrument maupun media bahan ajar.

Tujuan dari reliabilitas yakni untuk menilai keteguhan dari nilai instrument yang digunakan berulang kali selama pengambilan data. Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alpha, sebagaimana interpretasi dari hasil rumus Cronbach Alpha yakni apabila nilai yang diuji kan tersebut lebih besar dari 0,6, maka instrument yang diujikan dapat dinyatakan reliable. Sedangkan sebaliknya, apabila nilai Cronbach Alpha yang diuji kurang dari 0,6, maka instrument tersebut dinyatakan tidak reliable (Sugiyono, 2019). Pengujian reliabilitas ini menggunakan alat bantu dari program SPSS 24.00.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen, sebagaimana tehnik analisis data yang digunakan ini akan mengarah pada hasil yang jelas dan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah tertera pada latar belakang atau menguji hipotesis dalam penelitian ini. Data dalam penelitian ini kuantitatif, maka tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistik, dan pengujian ini ditujukan pada kelompok eksperimen saja, karena tidak adanya kelompok kontrol. Metode statistik dalam penelitian kuantitatif terbagi menjadi 2 yakni statistik deskriptif dan statistik inferensial (Sugiyono, 2019).

Hasil data dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif, lalu ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi dan grafik yang diperhitungkan. Setelah itu, peneliti melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini dengan tehnik analisis data yang digunakan penelitian ini yakni statistik inferensial. Peneliti menggunakan statistik inferensial karena hasil data yang sudah diperhitungkan akan dijadikan patokan untuk membuat kesimpulan secara umum melalui kejadian maupun data yang telah diteliti/dihitung. Oleh karena itu, peneliti menguji hipotesis penelitian ini dengan menggunakan pengujian uji t-test. Adapun sebelum melakukan uji T-test terdapat langkah-langkah persyarat yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini yakni uji normalitas data, dan uji hipotesis.

1. **Uji Normalitas Data**

   Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* sebagaimana sampel yang dipakai pada penelitian ini memiliki jumlah yang kecil atau tidak mencapai 30 sampel.

2. **Uji Hipotesis *Wilcoxon***

   Penelitian ini menggunakan uji hipotesis untuk menemukan hasil penelitian melalui hasil pretest dan posttest yang akan di uji dengan menggunakan uji *wilcoxon* karena hasil analisis yang diperoleh akan disajikan dan digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan. Uji yang digunakan yakni menggunakan statistic non-parametik uji *wilcoxon*. Adapun ketentuan dari uji wilcoxon ini sebagai berikut :

   a. Jika nilai Asymp.Sig < 0.05 maka Ha diterima
   b. Jika nilai Asymp.Sig > 0.05 maka Ha ditolak

   Adapun rumus uji wilcoxon yakni sebagai berikut :

$$Z = \frac{T - [\frac{1}{4N(N+1)}]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}}$$

   Keterangan :

   T = Jumlah ranking positif atau jumlah ranking negative terkecil

   N = Banyaknya pasangan yang tidak sama nilainya

Setelah menghitung normalitas maupun hipotesis. Langkah selanjutnya adalah mengkonversi skor untuk melihat perbedaan dari peningkatan pada setiap butir item indikator hasil tersebut diambil dari perhitungan nilai persentase dan rata-rata. Konversi skor tersebut dapat dihitung menggunakan rumus perhitungan jumlah presentase dan rata-rata presentase yang didapatkan dari lembar observasi pretest dan posttest. Adapun untuk rumus konversi skor untuk persentase dan rata-rata yakni sebagai berikut :

$$SK = \frac{SP \times SKM}{SMK \times JK}$$

Keterangan :

SK = Skor Konversi

SP = Skor Perolehan Anak

SKM = Skor Konversi Maksimal

SMK = Skala Maksimal

JK = Jumlah Kriteria

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi hasil penelitian

Lokasi atau objek yang digunakan penelitian ini bertempat di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan adalah sebuah lembaga pendidikan untuk anak usia dini yang berlokasi di Jl. Raya Made Gang. Masjid No. 24, Kelurahan Made, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Lembaga RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan ini terletak dan membaur dengan rumah warga sekitar gang masjid. Keadaan lembaga sekolah RA Muslimat Nu 14 Made lamongan secara fisik dapat dikatakan layak untuk dipergunakan calon masa depan bangsa untuk belajar dan mengemban ilmu pengetahuan. RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan berdiri pada tahun 2010 dan termasuk lembaga pendidikan swasta.

Sarana prasarana yang ada di RA Muslimat Nu 14 Made lamongan ini terbilang lengkap yakni terdiri dari 4 kelas (2 kelas untuk kelas B), (1 kelas untuk kelas A), dan (1 kelas untuk PAUD), 1 ruang kepala sekolah dan campur ruang guru, 2 kamar mandi, 1 perpustakaan, dan 1 bangunan luas untuk taman bermain anak. Pelajar/ anak didik yang belajar di RA Muslimat Nu 14 Made lamongan berjumlah 32 siswa yani total secara keseluruhan dari kelas B. Untuk kelas B berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 2 kelas yakni kelas B tulip sebanyak 16 siswa, dan kelas B anggrek sebanyak 16 siswa. Adapun tabel di bawah ini memberikan gambaran data jumlah siswa yang ada di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan yakni sebagai berikut :

Tabel 4.1 Daftar data jumlah siswa kelas B di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

Kelompok / Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelompok B / Anggrek	10	6	16
Kelompok B / Tulip	8	8	16

B. Hasil Penelitian

1. Profil Kegiatan Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan observasi/ pra observasi secara langsung di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan pada tanggal 17 Januari 2023. Setelah peneliti mengamati dan bertanya kepada pihak sekolah, peneliti diberikan izin untuk melihat secara langsung kegiatan proses pembelajaran di sekolah tersebut. Kelas yang diobservasi atau di amati yakni pada kelas B Tulip anak usia 5-6 tahun. Peneliti mengambil subyek anak usia 5-6 tahun di kelas B tulip dikarenakan ada salah satu permasalahan yang harus diberikan intervensi untuk membantu perkembangan anak dikelas tersebut, terutama nya adalah terkait kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak yang kurang berkembang.

Peneliti melakukan obervasi pada saat jam kegiatan proses pembelajaran secara berlangsung, sebagaimana runtutan kegiatan proses pembelajaran tersebut seperti pada umunya dimulai dari kegiatan baris-berbaris, salam saat memasuki kelas, dan penyambutan anak-anak pada saat masuk kelas dengan bernyanyi sebelum kegiatan dimulai secara menyenangkan. Setelah kegiatan pembuka tersebut dirasa anak-anak sudah semangat atau fresh, maka guru melanjutkan pada kegiatan inti, sebagaimana dalam kegiatan inti tersebut juga terdapat kegiatan belajar terkait mengenal huruf abjad.

Pada saat kegiatan belajar mengenal huruf abjad berlangsung, peneliti menemukan keganjalan dari beberapa anak yang dinilai masih kurang paham dan mengenal terhadap huruf-huruf abjad. Namun, huruf abjad yang dikenal dan dipahami oleh mereka hanya beberapa saja, dan selebihnya mereka belum mengenal dan paham. Beberapa anak dalam kelas tersebut seperti FI, GL, GN, dan YI mendapatkan

skor penilaian rendah sehingga masuk dalam kategori perkembangannya yang rendah terkait mengenal huruf. Sedangkan, anak lainnya juga masih membutuhkan perlakuan untuk lebih ditingkatkan lagi perkembangannya dengan secara baik terkait mengenal huruf.

Peneliti sendiri memilih kelas B tulip dikarenakan pada kelas anggrek rata-rata kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak telah berkembang. Hal demikian dikarenakan pada kelas B Anggrek para orangtua/paguyuban wali murid memberikan fasilitas kegiatan belajar tambahan les mengenal huruf, membaca, maupun berhitung diluar sekolah. Sedangkan, pada kelas B Tulip para orangtua nya tidak memberikan fasilitas tambahan seperti kelas B anggrek. Oleh karena itu, perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf antara kelas B tulip lebih rendah dan kelas B anggrek lebih unggul.

Pada saat observasi berlangsung peneliti juga ingin mengetahui huruf abjad apa yang belum dikenal dan dipahami oleh anak-anak, hingga pada akhirnya peneliti menemukan beberapa anak yang masih kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya sama seperti huruf b dengan d, m dengan n, o dengan q, v dengan w, huruf y, t dan bunyinya sama seperti bunyi huruf f dengan v. Akan tetapi, tidak semua anak memiliki kekurangan dalam mengenal huruf yang sama. Namun, kebanyakan huruf yang tidak dikenal dan masih bingung yakni seperti huruf diatas tersebut.

Kegiatan proses pembelajaran terkait mengenal huruf yang diajarkan oleh guru kepada muridnya, guru hanya mengajarkan dengan mengandalkan papan tulis, dan paper kertas lembar kerja yang berisi pengenalan huruf. Hal tersebut dilakukan secara terus menerus dari tahun ke tahun selanjutnya. Setelah melihat kegiatan proses pembelajaran mengenal huruf yang diajarkan oleh guru tersebut menggunakan papan tulis, peneliti telah mengamati kondisi kelas yang mulai tidak kondusif karena kegiatan tersebut dirasa monoton dan

kurang menarik perhatian anak. Oleh karena itu, hasilnya murid tidak terlalu paham dan tidak mengikuti alur kegiatan yang diajarkan oleh guru, hal tersebut yang menjadi pemicu anak kurang paham, tidak ingat, maupun tidak mengenal huruf dengan secara baik.

Setelah peneliti mengamati keadaan kegiatan proses pembelajaran mengenal huruf secara langsung. Peneliti dapat menilai bahwasanya hasil tumbuh kembang anak mengenai kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf di kelas B tulip memanglah sangat rendah, karena hasil penilaian observasi dari peneliti rata-rata banyak anak yang belum mengenal huruf dengan indikator perkembangan masih mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh sebab itu, peneliti melakukan pretest sebelum memberikan perlakuan (Multimedia Interaktif Powerpoint) kepada anak-anak.

2. Pelaksanaan Penggunaan Multimedia Interaktif

Peneliti melakukan penelitian dengan secara langsung turun lapangan di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan yang dilaksanakan dan dimulai pada hari Senin tanggal 15-30 mei 2023. Peneliti mengambil data sampel berdasarkan observasi yang telah dilakukan yakni pada anak usia 5-6 tahun terutama pada siswa kelas B Tulip sebanyak 16 siswa yang diberi perlakuan. Namun, dalam pelaksanaan pretest maupun posttest ini siswa akan diberikan kegiatan maupun lembar kerja yang berbeda dan masih terkait pengenalan huruf, hal tersebut digunakan untuk mengetahui secara mudah dari perubahan tingkat perkembangan mengenal huruf pada anak.

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan pretest berupa kegiatan maupun lembar kerja yang berisi tentang huruf. Lembar kerja tersebut berisi kegiatan menghubungkan gambar dengan huruf pertama, melingkari benda sesuai dengan awalan huruf, melengkapi dan mengurutkan huruf A-Z, menandai huruf awal dengan gambar, melengkapi susunan huruf pada nama benda, mengeja huruf sesuai dengan urutan, dan mengisi huruf selanjutnya. Hal tersebut dilakukan

untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keaksaraan mengenal huruf. Setelah itu siswa akan diberikan perlakuan berupa kegiatan mengenal huruf dengan menggunakan multimedia interaktif (Power Point).

Pelaksanaan kegiatan mengenalkan huruf pada anak kelas B tulip dengan memberikan perlakuan (multimedia interaktif powerpoint) ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 40 menit dalam setiap pertemuan sebagaimana dalam 1 minggu 2 kali pertemuan penggunaan multimedia interaktif atau perlakuan. Setelah pemberian pretest maupun perlakuan di lapangan, tahap selanjutnya yakni peneliti melakukan posttest untuk melihat sejauh mana tingkat peruabahan maupun perkembangan anak terkait mengenal huruf setelah diberikannya perlakuan. Tahap pelaksanaan pretest maupun posttest ini secara keseluruhan dilaksanakan selama 6 hari dengan minggu yang berbeda. Minggu pertama pada tanggal 15 mei peneliti sudah melakukan pretest selama 1 hari, setelah itu pada tanggal 16, 22, 23, dan 29 mei dilaksanakannya perlakuan dari penggunaan multimedia interaktif, dan pada tanggal 30 minggu terakhir dilaksanakannya posttest.

Selama pemberian perlakuan multimedia interaktif anak usia dini sangat excited dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan yang sedang dilakukan yakni terakit pengenalan huruf. Pada setiap slide dalam multimedia interaktif ini berisi materi pengenalan huruf dengan animasi visual yang disukai oleh anak dan tentunya memiliki tindakan interaktif yang sangat mendukung rasa ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Pada hari pertama tanggal 15 mei, pelaksanaan pretest ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal dari tingkat perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak sebelum diberikannya intervensi dari perlakuan berupa multimedia interaktif, sebagaimana hal tersebut dilakukan dengan mengobservasi maupun

mengamati secara langsung pada saat anak-anak melakukan kegiatan seperti menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal bunyi huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, memahami hubungan bunyi maupun bentuk simbol huruf, dan membaca nama sendiri. setiap kegiatan yang dilaksanakaan anak tersebut akan dinilai dan diamati oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah dirumuskan beserta skornya.

Selanjutnya pada tanggal 16, 22, 23, dan 29 mei pelaksanaan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif yang berisi terkait pengenalan huruf pada anak-anak. Perlakuan ini dirancang dan bertujuan untuk memberikan model proses pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak, memberikan rasa ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan proses belajar dengan cara yang menarik, membantu daya ingatan anak dalam mengenal huruf dengan cara yang mudah, dan lain sebagainya. Selama pemberian intervensi atau perlakuan, peneliti memberikan bimbingan, dukungan maupun instruksi kepada anak-anak saat melakukan kegiatan penggunaan multimedia interaktif, hal tersebut juga tetap harus didampingi oleh pendidik maupun peneliti. Dalam proses pemberian perlakuan ini melibatkan daya konsentrasi anak, ingatan anak, maupun interaksi dan interaktif anak dengan materi atau alat yang sedang digunakan.

Kemudian, pada tanggal 30 mei pelaksanaan posttest ini bertujuan untuk melihat, mengamati, maupun mengevaluasi hasil dari perubahan tingkat perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak setelah diberikannya perlakuan. Posttest ini dilakukan hampir sama seperti pretest sebagaimana dalam setiap kegiatan yang dilakukan anak-anak tersebut diamati dan dinilai dengan lembar observasi yang telah dirumuskan dan dinilai sesuai dengan skor tingkatan yang telah dikembangkan oleh anak. Hasil posttest ini akan memberikan informasi terkait perubahan atau peningkatan dari

kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak setelah diberikan nya perlakuan multimedia interaktif.

Oleh demikian, tahapan pelaksanaan kegiatan belajar terkait kemampuan keaksaraan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan multimedia interaktif dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu dalam 6 hari yang melibatkan kegiatan evaluasi awal (Pretest), pemberian intervensi (Perlakuan), dan kegiatan evaluasi akhir (Posttest) untuk melihat hasil dari dampak perlakuan multimedia interaktif terhadap kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf.

3. Pretest dan Posttest

a. Pretest

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan peneliti secara langsung turun di lapangan bahwasanya perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf di kelas B tulip masih rendah dan kurang berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, peneliti melakukan kegiatan tes awal (Pretest) untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak terkait kemampuan keaksaraan mengenal huruf sebelum diberikan perlakuan dan menilai terlebih dahulu terkait aspek perkembangan yang ingin ditingkatkan terkait kemampuan keaksaraan mengenal huruf. Hasil data pretest ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Hasil Data Pretest Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf Anak

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak												Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Akhsan	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	**29**
2.	Rey	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	**40**
3.	Aisyah	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	**38**
4.	Pandawa	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	**31**
5.	Chika	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	**40**

6.	Fahri	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	**19**
7.	Yoga	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	**34**
8.	Gibran	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	**23**
9.	Laziyah	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	**29**
10.	Gavriel	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	**19**
11.	Danis	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	**32**
12.	Fida	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	**34**
13.	Nadhira	4	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	**40**
14.	Tsabita	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	**40**
15.	Yafi	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	**19**
16.	Zhafran	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	**35**

Berdasarkan data hasil dari pretest tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yakni sebagai berikut :

1. **Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z**

   Berdasarkan hasil data dari tabel diatas tersebut bahwasanya untuk item nomer (1) dengan indikator mengeja atau menyebutkan huruf A-Z yang mendapatkan nilai terendah sebanyak 4 anak yakni GN, FI, GL, dan YI dengan skor sebesar 2 kriteria perkembangan MB (Mulai Berkembang). Anak-anak yang mendapatkan skor penilaian rendah pada kegiatan mengeja atau menyebutkan huruf A-Z karena keempat anak tersebut memiliki daya tingkat konsentrasi dan sulit fokus terhadap apa yang mereka lihat atau mudah pudar konsentrasinya dikarenakan bosan, mudah terpicu dengan teman-temannya yang ramai, dan tidak hafalnya mereka terhadap bentuk simbol huruf. Akan tetapi, untuk anak YI memang dari awal sudah mengalami keterlambatan berbicara, namun berjalannya waktu anak tersebut sedikit demi sedikit dapat mampu berbicara dan berinteraksi dengan orang lain, oleh sebab itu perkembangan YI mengenal huruf belum diakatakan berkembang secara optimal.

2. **Menyebutkan Huruf Sebelumnya**

   Pada item (2) menyebutkan huruf selanjutnya juga terdapat beberapa anak-anak yang mendapatkan skor penilaian terendah yaitu FI, GL, YI dengan skor sebesar 1 kriteria perkembangan BB (Belum Berkembang). Anak-anak yang mendapatkan skor terendah tersebut dikarenakan bingung terhadap huruf yang belum dikenal karena perkembangan mereka pada mengeja masih terbilang mulai berkembang, jadi anak sulit untuk mengetahui, membedakan, dan menyebutkan huruf selanjutnya. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak yang rendah tersebut juga dikarenakan kurang stimulus pengajaran huruf anak di rumah, atau kurangnya pemerhatian dari orangtua untuk mengejarkan huruf di rumah.

3. **Menyebutkan Huruf Sesudahnya**

   Pada item (3) menyebutkan huruf sesudahnya juga terdapat 3 anak yang mendapatkan skor terendah yaitu FI, GL, dan YI sebesar nilai skor 1 kriteria perkembangan BB (Belum Berkembang). Ketiga anak-anak tersebut masih memiliki alasan yang sama seperti pada item ke (2). Oleh karena itu, jika huruf sebelumnya saja belum mampu bisa untuk menyebutkan, maka untuk menyebutkan huruf sesudahnya mereka juga belum bisa. Hal tersebut dikarenakan kurangnya anak memahami, mengenal, dan mengingat bentuk maupun bunyi huruf.

4. **Menjawab dan Melengkapi Huruf Selanjutnya**

   Pada item (4) menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya terdapat beberapa anak yang mendapatkan skor terendah sebesar 1 dengan kriteria perkembangan BB (Belum Berkembang) yaitu FI, GN, GL, dan YI. Anak-anak yang mendapatkan skor terednah tersebut masih tetap sama, namun hanya saja bertambah 1 anak yakni GN. GN mendapatkan skor

1 dikarenakan sulit untuk membedakan bentuk huruf pada saat kegiatan melengkapi huruf selanjutnya ditengah-tengah. Meskipun pada item sebelumnya GN masih bisa menyebutkan hruuf sesudah dan sebelumnya, akan tetapi pada item 4 GN merasa kebingungan jika melengkapi huruf yang kosong ditengah-tengah huruf selanjutnya. Sedangkan, untuk ketiga anak tersebut masih tetap memiliki alasan yang sama terhadap kurang mengenal huruf.

5. **Menyebutkan Bunyi Huruf Awal dari Nama Benda**

   Pada item (5) menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda terdapat 3 anak yang mendapatkan skor terendah yaitu FI, GL, dan YI dengan skor terendah sebesar 2 kriteria perkembangan MB (Mulai Berkembang). Ketiga anak tersebut masih tetap dengan alasan yang sama masih kurangnya mengenal dengan huruf, akan tetapi ketiga anak tersebut tidak bisa menyebutkan huruf awal dari nama benda dikarenakan adanya sebab yakni anak kurang familiar terhadap benda-benda disekitar dan kurangnya penstimulus an dalam berkomunikasi untuk mengenal nama benda.

6. **Menyebutkan Huruf apa saja yang ada pada Benda**

   Pada item (6) menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda terdapat beberapa anak seperti FI, GN, GL, dan YI dengan skor penilaian terendah sebesar 1 kriteria perkembangan BB (Belum Berkembang). FI, GL, dan YI masih tetap dengan alasan yang sama terhadap kurangnya paham, mengingat, maupun mengenal huruf. Akan tetapi, hal tersebut disebabkan karna memang dari awal anak kurang familiar dengan huruf awal dari benda dan benda nya, oleh sebab itu pastinya anak belum dapat menyebutkan huruf apa saja yang ada pada nama benda. Sedangkan, untuk GL masih memiliki permasalahan yang sama

yakni bingung dan sulit konsentrasi untuk menyebutkan huruf apa saja yang sifatnya acak.

7. **Mengenal Huruf Besar dan Kecil**

   Pada item (7) mengenal huruf besar dan kecil terdapat 4 anak FI, GN, GL, dan YI dengan skor penilaian terendah sebesar 2 MB (Mulai Berkembang). Keempat anak tersebut masih bingung, kurang paham, dan sulit untuk mengingat maupun mengenali bentuk-bentuk simbol huruf, terkadang masih tetap salah membedakan antara bentuk huruf 1 dengan bentuk huruf lainnya. Oleh sebab itu, anak kurang mengenali bentuk huruf besar maupun kecil.

8. **Melingkari Benda yang Huruf Awalannya sama**

   Pada item (8) melingkari benda yang huruf awalannya sama terdapat beberapa anak yang mendapatkan skor penilaian rendah seperti FI, GN, GL, dan YI dengan skor 2 MB (Mulai Berkembang). Keempat anak perkembangannya masih mulai berkembang dikarenakan dari awal memang ana kurang faimiliar dengan nama-nama benda termasuk dalam mengenal huruf apa saja yang ada pada benda nya. Oleh karena itu, anak mengalami kesulitan untuk menjawab dan melingkari benda yang huruf awalnya sama.

9. **Melengkapi Susunan Huruf Nama Benda**

   Pada item (9) melengkapi susunan huruf nama benda terdapat 4 anak seperti FI, GN, GL, dan YI mendapatkan skor terendah sebesar 1 dengan kriteria perkembangan BB (Belum Berkembang). Perkembangan keempat anak tersebut masih ditahap belum berkembang dikarenakan anak masih kesulitan dan tampak bingung dalam menyusun urutan huruf nama benda, hal ini disebabkan karena memang dari awal anak kurang memahami maupun mengenal simbol bentuk maupun bunyi huruf.

10. **Mengurutkan urutan bunyi/ bentuk Huruf A-Z secara berurutan**

    Pada item (10) mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan juga terdapat beberapa anak yang mendapatkan skor terendah sebesar 2 kriteria perkembangan MB (Mulai Berkembang) yaitu FI, GN, GL, dan YI. Keempat anak tersebut perkembangannya dinyatakan masih mulai berkembang karena anak masih ragu untuk mengucapkan urutan bunyi maupun bentuk simbol huruf. Anak bisa menyebutkan bunyi huruf A-Z apabila mereka mengikuti irama bersama-sama dengan temannya. Akan tetapi, bila anak mengurutkan dengan sendirian anak masih sering salah. Oleh karena itu, anak meminta bantuan orang lain untuk memberikan kepastian untuk membantu dalam mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan.

11. **Menyebutkan Huruf apa saja pada Namanya sendiri**

    Pada item (11) menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri juga terdapat beberapa anak yang mendapatkan skor terendah sebesar 2 MB (Mulai Berkembang) yaitu FI, AN, LH, GL, dan YI. FI, GL, dan YI masih tetap dengan alasan yang sama karena perkembangan mereka terhadap mengenal huruf memanglah sangat rendah dikarenakan belum menghafal dan mengenal huruf secara paham. Sedangkan, untuk AN dan LH mendapatkan skor 2 pada item sebelumnya seperti item 2,3,5,6 dan 9 dikarenakan memang anak masih bingung dan ragu terhadap apa yang mereka katakan/sebutkan, sehingga anak takut salah untuk menyebutkan huruf-huruf selanjutnya meskipun pada namanya sendiri masih tetap salah dan juga masih mengandalkan untuk meminta bantuan orang lain.

12. **Membaca Namanya sendiri**

Pada item (12) membaca namanya sendiri juga terdapat beberapa anak yang mendapatkan skor terendah yaitu AN, FI, LH, GL, dan YI dengan skor terendah sebesar 2 MB (Mulai Berkembang). Anak-anak tersebut mendapatkan skor terendah dikarenakan pada item 11 dan sebelumnya anak masih belum mengenal huruf apa saja pada nama mereka, dan masih belum mengenal secara detail mengenai huruf dan bunyi huruf. Sehingga anak belum mampu dan belum bisa untuk membaca meskipun pada namanya sendiri. Oleh sebab itu, anak masih bergantung dan selalu meminta bantuan orang lain.

b. Posttest

Setelah melakukan pengujian pretest pada saat kegiatan yang berkenan terkait mengenal huruf. Langkah selanjutnya peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif powerpoint dengan menggunakan laptop, hal ini dilakukan secara bergantian dengan pantuan peneliti maupun guru. Hal tersebut dimulai dengan peneliti memberikan instruksi dan penjelasan mengenai penggunaan multimedia interaktif, bukan hanya itu saja anak-anak tersebut juga akan mengikuti arahan/ perintah yang telah tersedia dalam power point yang dapat diikuti oleh anak. Bentuk kegiatan posttest ini hampir sama dengan kegiatan yang dilakukan pada pretest, namun ada sedikit perbedaan yakni terdapat tanya jawab permainan pada powerpoint yang digunakan tersebut. Adapun hasil pengamatan posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3 Hasil Data Posttest Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak												Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Akhsan	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	**41**
2.	Rey	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	**48**

3.	Aisyah	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	**45**
4.	Pandawa	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	**43**
5.	Chika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	**48**
6.	Fahri	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	**31**
7.	Yoga	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	**45**
8.	Gibran	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	**35**
9.	Laziyah	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	**41**
10.	Gavriel	3	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3	**35**
11.	Danis	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	**44**
12.	Fida	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	**45**
13.	Nadhira	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	**45**
14.	Tsabita	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	**48**
15.	Yafi	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	**31**
16.	Zhafran	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	**45**

Berdasarkan data hasil dari pretest tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yakni sebagai berikut :

1. **Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z**

   Pada item (1) mengeja atau menyebutkan huruf A-Z dapat diketahui hasil skor tertinggi pada tabel diatas tersebut terdapat 12 anak yang mendapatkan skor 4 dengan kriteria perkembangan BSB (Berkembang sangat baik), dan 4 anak mendapatkan skor 3 dengan kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan) yaitu FI, GL, YI, dan GN. Setelah mendapatkan perlakuan dalam kegiatan mengeja atau menyebutkan huruf A-Z yang ada pada dalam Ppt anak mampu dengan secara mudah dan percaya diri dalam menyebutkan atau mengeja huruf dengan suara yang lantang, karena pada slide kegiatan tersebut anak sangat exited terhadap arahan maupun perintah, dan anak dapat melakukan dengan sendirinya atau bernilai interaktif untuk memnect tobol sesuai dengan huruf dan mengikuti dan menirukan huruf. Hal tersebut dapat secara mudah untuk membantu proses daya ingatan anak dalam

mengenal huruf, karena terdapatnya suara bunyi maupun visual huruf yang dapat diikuti dan ditirukan oleh anak.

2. **Menyebutkan huruf sebelumnya**

   Pada item (2) mennyebutkan huruf sebelumnya terdapat 7 anak yang mendapatkan skor tertinggi 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang sangat baik) yaitu RY, AH, CA, YA, FA, TA, dan ZN. Sedangkan untuk sisanya mendapatkan skor 3 dan 2. Dan untuk anak FI, GN, GL, dan YI perkembangan mereka juga meningkat pada skor 3 dan 2. Hal tersebut dikarenakan pada aktivitas atau kegiatan pada slide menyebutkan huruf-huruf sebelumnya anak mengikuti arahan dan perintah yang telah disesuaikan dan bisa diikuti oleh anak. Oleh sebab itu, pada slide tersebut terdapat berbagai pilihan huruf untuk menjawab huruf manakah sebelumnya, dan anak dapat memilih sesuai dengan kemampuan mereka bisa menjawab dengan benar atau salah. Jika anak menjawab dengan benar, maka muncul animasi beserta suara benar, dan sebaliknya jika salah juga akan muncul demikian. Oleh karena itu, anak tertarik untuk mengetahui dan belajar untuk menyebutkan huruf sebelumnya hingga sampai benar dan mengenal maupun mengingat huruf sebelumnya.

3. **Menyebutkan huruf sesudahnya**

   Pada item (3) menyebutkan huruf sesudahnya jumlah anak yang mendapatkan skor tertinggi 4 BSB (Berkembang sangat baik) sama dengan item sebelumnya, dan untuk skor 3 dan 2 pun sama demikian. Pada kegiatan menyebutkan huruf sesudahnya juga sama seperti item sebelumnya yang memiliki perintah maupun arahan yang dapat diikuti oleh anak untuk menjawab dan menyebutkan huruf sesudahnya dengan memilih berbagai jawaban hingga sampai benar. Hal demikian mampu membantu anak untuk mengenal huruf sebelumnya dan

sesudahnya dikarenakan terdapat bunyi maupun bentuk simbol huruf yang menarik, sehingga kecerdasan visual anak bekerja dengan optimal hingga mampu membantu ingatan anak untuk mengenal huruf.

4. **Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya**

   Pada item (4) menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya terdapat beberapa anak yang mendapatkan skor tertinggi 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang sangat baik) yaitu RY, CA, DS, dan TA. Untuk selebihnya anak-anak mendapatkan skor 3 dan skor 2. Perkembangan anak meningkat pada item ini dikarenakan terdapat slide aktivitas yang menyediakan untuk menjawab maupun melengkapi huruf selanjutnya. Slide tersebut menyajikan animasi dengan berbagai pilihan jawaban untuk memencet huruf selanjutnya dengan benar. Hal tersebut dapt memicu anak untuk tertarik dalam menjawab dan bersemangat untuk belajar mengenal huruf, kegiatan tersebut juga dapat dilakukan secara berulang kali hingga pada akhirnya anak dapat mengingat maupun mengenal huruf-huruf selanjutnya.

5. **Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda**

   Pada item (5) menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda juga terdapat beberapa anak yang mengalami peningkatan dalam perkembangannya dengan skor tertinggi 4 BSB (Berkembang sangat baik) sebanyak 13 anak, dan sisanya terdapat 3 anak yang mendapatkan skor 3 BSH (Berkembang sesuai harapan) yatu FI, GN, dan YI. Pada item ini perkembangan anak meningkat dikarenakan terdapat slide kegiatan berupa pengenalan bentuk dan bunyi huruf awal dari nama benda yang menyajikan berbagai macam nama-nama benda. Oleh sebab itu, anak sangat konsentrasi dan mempunyai rasa ingin tahu yang lebih terkait kegatan tersebut untuk

mendengarkan bunyi huruf awal dari nama benda seperti huruf A bunyinya A dan terdapat berbagai macam-macam pengenalan nama benda seperti angklung, antenna, amplop, dan lain sebagainya. Dengan demikian anak secara mudah mengenal bunyui huruf maupun mengenal huruf awal dari nama benda dengan animasi-animasi yang telah disajikan.

6. **Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda**

   Pada item (6) menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda juga terdapat beberapa anak yang mengalami peningkatan dalam perkembangannya dengan skor tertinggi 4 BSB (Berkembang sangat baik) yaitu RY, CA, NA, dan TA. Sedangkan untuk FI, GN, GL, dan YI mendapatkan skor 2 kriteria perkembangan MB (Mulai berkembang). Pada item tersebut perkembangan anak meningkat dikarenakan anak daoat menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda pada saat peneliti bertanya dengan menunjukkan gambar tersebut. Setelah mendapatkan perlakuan karena slide bunyi huruf dan berbagai macam-macam benda. Pada akhirnya anak dapat menyebutkan nama benda nya terlebih dahulu, setelah itu anak telah mampu menyebutkan huruf apa saja pada benda tersebut meskipun pada keempat anak tersebut masih ada yang salah, namun untuk anak-anak lainnya sudah benar dalam menyebutkan huruf-huruf apa saja pada saat ditanya. Hal tersebut dikarenakan anak sudah mengingat nama benda nya, dan anak sudah mengingat dan mengenal huruf-hurufnya.

7. **Mengenal huruf besar dan kecil**

   Pada item (7) mengenal huruf besar dan kecil terdapat 12 anak yang mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang sangat baik). Sedangkan untuk FI, GN, GL, dan YI perkembangannya juga meningkat dengan mendapatkan skor 3 BSH (Berkembang sesuai harapan). Perkembangan anak

meningkat pada item ini dikarenakan terdapat slide yang menyajikan animasi dan games berupa mengenal huruf besar dan kecil. Pada slide tersebut anak-anak telah mengikuti arahan atau instruksi dengan secara interaktif, hingga pada akhirnya anak mengetahui perbedaan antara bentuk huruf besar maupun kecil. Pada slide tersebut terdapat perintah pertanyaan huruf kecil manakah yang sama dengan disamping terdapat contoh huruf besar, sehingga pada saat anak-anak akan menjawab pertanyaan tersebut dapat secara mudah dipahami dan dijawab oleh anak. Selain itu, pada slide sebelum-sebelumnya juga terdapat slide memperkenalkan bentuk huruf besar dan kecil. Sehingga anak dapat secara mudah mengingat, menghafal, maupun mengenal huruf.

8. Melingkari benda yang huruf awalannya sama

Pada item (8) melingkari benda yang huruf awalannya sama juga terdapat 12 anak yang mendapatkan skor 4 BSB (Berkembang sangat baik) dan untuk sisanya mendapatkan skor 3 BSH (Berkembang sesuai harapan) yaitu FI, GN, GL, dan YI mengalami peningkatan perkembangannya. Hal tersebut disebabkan karena pada item ini terdapat slide kegiatan untuk menglingkari benda yang huruf awalannya sama dengan animasi-animasi gambar benda yang telah dipelajari dan dilihat oleh anak sebelumnya. Pada slide tersebut anak dapat mengikuti arahan secara interaktif dengan memilih maupun menggeser cursor dengan menjawab tantangan tersebut dengan secara mandiri. Anak sangat excited dan tertarik untuk fokus menjawab tantangan tersebut dikarenakan terdapat animasi benar salah yang dapat menggugah semangat anak untuk mencari tahu jawaban hingga benar. Hal tersebut dapat dilakukan secara berulang kali hingga pada akhirnya anak

dapat mengenal dan mengingat huruf-huruf awal pada anama benda.

9. **Melengkapi susunan huruf nama benda**

   Pada item (9) melengkapi susunan huruf nama benda terdapat beberapa anak yang mendapatkan skor 4 BSB (Berkembang sangat baik) yaitu RY, CA, NA, dan TA. Sedangkan untuk anak FI, GN, GL, dan YI perkembangannya juga meningkat dengan skor yang diperoleh 2 MB (Mulai berkembang), dan sisa anak-nak tersebut mendapatkan skor 3. Perkembangan anak tersebut meningkat pada item tersebut dikarenakan terdapat slide kegiatan untuk melengkapi susunan huruf nama benda. Setelah anak belajar mengenal huruf-huruf terutama mengenal huruf awal maupun huruf apa saja yang ada pada benda pada slide-slide sebelumnya. Akhirnya anak dapat mampu menjawab kegiatan melengkapi susunan huruf nama benda dengan secara interaktif memencet tombol berbagai macam huruf yang tepat untuk melengkapi susunan huruf nama benda tersebut. Karena pada kegiatan slide ini anak akan dapat mengetahui dan mengenal secara mudah huruf-huruf terutama huruf yang ada pada nama benda dengan animasi-animasi yang menggugah rasa keingintahuan anak yang sangat tinggi.

10. **Mengurutkan urutan bunyi/ bentuk huruf A-Z secara berurutan**

    Pada item (10) mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan juga terdapat 13 anak mendapatkan skor 4 BSB (Berkembang sangat baik) sedangkan untuk sisanya 3 anak mendapatkan skor 3 BSH (Berkembang sesuai harapan) yaitu FI, GN, dan YI. Perkembangan anak tersebut meningkat dikarenakan anak telah memahami, mengingat, dan mengenal huruf pada slide awal kegiatan mengeja dan menyebutkan huruf A-Z yang dapat dilalukan secara berulang kali oleh anak-

anak. Sehingga pada akhirnya anak mampu mengingat maupun mengenal urutan bunyi/bentuk huruf dengan benar pada saat diberikan tes atau diberikan pertanyaan kepada peneliti dengan rasa percaya diri dan tidak ragu pada saat menjawab pertanyaan. Hal tersebut disebabkan karena kecerdasan visual anak telah berproses terhadap ingatan anak.

11. Menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri

Pada item (11) menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri perkembangan anak juga meningkat dengan skor tertinggi 4 BSB (Berkembang sangat baik) sebanyak 11 anak sedangkan untuk sisanya terdapat 5 anak mendapatkan skor 3 BSH (Berkembang sesuai harapan) yaitu AN, FI, LH, GL, dan YI. Perkembangan anak meningkat pada item ini dikarenakan juga terdapat slide kegiatan untuk membaca namanya sendiri. Akan tetapi, sebelum di tahap untuk membaca namanya sendiri, anak-anak harus mampu terlebih dahulu mengenal bunyi maupun bentuk huruf setelah melewati tahap mengenal huruf melalui slide mengeja atau menirukan bunyi huruf A-Z sehingga anak-anak sudah mengenal dan mengingat huruf. Dan karena hal tersebut, akhirnya anak-anak mampu menyebutkan huruf apa saja yang ada pada nama nya sendiri.

12. Membaca namanya sendiri

Pada item (12) membaca namanya sendiri terdapat 11 anak yang mendapatkan skor tertinggi 4 BSB (Berkembang sangat baik) sedangkan untuk 5 anak yang mendapatkan skor 3 BSH (Berkembang sesuai harapan). Perkembangan anak pada item tersebut meningkat dikarenakan tahapan awal untuk anak bisa membaca terlebih dahulu harus mengenal huruf namanya sendiri maupun bisa membaca namanya sendiri. Oleh sebab itu, dip pt tersebut terdapat slide kegiatan untuk membaca namanya sendiri sehingga kegiatan tersebut dapat menstimulus dan

mengintervensi perkembangan anak untuk bisa membaca maupun mengenal dan mengingat huruf-huruf yang ada pada nama mereka. Posttest ini dilakukan dengan cara peneliti mengamati anak dengan secara teliti pada saat membaca namanya sendiri di slide tersebut.

4. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

- Hasil Uji validitas Instrument

Hasil uji validitas instrument ini diuji dan dinilai ke valid annya kepada Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas M. Pd dengan hasil pengujian atau penilaiannya dapat diambil kesimpulan secara keseluruhan yakni "Layak/ valid digunakan untuk diuji coba dengan revisi sesuai dengan saran". Oleh sebab itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran atau masukan yang telah dinilai dan diuji kevalid anya oleh ahlinya, perbaikan tersebut dilakukan dan ditujukan guna untuk menyesuaikan tingkat pencapaian terhadap tumbuh kembang anak. Selanjutnya, setelah peneliti sudah melakukan perbaikan sesuai dengan saran masukan dari ahli, langkah atau tahap selanjutnya yakni melakukan pengujian validitas instrument observasi yang telah dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan. Adapun hasil validiasi instrument oleh Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas M. Pd yakni sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Instrumen

Column1	Column2	Column3	Column4	Column5	Column6	Column7
Butir	**Penilai**	**S1**	**∑ s**	**n(c-1)**	**V**	**Ket**
Butir 1-9	41	32	32	36	0.8888889	Sangat Tinggi

Hasil dari tahap pengujian validitas instrument tersebut menunjukkan bahwa koefisien dari perhitungan validitas isi menggunakan rumus Aiken's V yang telah dihitung dan diperoleh sebesar 0,89 termasuk pada kriteria Sangat tinggi. Hasil nilai tersebut dapat diambil koefisien atau kesimpulan berdasarkan nilai

kriteria validitas uji Aiken's V bahwasanya uji instrument tersebut dinyatakan dan dianggap valid.

- **Hasil Uji Validitas Media**

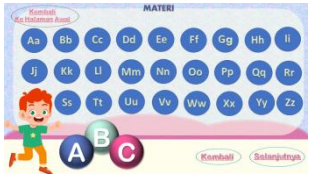
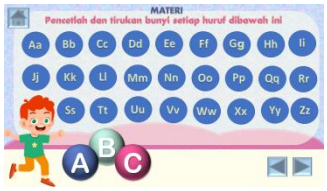
Hasil uji validitas instrument ini diuji dan dinilai ke valid annya juga kepada Ibu Ainur Rochmah M. Pd dengan hasil pengujian atau penilaiannya dapat diambil kesimpulan secara keseluruhan yakni "Layak/ valid digunakan untuk diuji coba dengan revisi sesuai dengan saran". Oleh sebab itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli. Perbaikan tersebut dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menyampaikan perlakuan kepada siswa agar dapat paham terhadap apa yang disampaikan terkait mengenalkan huruf dengan baik dan tentunya ditujukan untuk membantu tingkat pencapain tumbuh kembang anak. Langkah dan tahap selanjutnya yakni untuk mengetahui valid atau tidaknya dari validitas media tersebut juga diperhitungkan dengan menggunakan excel. Hal tersebut membantu peneliti untuk mengetahui secara mudah valid atau tidaknya media sebelum dijadikan landasan untuk memberikan perlakuan kepada siswa dilapangan untuk membantu peningkatan perkembanga anak terkait mengenal huruf. Adapun hasil validasi media yang dilakukan oleh Ibu Ainur Rohmah M. Pd yakni sebagai berikut dibawah ini :

Tabel 4.5 Hasil Validasi Media

Column	Column	Column	Column	Column	Column	Column
Butir	Penilai	S1	∑ s	n(c-1)	V	Ket
butir 1-20	76	56	56	80	0.7	Tinggi

Dari hasil yang diperoleh setelah memvalidasi media dapat dinyatakan bahwa media/ alat ajar berbasis teknologi multimedia interaktif power point ini memiliki tingkat kevalidan dan layak untuk dilakukan penelitian. Adapun hasil perolehan validasi media sebelum dan sesudah revisi yakni sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Revisi Media

Poin yang perlu direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Terlalu banyak kalimat yang digunakan sebagai instruksi. Instruksi dapat dilengkapi dengan suara dan kata petunjuk dapat diubah dengan simbol		
Perlu ditambahkan menu kembali ke halaman sebelumnya dan hal utama dengan simbol bukan dengan kalimat perintah		
Pada slide "membaca nama sendiri" dapat dibuat menjadi 2 kategori : tingkat ejaan mudah dan sulit		

Hasil dari tahap pengujian validitas product/media tersebut menunjukkan bahwa koefisien dari perhitungan validitas isi menggunakan rumus Aiken's V yang telah dihitung dan diperoleh sebesar 0,7 dan termasuk pada kriteria tinggi. Hasil nilai tersebut dapat diambil koefisien atau kesimpulan berdasarkan nilai kriteria validitas uji Aiken's V bahwasanya uji product/ media tersebut dinyatakan dan dianggap valid.

b. Reliabilitas

Penelitian ini juga perlu dilakukan adanya uji reliabilitas untuk menguji kekonsisten an dari instrument yang digunakan dalam

mengukur suatu variabel, sebagaimana variabel dalam penelitian ini terdapat 2 yakni variabel X dan Y. Pengujian realibitas ini juga terdapat kriteria yang dijadikan sebagai dasar untuk mengambil keputusan yaitu adanya nilai alpha sebesar 0,60. Maksud hal tersebut yakni apabila nilai reliabiitas yang diujikan tersebut bernilai lebih besar dari 0,60 maka variabel tersebut sudah dianggap reliable. Sedangkan sebaliknya, apabila nilai realibitas yang diujikan tersebut bernilai kecil atau lebih kecil dari 0,60 maka variabel tersebut tidak dianggap reliable (Sugiyono, 2019). Oleh karena itu, hasil uji reliabilitas yang telah diuji maupun dihitung dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	12

Hasil dari tahap pengujian reliabilitas dapat dilihat bahwa nilai alpha cronbach’s pada variabel kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf tersebut mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari nilai alpha yakni 0,961 > 0,60. Hal tersebut menunjukkan bahwa pernyataan pada setiap item dalam lembar observasi variabel kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf dianggap reliable.

Berdasarkan hasil pengujian validitas maupun reliabilitas bahwasanya instrument maupun multimedia interaktif ini layak diberi perlakuan kepada anak usia 5-6 tahun di kelas B Tulip RA muslimat Nu 14 Made Lamongan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf. Oleh sebab itu, tahap selanjutnya peneliti akan memberikan pretest, perlakuan, maupun

posttest guna mempermudah peneliti untuk mengetahui hasil perubahan dari kondisi anak-anak tersebut.

5. Uji Prasyarat Analisis Data

- Uji Normalitas Data *Shapiro-Wilk*

Uji normalitas data yang digunakan peneliti ini bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi hasil dari data yang diperoleh apakah bernilai atau berdistiribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji normalitas *Shapiro-Wilk* sebagaimana sampel yang dipakai pada penelitian ini memiliki jumlah yang kecil atau tidak mencapai 30 sampel. Hasil dan penentuan keputusan dari perhitungan tersebut didasarkan dengan tingkat signifikansi, sebagaimana untuk dapat dinyatakan normal apabila nilai signifikan tersebut lebih dari 0,05 dan data akan dianggap berdistribusi normal. Sedangkan, jika nilai signifikan atau probabilitas tersebut kurang dari 0,05 maka tidak dianggap dan tidak dinyatakan berdistribusi normal. Adapun hasil output uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* yang dihasilkan melalui SPSS 24.00 yakni sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Output Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf	.151	16	.200*	.865	16	.023
Posttest Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf	.196	16	.101	.847	16	.012

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data diatas tersebut dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil perhitungan nilai signifikansi (Sig) dengan nilai signifikansi Pretest sebesar 0,023 > 0,05 yang berarti nilai pretest tersebut berdistribusi normal. Sedangkan, untuk perhitungan nilai signifikansi (Sig) Posttest sebesar 0,012 > 0,05 yang berarti nilai posttest tersebut juga berdistribusi

normal. Oleh sebab itu, hal ini dapat ditunjukkan dan dapat disimpulkan bahwasanya nilai dari data pretest dan posttest tersebut memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

- **Uji Hipotesis *Wilcoxon***

Uji hipotesis yang digunakan peneliti ini bertujuan untuk melihat atau mengevaluasi hasil dari data yang diperoleh apakah bernilai atau berdistribusi berpengaruh terhadap variabel yang dipengaruhi. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan program perhitungan melalui SPSS 24.00 dengan rumus yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dari hasil perhitungan yakni Statistik non-parametrik (*Uji Wilcoxon*). Adapun hasil penentuan keputusan asumsi uji tersebut tersebut didasarkan dari kriteria nilai sebagai berikut :

a. Jika nilai Asym.Sig < 0.05 maka Ha diterima
b. Jika nilai Asym.Sig > 0.05 maka Ha ditolak

Adapun hasil output uji hipotesis dengan rumus statistic non-parametik (*Uji Wilcoxon*) yakni sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Output Uji Hipotesis *Wilcoxon*

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	16[b]	8.50	136.00
	Ties	0[c]		
	Total	16		

a. Posttest < Pretest
b. Posttest > Pretest
c. Posttest = Pretest

Test Statistics[a]

	Posttest - Pretest
Z	-3.556[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji hipotesis wilcoxon tersebut bahwasanya hasil perhitungan diatas tersebut menunjukkan dengan nilai Z yang diperoleh sebesar -3.556 dan Asymp.Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar .000 < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Dalam asumsi uji wilcoxon ini bahwasanya jika nilai Asymp.Sig < 0.05 maka Ha diterima, sedangkan sebaliknya jika Asymp.Sig > 0.05 maka Ha ditolak. Oleh hasil perhitungan uji wilcoxon diatas menunjukkan bahwa Asymp.Sig .000 < 0.05 sehingga Ha diterima. Oleh karena itu, hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan.

Setelah melewati beberapa langkah-langkah perhitungan persyarat untuk melihat pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif. Hasil pretes dan posttest yang diberikan peneliti setelah pemberian perlakuan mengalami peningkatan yang drastis. Hasil perbedaan peningkatan kemampuan keaksaraan awal mengenl huruf tresebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil Presentase Pretest dan Posttest

No.	Nama Anak	Pretest	Posttest	Presentase Kenaikan Score
1.	Akhsan	29	41	**17%**
2.	Rey	40	48	**13%**
3.	Aisyah	38	45	**11%**
4.	Pandawa	31	43	**17%**
5.	Chika	40	48	**13%**
6.	Fahri	19	31	**15%**
7.	Yoga	34	45	**17%**
8.	Gibran	23	35	**16%**
9.	Laziyah	29	41	**17%**
10.	Gavriel	19	31	**20%**
11.	Danis	32	44	**18%**
12.	Fida	34	45	**17%**
13.	Nadhira	40	45	**8%**

14.	Tsabita	40	48	**13%**
15.	Yafi	19	31	**15%**
16.	Zhafran	35	45	**15%**
Jumlah		**502**	**670**	**33, 63%**

Berdasarkan hasil dari pretest dan posttest tersebut dapat dilihat peningkatan nilai setelah pemberian perlakuan penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia dini dengan jumlah pretest sebesar 502 dan jumlah posttest sebesar 670, hal tersebut dapat dilihat dari segi angka penilaian anak yang dijumlahkan hingga memperoleh hasil meningkat persentase sebesar 33,63%. Selain itu juga, peningkatan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak tersebut juga dapat dilihat dari segi perbedaan peningkatan presentase dari pretest dan posttest.

Perbedaan dalam perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif menunjukkan hasil adanya pengaruh yang signifikan. Hal tersebut juga dapat diketahui dan diamati setelah peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan melihat perubahan dari peningkatan kemampuan tersebut pada setiap butir item yang dinilai dan telah diperhitungkan tingkat persentase nya. Adapun penjabaran hasil peningkatan persentase pada setiap butir item indikator yakni sebagai berikut :

Tabel 4.11 Hasil Rata-rata dan Presentase Butir Item Indikator Pretest

	Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z	Menyebutkan huruf sebelumnya	Menyebutkan huruf sesudahnya	Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya	Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda	Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda	Mengenal huruf besar dan kecil	Melingkari benda yang huruf awalan nya sama	Melengkapi susunan huruf nama benda	Mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan	Menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri	Membaca namanya sendiri
Akhsan	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2
Rey	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3
Aisyah	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
Pandawa	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3
Chika	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3
Fahri	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2
Yoga	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
Gibran	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3
Laziyah	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2
Gavriel	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2
Danis	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3
Fida	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3
Nadhira	4	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4
Tsabita	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3
Yafi	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2
Zhafran	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4
Jumlah	50	36	36	34	49	34	48	45	33	47	45	45
Presentase	78.13%	56.25%	56.25%	53.13%	76.56%	53.13%	75.00%	70.31%	51.56%	73.44%	70.31%	70.31%
Rata-rata	60.94%				64.84%		72.66%		62.50%		70.31%	

Tabel 4.12 Hasil Rata-rata dan Presentase Butir Item Indikator Posttest

	Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z	Menyebutkan huruf sebelumnya	Menyebutkan huruf sesudahnya	Menjawab dan melengkapi	Menyebutkan bunyi huruf awal dari	Menyebutkan huruf apa saja yang	Mengenal huruf besar dan kecil	Melingkari benda yang huruf awalan nya sama	Melengkapi susunan huruf nama	Mengurutkan urutan bunyi/bentuk secara berurutan	Menyebutkan huruf apa saja pada namanya	Membaca namanya sendiri
Akhsan	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3
Rey	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Aisyah	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
Pandawa	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4
Chika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Fahri	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3
Yoga	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
Gibran	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4
Laziyah	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3
Gavriel	3	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3
Danis	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4
Fida	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
Nadhira	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Tsabita	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Yafi	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3
Zhafran	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
Jumlah	60	53	53	48	61	48	60	60	48	61	59	59
Presentase	93.75%	82.81%	82.81%	75.00%	95.31%	75.00%	93.75%	93.75%	75.00%	95.31%	92.19%	92.19%
Rata-rata	83.59%				85.16%		93.75%		85.16%		92.19%	

Berdasarkan hasil rata-rata dan presentase pada tabel diatas tersebut bahwasanya deskripsi perbedaan dan peningkatan rata-rata presentase prestest dan posttest yang didapatkan pada setiap indikator yakni sebagai berikut :

1. **Indikator (Menyebutkan simbol huruf yang dikenal)** rata-rata presentase pretest yang didapatkan sebesar 60.94% dan meningkat pada posttest sebesar 83.59%. sebagaimana butir item dalam indikator tersebut juga meningkat sebagai berikut :
   a. Butir item 1 (Mengeja/menyebutkan huruf A-Z sesuai dengan perintah) rata-rata presentase pretest sebesar 78.13% dan meningkat sebesar 93.75%.
   b. Butir item 2 dan 3 (Menyebutkan huruf sebelumnya dan huruf sesudahnya) sama-sama mendapatkan rata-rata presentase pretest sebesar 56.25% dan meningkat pada posttest sebesar 82.81%.
   c. Butir item 4 (Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya) rata-rata presentase pretest sebesar 53.13% dan meningkat pada posttest sebesar 75.00%.
2. **Indikator (Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya)** rata-rata presentase pretest yang didapatkan sebesar 64.84% dan meningkat pada posttest sebesar 85.16%. sebagaimana butir item dalam indikator tersebut juga meningkat sebagai berikut :
   a. Butir item 5 (Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda) rata-rata presentase pretest yang diperoleh sebesar 76.56% dan meningkat pada posttest sebesar 95.31%.
   b. Butir item 6 (Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda) rata-rata presentase pretest yang diperoleh sebesar 53.13% dan meningkat pada posttest sebesar 75.00%.
3. **Indikator (Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama)** rata-rata presentase pretest yang

diperoleh sebesar 72.66% dan meningkat pada posttest sebesar 93.75%, Sebagaimana butir item dalam indikator tersebut juga meningkat sebagai berikut :

a. Butir item 7 (Mengenal huruf besar dan kecil) rata-rata presentase pretest yang diperoleh sebesar 75.00% dan meningkat pada posttest sebesar 93.75%.
b. Butir item 8 (Melingkari benda yang huruf awalannya sama) rata-rata presentase pretest yang diperoleh sebesar 70.31% dan meningkat pada posttest sebesar 93.75%.

4. **Indikator (Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf)** rata-rata presentase pretest yang diperoleh sebesar 62.50% dan meningkat pada posttest sebesar 85.16%, sebagaimana butir item dalam indikator tersebut juga meningkat sebagai berikut :
   a. Butir item 9 (Melengkapi susunan huruf benda) rata-rata presentase pretest yang diperoleh sebesar 51.56% dan meningkat pada posttest sebesar 75.00%.
   b. Butir item 10 (Mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan) rata-rata presentase yang diperoleh sebesar 73.44% dan meningkat pada posttest sebesar 95.31%.
5. **Indikator (Membaca nama sendiri)** rata-rata presentase pretest yang diperoleh sebesar 70.31% dan meningkat pada posttest sebesar 92.19%, sebagaimana butir item dalam indikator tersebut juga meningkat sebagai berikut :
   a. Butir item 10 (Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada nama sendiri) rata-rata presentase pretest yang diperoleh sebesar 70.31% dan meningkat ada posttest sebesar 92.19%
   b. Butir item 11 (Membaca nama sendiri) rata-rata presenrase pretest yang diperoleh sebesar 70.31% dan juga meningkat dengan angka yang sama sebesar 92.19%.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil pernjabaran analisis data diatas tersebut terkait pengujian hipotesis untu mnecari pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif hingga melihat perbedaan nilai dari rata-rata dan presentase pada pretest dan posttest diatas tersebut bahwasanya dapat dilihat bahwa pada masing-masing tiap indikator maupun butir item dalam indikator tersebut juga mengalami angka dan jumlah yang meningkat dari pretest ke posttest. Oleh sebab itu, perkembangan anak terkait kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak meningkat yang dapat dilihat dari segi jumlah penilaian angka rata-rata maupun presentase dari tiap butir item indikator seperti (1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z, menyebutkan huruf sebelumnya, menyebutkan huruf sesudahnya, menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya), (2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitanya (Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda, menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda), (3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama (Mengenal huruf besar dan kecil, melingkari benda yang huruf awalannya sama), (4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (Melengkapi susunan huruf nama benda, mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan), (5) Membaca nama sendiri (Menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri, dan membaca nama sendiri).

Dari hasil tabel diatas tersebut juga dapat dilihat bahwasanya mayoritas perkembangan anak mengalami peningkatan skor pada posttest dibandingkan dengan skor sebelumnya pretest. Beberapa anak-anak juga mendapatkan hasil perolehan skor yang paling tertinggi pada posttest sebesar 45 dan 48 yaitu Rey, Chika, Tsabita, Aisyah, dan Nadhira dengan kriteria perkembangan BSB (Berkembang sangat baik). Sedangkan, untuk anak-anak lainnya seperti Akhsan, Pandawa, Fahri, Yoga, Gibran, Laziyah, Gavriel, Danis, Fida, Yafi, dan Zhafran juga mendapatkan peningkatan skor meskipun tidak mencapai skor sebesar skor tertinggi

dengan kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan). Sedangkan, untuk anak yang mendapatkan skor pretest rendah sebelumnya yaitu Fahri, Gavriel, Yafi dan Gibran juga mengalami peningkatan skor pada posttest. Selain itu, hasil peningkatan perkembangan anak meningkat juga dapat dilihat dari peningkatan presentase score pretest maupun posttest dari jumlah perhitungan lembar pengamatan. Peningkatan presentase score pretest dan posttest tersebut dihitung guna untuk mengetahui seberapa selisih dan meningkatnya nilai dari pretes ke posttest. Oleh karena itu, secara keseluruhan pemberian perlakuan penggunaan multimedia interaktif ini memiliki dampak yang sangat positif terhadap hasil dan proses belajar anak terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf.

Peningkatan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak dapat diketahui secara detail berdasarkan indikator pengamatan dan penilaian dari lembar observasi anak. Adapun peningkatan perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada setiap indikator yakni sebagai berikut :

1. **Indikator (Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal)** dengan butir penyataan (Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z, menyebutkan huruf sebelumnya, menyebutkan huruf sesudahnya, menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya)

   Setelah melakukan pengamatan dan pemberian perlakuan bahwasanya pada hasil pretest terdapat 7 anak (AN, FI, GN, LH, GL, DS, dan YI) yang belum mengenal terkait simbol-simbol huruf dengan kriteria perkembangan belum berkembang (BB) dan masih berkembang (MB). 7 anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena masih membutuhkan bantuan orang lain dalam mengenal simbol-simbol huruf, masih kurang paham serta mengenalnya terhadap simbol huruf, dan sulit membedakan bentuk maupun bunyi huruf.

   Akan tetapi, setelah diberikannya perlakuan ke 7 anak tersebut mengalami peningkatan perkembangannya dalam mengenal simbol

huruf hingga mendapatkan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak telah dapat mengeja dan mengenal simbol-simbol huruf tanpa bantuan orang lain lagi meskipun itu ada yang salah hanya 1/2 dalam penyebutannya, dan untuk ke 8 anak lainnya telah memperoleh kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB), hal tersebut dikarenakan terdapatnya kegiatan interaktif awal dalam mengeja simbol huruf A-Z huruf konsonan dan huruf vokal didalam penggunaan multimedia interaktif. Hal tersebut sesuai dan berpengaruh yang dikatakan oleh Suhartono (dalam Purwati, 2021) yang menyatakan bahwa Pengenalan simbol huruf dan bunyi huruf yang tepat untuk dikembangkan pada anak usia dini yaitu dimulai dari huruf konsonan B, C, D, G, H, J, K, L, M, N, P, R, S, T dan Y, serta huruf vokal A, I, U, E dan O. Oleh sebab itu, langkah awal untuk anak dapat mengenal dan mengingat huruf abjad anak terlebih dahulu mengenal huruf konsonan maupun huruf vokal.

2. **Indikator (Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitanya)** dengan butir penyataan (Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda, menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda)

   Hasil pretest pada indikator ini terdapat 4 anak (FI, GN, GL, dan YI) yang mendapatkan kategori penilaian masih berkembang (MB) dan belum berkembang (BB). Ke 4 anak tersebut mendapatkan kategori penilaian rendah dikarenakan dari awal mula anak memang belum mengingat dan mengenal 26 huruf abjad, namun ke 4 anak tersebut hanya mengingat dan menghafal beberapa huruf saja dan tidak lebih dari 10 huruf, anak kurang familiar dengan benda-benda disekitardan kurangnya menstimulus dalam berkomunikasi untuk mengenal nama-nama benda, sehingga anak kurang mengenal dan mengingat dengan bunyi huruf awal dari nama-nama benda. Akan tetapi, setelah diberikan perlakuan ke 4 anak tersebut mengalami peningkatan menjadi kategori berkembang sesuai harapan (BSH)

karena dalam multimedia interaktif ppt ini terdapat slide kegiatan berupa mengenalkan bentuk dan bunyi huruf awal dari nama benda dengan menyajikan berbagai macam nama-nama benda dengan penyebutan huruf awal melalui audio dan animasi.

Penelitian ini sejalan dengan menurut Lisnawati (Pratiwi, 2020) bahwasanya mengajarkan simbol maupun bunyi huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara menyatukan setiap bunyi dengan menggunakan audio maupun suatu gerakan yang akan dapat secara mudah diingat oleh anak. Selain itu juga, dengan penggunaan multimedia interaktif juga telah melatih daya ingatan anak, koordinasi panca indera anak, komunikatif anak dengan para pendidik dan guru bekerja dengan lebih baik. Hal ini juga sesuai yang dikatakan oleh Jacobs & Schade (dalam Malik A,2021) bahwasanya daya ingatan seseorang akan meningkat apabila menggunakan media 3 dimensi seperti multimedia interaktif yang meningkat hingga 60%. Teori tersebut sejalan dan berpengaruh pada penelitian ini karena dalam penggunaan multimedia interaktif melibatkan adanya pendengaran maupun pengamatan visual yang dapat membantu anak untuk jauh lebih mudah memahami dan mengenal konsep huruf abjad lebih konkret.

3. **Indikator (Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama)** dengan butir penyataan (Mengenal huruf besar dan kecil, melingkari benda yang huruf awalannya sama)

   Hasil pretest pada indikator ini terdapat 4 anak yaitu (FI, GN, GL, dan YI) yang mendapatkan kategori penilaian rendah Masih berkembang (MB). Ke 4 anak tersebut mendapatkan kategori penilaian rendah dikarenakan masih bingung, kurang paham, sulit untuk mengingat bentuk maupun bunyi huruf, terkadang masih salah membedakan antara bentuk huruf 1 dengan bentuk huruf lainnya, anak kurang faimiliar dengan nama benda termasuk dalam menyebutkan huruf apa saja yang ada dalam nama benda. Sehingga anak kesulitan

untuk mengenal bentuk huruf besar dan kecil, maupun kesulitan untuk melingkari benda yang huruf awalannya sama. Sedangkan, untuk 12 anak lainnya mendapatkan kategori penilaian berkembang sesuai harapan (BSH).

Setelah diberi perlakuan ke 4 anak tersebut dan 12 anak tersebut mengalami peningkatan perkembangan nya, sebagaimana 4 anak tersebut meningkat pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 12 anak tersebut juga meningkat pada kategori penilaian berkembang sangat baik (BSB). Perkembangan anak tersebut meningkat dikarenakan setelah pemberian perlakuan terdapat slide yang menyajikan animasi games berupa pengenalan huruf besar dan kecil, dan kegiatan untuk melingkari benda yang huruf awalnnya sama dengan animasi gambar benda yang telah dipelajari sebelumnya. Pada kegiatan slide tersebut anak dapat berinteraksi dengan secara interaktif langsung mengikuti arahan ataupun instruksi yang telah dijelaskan dan dipahami oleh anak, karena pada kegiatan tersebut anak sangat excited dalam menjawab tantangan tersebut secara mandiri dengan menggeser cursor yang tersedia. Hal demikian dapat dilakukan secara berulang kali, sehingga membantu dan memudahkan anak untuk mengingat huruf besar dan kecil maupun menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.

Oleh sebab itu, penelitian ini sejalan dengan menurut Haryanti Dwi (dalam Rahayu, 2022) bahwasanya keaksaraan merupakan kemampuan yang dapat menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda, dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf. Hal tersebut berpengaruh dan sesuai dengan penggunaan multimedia interaktif ini karena menurut Howard gardner (Salsidu, 2018) menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif mengandung kecerdasan *visual-spasial* berisi gambar, teks, bunyi/audio, animasi, maupun video yang dapat menstimulus tingkat perkembangan anak yang dapat diperoleh melalui audio, visual, dan

audio-visual. Sehingga perkembangan anak terkait kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf anak dapat meningkat dengan secara lebih baik diperoleh dan diproses oleh adanya kecerdasan *visual-spasial* yang berisi gambar, teks, bunyi/audio, animasi, maupun video, oleh sebab itu anak dapat secara mudah mengingat dan menghafal huruf-huruf, karena kelebihan dalam multimedia interaktif dalam kegiatan proses pembelajaran anak jauh lebih efektif, anak dapat belajar secara mandiri atau dapat menjangkau sendiri secara interaktif yang membantu daya ingat anak dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

4. **Indikator (Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf)** dengan butir penyataan (Melengkapi susunan huruf nama benda, mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan).

   Hasil pretest pada indikator ini terdapat 4 anak (FI, GN, GL, dan YI) yang mendapatkan kategori penilaian rendah masih berkembang (MB) dan belum berkembang (BB). Ke 4 anak tersebut mendapatkan kategori penilaian rendah dikarenakan dengan alasan yang tetap sama masih kurang mengenalnya terhadap simbol bentuk maupun bunyi huruf sehingga anak merasa kesulitan dalam menyusun susunan huruf pada nama benda maupun mengurutkan urutan simbol huruf dan bunyi huruf A-Z secara berurutan. Sedangkan untuk 12 anak lainnya mendapatkan kategori penilaian berkembang sesuai harapan (BSH).

   Setelah diberikan perlakuan ke 4 anak dan 12 anak tersebut mengalami peningkatan dalam perkembangannya, sebagaimana ke 4 anak tersebut mendapatkan kategori penilaian berkembang sesuai harapan (BSH), dan 12 anak tersebut juga mengalami peningkatan penilaian dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan tersebut dikarenakan pada penggunaan multimedia interaktif terdapat slide kegiatan berupa melengkapi susunan huruf dan mengurutkan bunyi/bentuk huruf secara berutrutan sehingga anak dapat memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Pada kegiatan slide tersebut

anak-anak sudah melewati tahapan slide terkait mengenal huruf, sehingga pada slide kegiatan melengkapi susunan huruf nama benda dan mengurutkan huruf A-Z secara berurutan dengan secara interaktif memencet tombol berbagai macam huruf yang tepat untuk melengkapi susunan huruf dengan dibantu adanya suara yang menarik dan animasi-animasi yang menggugah rasa keingintahuan anak yang sangat tinggi seperti bila jawaban salah akan terdapat bunyi "Tetot" dan bila jawaban benar akan terdapat bunyi "tepuk tangan". Hal tersebut akan sangat membantu anak untuk mengenal dan memahami hubungan bunyi maupun bentuk huruf, karena kecerdasan visual anak telah berproses terhadap anak.

Penelitian ini sejalan dengan menurut Dafa (dalam Karoma, 2019) bahwasanya terdapat langkah yang tepat untuk mengajari dan memperkenalkan anak dengan huruf yaitu mengenalkan berbagai macam bentuk garis, menunjukan berbagai macam bentuk geometri, menggabungkan beberapa bentuk garis menjadi bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf dengan nada yang menarik, menyebutkan nama-nama dari huruf abjad, menunjukkan nama-nama huruf abjad, dan mengurutkan huruf abjad A-Z dari kiri ke kanan. Selain itu, dengan adanya kegiatan interaktif dalam multimedia interaktif sangat sesuai untuk anak usia dini dan berpengaruh menurut Snowdon (dalam Salsidu, 2018) bahwasanya kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan peserta didik lebih menyenangkan dalam mengikuti modul/materi pembelajaran dan mampu melahirkan pelajar yang mampu berfikir, kritis, maupun kreatif. Melalui penggunaan multimedia interaktif anak usia dini dapat mengekspresikan dan melatih daya berfikir anak dengan cara yang menyenangkan, sehingga materi yang diberikan kepada peserta didik mampu dicerna dan dipahami secara baik oleh anak.

5. **Indikator Membaca nama sendiri** dengan butir penyataan (Menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri, dan membaca nama sendiri)

Hasil pretest pada indikator ini terdapat 5 anak (AN, FI, LH, GL, dan YI) yang mendapatkan kategori penilaian rendah masih berkembang (MB). FI, GL, dan YI masih tetap dengan alasan yang sama karena perkembangan mereka terhadap mengenal huruf memanglah sangat rendah dikarenakan belum menghafal dan mengenal huruf secara paham. Sedangkan, untuk AN dan LH mendapatkan skor 2 pada item sebelumnya seperti item 2,3,5,6 dan 9 dikarenakan memang anak masih bingung dan ragu terhadap apa yang mereka katakan/sebutkan, sehingga anak takut salah untuk menyebutkan huruf-huruf selanjutnya meskipun pada namanya sendiri masih tetap salah dan juga masih mengandalkan untuk meminta bantuan orang lain, sehingga anak juga masih belum mampu dan belum bisa untuk membaca meskipun pada namanya sendiri. Dan untuk 11 anak lainnya mendapatkan kategori penilaian berkembang sesuai harapan (BSH).

Setelah diberikan perlakuan ke 5 anak tersebut mengalami peningkatan perkembangannya dengan kategori penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) dan 11 anak lainnya juga mengalami peningkatan dengan kategori penilaian berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan perkembangan pada indikator tersebut dikarenakan anak sudah mampu membaca namanya sendiri dan menyebutkan huruf apa saja pada nama sendiri. Sebagaimana pada kegiatan di slide-slide sebelumnya anak sudah belajar mengenal dan menirukan huruf abjad, huruf besar dan kecil, maupun menyebutkan huruf sesudah dan sebelumnya maupun menyebutkan bunyi huruf yang mana kegiatan pada slide sebelumnya dapat dilakukan secara berulang kali. Sehingga pada akhirnya anak sudah mampu menyebutkan huruf apa saja pada nama nya sendiri, maupun membaca nama sendiri. Kegiatan pada slide

tersebut juga bernilai interaktif sehingga anak cepat paham dengan apa yang mereka pelajari.

Penelitian ini sesuai dengan menurut Sipai (dalam Herlina, 2019) menyatakan bahwa membaca merupakan salah satu kegiatan bersifat kompleks karena melibatkan adanya kemampuan mengingat simbol-simbol yang berbentuk huruf, mengingat bunyi dari simbol bentuk huruf, menulis simbol grafis dalam suatu rangkaian kata dan kalimat yang memiliki makna. Dan dengan penelitian menurut Atifah (dalam Andriyani, 2020) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini yang layak dan efektif digunakan oleh anak usia dini.

Pemberian perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif ini dapat berperan dalam meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini terutama dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan mengenal huruf pada anak dengan memberikan kesempatan mereka untuk belajar secara interaktif, komunikatif antara anak dan guru dengan cara yang menyenangkan, membantu daya ingatan anak terhadap huruf, dan tentunya membantu kegiatan proses belajar jauh lebih praktis dan efektif.

Dalam keseluruhan, kita dapat melihat bahwa semua individu dalam penelitian ini mengalami peningkatan skor presentasi setelah mendapatkan perlakuan. Dari skor presentasi yang diperoleh, untuk mengetahui rata-rata peningkatan skor presentasi secara keseluruhan berdasarkan skor presentasi yang diberikan dapat dihitung persentase peningkatan sebagai berikut : Rata-rata Peningkatan = (83.59% + 85.16% + 93.75% + 85.16% + 92.19% /16= 27,49%

Berdasarkan hasil penjelasan diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak terkait kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf mengalami peningkatan dalam setiap item yang telah diamati oleh peneliti setelah pemberian perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif. Mereka mengembangkan

kemampuan keaksaraan mengenal huruf tersebut dengan cara yang menyenangkan berdasarkan kegiatan interaktif yang ada dalam ppt bernilai interaktif, edukatif, maupun menyenangkan seperti mengikuti dan menirukan suara bunyi huruf A-Z, menjawab dan memilih jawaban yang tepat untuk melengkapi huruf, mengenal macam-macam benda beserta huruf awal dari nama benda, dan lain sebagainya kegatan yang berkaitan dengan pengenalan huruf di dalam ppt.

Kita sebagai seorang pendidik juga memerlukan kemampuan kompetensi pendagogik, sebagaimana hal tersebut diperlukan karena sejalan dengan Menurut Rosenfeld (dalam Wahyuningsih, 2022) menjelaskan bahwa guru PAUD membutuhkan pengembangan diri terutama dalam kemampuan pendagogik untuk menguasai teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam menguasai teknologi pembelajaran sangat berperan dan berpengaruh sangat baik untuk menumbuhkan rasa kepercayaan diri dan kompetensi teknologi guru dalam kegiatan proses pembelajaran (Wahyuningsih, 2022).

Oleh sebab itu, teori diatas tersebut sejalan dengan hasil temuan dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu dan meningkatkan perkembangan bahasa anak tekait kemampuan keaksaraan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Karena melalui penggunaan multimedia interaktif ini daya ingatan anak meningkat, cepat mudah dalam memahami dan menghafal huruf dengan cara yang menyenangkan maupun interaktif, dapat melatih fokus anak terutama dalam mengenal huruf-huruf, menirukan dan mengeja huruf, menjawab dan melengkapi huruf, mengenal huruf besar dan kecil, maupun dapat mengenal dan belajar memebaca huruf-huruf yang ada pada namanya sendiri. Dengan demikian, penelitian ini memiliki dampak positif dan dapat mendukung bahwa penggunaan multimedia interaktif merupakan alat/ajar dan media yang bermanfaat untuk mengembangkan dan

meningkatkan perkembangan bahasa terkait kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh yang signifikan setelah perhitungan uji hipotesis wilcoxon yang dihasilkan *Ha* diterima yang berarti penggunaan multimedia interaktif memiliki nilai siginifikan berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan. Dengan adanya penggunaan multimedia interaktif mampu membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf dalam aspek indikator (1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (Mengeja dan menyebutkan huruf A-Z, menyebutkan huruf sebelum dan sesudahnya, dan menjawab melengkapi huruf selanjutnya), (2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitar nya (Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda, dan menyebutkan huruf apa saja pada benda), (3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama (Mengenal huruf besar dan kecil, dan melingkari benda yang huruf awalannya sama), (4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (Melengkapi susunan huruf nama benda, dan mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan), dan (5) Membaca nama sendiri (Menyebutkan huruf apa saja pada nama sendiri, dan membaca nama sendiri). dan mampu meningkatkan daya ingat dan fokus anak.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dapat menjadi salah satu alat ajar/media yang efektif, dan mudah diakses bagi anak usia dini maupun guru untuk merangsang perkembangan bahasa terkait kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf.

D. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya menggunakan 1 kelompok saja yakni kelompok eksperimen dan tidak adanya kelompok kontrol.
2. Durasi pelaksanaan perlakuan yang kurang atau singkat karena keterbatasan waktu penelitian mendekati masa akhirussanah sekolah. Hal ini menyebabkan pemberian perlakuan dirasa kurang cukup untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak dengan jauh lebih baik, meskipun dengan pemberian waktu yang singkat perkembangan dan kemampuan anak telah mengalami peningkatan.
3. Jumlah ukuran sampel dalam penelitian ini sedikit atau kecil hanya ada 16 orang.
4. Alat/teknologi laptop yang digunakan perlakuan terbatas hanya ada 1 Pc, sehingga pemberian perlakuan diberikan secara bergantian satu-persatu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Peneliti melihat perkembangan beberapa anak seperti FI, GL, GN, dan YI yang mendapatkan skor penilaian rendah. Sedangkan, anak lainnya juga masih membutuhkan perlakuan untuk lebih ditingkatkan lagi perkembangannya dengan secara baik terkait mengenal huruf. Kegiatan proses pembelajaran terkait mengenal huruf yang diajarkan kepada muridnya guru masih mengajarkan dengan mengandalkan papan tulis dan lembar kerja lks berisi pengenalan huruf. Pemberian pretest peneliti dapat melihat beberapa tumbuh kembang anak yang masih kurang berkembang pada tiap indikator, dan berlanjut memberikan posttest setelah diberikan nya perlakuan. Hal tersebut dilakukan guna untuk melihat perbedaan peningkatan dari tiap indikator.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis wilcoxon tersebut bahwasanya hasil perhitungan diatas tersebut menunjukkan dengan nilai Z yang diperoleh sebesar -3.556 dan Asymp.Sig .000 < 0.05 sehingga Ha diterima. Oleh karena itu, hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa pentingnya penggunaan teknologi dalam kegiatan porses pembelajaran seperti penggunaan multimedia interaktif ppt mengenal keaksaraan awal huruf abjad sebagai salah satu cara bantuan, metode yang paling efektif dan mudah diminati, dipahami, dan digunakan oleh peserta didik maupun pendidik dalam merangsang maupun meningkatkan perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan sebagai masukan untuk pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi pendidik atau guru disekolah, disarankan kepada guru di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan menggunakan alat ajar berbasis teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran, meskipun sebelumnya belum pernah melibatkan teknologi. Tingkatan materi dalam multimedia interaktif yang digunakan juga harus menyesuaikan usia anak. Meskipun di sekolah RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan belum menggunakan kurikulum merdeka, namun para pendidik/guru bisa menerapkan dan memanfaatkan penggunaan alat ajar berbasis teknologi untuk membantu keperluan kompetensi pendagogik guru. Dengan melibatkan penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar akan dapat membantu secara mudah pendidik untuk menyampaikan materi secara efektif, mudah dipahami, menarik daya minat anak, membantu daya ingatan anak, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, maupun menyenangkan.
2. Bagi orangtua peserta didik, disarankan untuk melibatkan anak dalam kegiatan belajar keaksaraan mengenal huruf dirumah dengan penggunaan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif tersebut dapat digunakan apabila orangtua memiliki alat teknologi seperti Laptop atau Hp yang mendukung. Apabila orangtua tidak mempunyai alat teknologi tidak apa-apa, karena kegiatan belajar keaksaraan mengenal huruf dengan multimedia interaktif ini masih bisa digunakan di sekolah. Dengan berpatisipasinya orangtua dan penggunaan multimedia interaktif untuk belajar mengenal huruf di rumah dapat merangsang dan menstimulus perkembangan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf mereka.

DAFTAR PUSTAKA

ACDP Indonesia. (2014). *Pentingnya Membaca dan Penilaian di Kelas-kelas Awal*. ACDP Indonesia.

Alianus. (2016). Pengaruh Media Microsoft Office Powerpoint terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV. *Jurnal FKIP Untan*.

Andriyani. (2020). Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Jurnal Instruksional*, *Vol.1*, *No.2*.

Anggraeni, S. O. (2022). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, *Vol. 13, No. 02,* 172.

Ariesta, F. W. (2021, Desember). Hakikat Teori Multiple Intelligences dalam Pembelajaran (Howard Gardner). *Binus University Faculty of Humanities*. https://pgsd.binus.ac.id/2021/12/07/1372/

Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

Bachtiar, S. B. (2022). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, *Vol. 13, No. 02*.

Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *Vol.1*, *No.1*, 4.

Elvira, M. (2022q). Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) di Kota Malang. *Preschool : Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *Vol.04, No.1*, 17.

Fazriah, S. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. *PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *Vol.05, No. 1*, 25.

Haryanti, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. PT. Nasya Expanding Management.

Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan untuk Anak Usia Dini dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, *Vol.5, No.4*.

Hewi, L. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme for International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, *Vol.04, No.1*.

Karoma, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal melalui Media Bola Huruf pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Journal of Early Childhood Education and Development*, *Vol.01, No. 1*.

Kemendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kemendikbudristek.* Dasar, dan Jenjhttps://pusmenjar.kemdikbud.go.id/pdf/file-98

Khikmah, N. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *Vo.03, No. 01*.

Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing.

Kusumawati, L. D. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 09/01*. https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/224

M Justice, L. (2006). An Investigation of four Hypotheses Concerning the order by which 4-year-Old Children Learn the Alphabet Letters. *Early Childhood Research Quartely*.

Malik A, I. (2021, November 10). Multimedia Interaktif: Pengertian, Manfaat, Komponen, Pengembangan. *Pengetahuanku13*. https://www.pengetahuanku13.net/2021/11/multimedia-interaktif-pengertian.html

Mandasari, N. D. (2021). Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Instrumen. *Jurnal pendidikan anak usia dini Undiksha, Vol.9, No.1*, 63.

Munawaroh, H. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.6, No.5*.

Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Syariah Islamiyah, Vol. 26, No.1*, 23.

Nisa, Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar. *Profesi Kependidikan, Vol.2, No.1*, 226.

Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.2, No.2*.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Permendikbud.

Pica, R. (2012). *Exprериences in Movement & Music (birth to age eight)*. Linda Schreiber-Ganster.

Pratiwi, D. R. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak, Vol.6, No.2*, 91.

Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Se-Kecamatan Tempilang Bangka Belitung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5*.

Putra, L. D. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol.02, No.02*.

Rahayu, R. (2022). Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.06*.

Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif berbasis Komputer dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Vol.7, No.2*, 198.

Rahmawati, W. (2016). Pengaruh Stimulasi Media Interaktif terhadap Perkembangan Bahasa anak 2-3 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, *Vol.5, No.4*.

Rohmawati, E. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Vokal pada Anak TK Kelompok A di PAUD Kuncup Melati Tangunan Mojokerto menggunakan Media Dadu Flanel. *Jurnal PG-PAUD Unesa*, 2.

Safira, A. F. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.

Salsidu, S. Z. (2018). Trend Pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur. *Sains Humanika*.

Sari, F. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal melalui Media Sandpaper Letters pada anak usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, *Vol.08, No.1*.

Schleicher, A. (2018). *PISA 2018 (Insight and Interpretations)*. OECD.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta Bandung.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. PT Bumi Aksara.

Syafrizal, A. (2018). Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, *Vol. 06, No. 01*, 1.

Wahyuningsih, S. (2022). Multimedia Interaktif PAUD dalam Perspektif Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *Vol.06*.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

LAMPIRAN

A. Daftar Nama Anak/siswa

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Achmad Akhsan Al Fattah	Laki-laki
2.	Achmad Nareyndra Pratama	Laki-laki
3.	Aisyah Rahma Novita Sari	Perempuan
4.	Alfarezi Putra Pandawa	Laki-laki
5.	Chika Octavia Amanda	Perempuan
6.	Fahri Aditya Ardhani	Laki-laki
7.	Fandi Yoga Rizky	Laki-laki
8.	Gibran Syafar Daniswara	Laki-laki
9.	Laziyanah Fithrotul Lathifah	Perempuan
10.	Muhammad Gavriel Adhwa Prasetyo	Laki-laki
11.	Muhammad Ziyad Aufa Danisswara	Laki-laki
12.	Mufidatur Rahmah	Perempuan
13.	Nadhira Vierez Azzahra	Perempuan
14.	Tsabitah Azzahra Haqqun	Perempuan
15.	Yusuf Alaudin Fauzi	Laki-laki
16.	Zhafran Fairuz Anaqi	Laki-laki

B. Instrumen Penelitian

Kisi-kisi Instrumen Observasi Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf

Aspek	Indikator	Pernyataan
Perkembangan Bahasa (Kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf)	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	1. Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z sesuai dengan perintah 2. Menyebutkan huruf sebelumnya seperti contoh sebelum huruf B adalah A 3. Menyebutkan huruf sesudahnya seperti contoh sesudah huruf B adalah C 4. Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya dengan benar
	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	1. Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda 2. Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda

	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	1. Mengenal huruf besar dan kecil 2. Melingkari benda yang huruf awalan nya sama (misal huruf K itu ada benda kursi, kertas, dsb)
	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	1. Melengkapi susunan kata 2. Mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan
	Membaca nama sendiri	1. Menyebutkan huruf apa saja pada nama nya sendiri 2. Membaca namanya sendiri

Lembar Observasi anak Pretest dan Posttest

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN AKTIVITAS ANAK

Petunjuk :

Pengisian skor/ nilai pada lembar observasi aktivitas anak dibawah ini diisi selama proses kegiatan berlangsung dan sesuai dengan pedoman yang telah dirumuskan.

No.	Nama Peserta didik	Indikator Penilaian Anak												Jumlah Skor
		Meniru atau menyebutkan huruf A-Z	Menyebutkan huruf sebelumnya	Menyebutkan huruf sesudahnya	Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya	Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda	Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda	Mengenal huruf besar dan kecil	Melingkari benda yang huruf awalan nya sama	Melengkapi susunan huruf nama benda	Mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan	Menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri	Membaca namanya sendiri	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
11.														
12.														
13.														
14.														
15.														
16.														

Malang, Mei 2023

Peneliti

Gita Fitri Anggraini

Pedoman Penilaian Perkembangan Kemampuan Keaksaraan awal mengenal huruf

No.	Pernyataan	Keterangan	Skor / Nilai
1.	Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z sesuai dengan perintah	Anak mampu mengeja atau menyebutkan huruf A-Z sesuai perintah dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu mengeja atau menyebutkan huruf A-Z dengan baik meskipun salahnya hanya 1 atau 2	**3**
		Anak dapat mengeja atau menyebutkan huruf A-Z masih dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali mengeja atau menyebutkan huruf A-Z sesuai perintah dengan baik dan benar	**1**
2.	Menyebutkan huruf sebelumnya seperti contoh sebelum huruf B adalah A	Anak mampu menyebutkan huruf sebelumnya dengan baik dan benar	**4**
		Anak dapat menyebutkan huruf sebelumnya meskipun salah	**3**
		Anak mampu menyebutkan huruf sebelumnya dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali untuk menyebutkan huruf sebelumnya dengan baik maupun benar	**1**
3.	Menyebutkan huruf sesudahnya seperti contoh sesudah huruf B adalah C	Anak mampu menyebutkan huruf sesudahnya dengan baik dan benar	**4**
		Anak dapat menyebutkan huruf sesudahnya meskipun salah	**3**
		Anak dapat menyebutkan huruf sesudahnya dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali untuk menyebutkan huruf sesudahnya dengan baik maupun benar	**1**
4.	Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya	Anak mampu menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya meskipun salah	**3**
		Anak mampu menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali untuk menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya dengan baik dan benar	**1**
5.	Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda	Anak mampu menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda dengan baik meskipun salah	**3**

		Anak mampu menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda masih dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda dengan baik dan benar	**1**
6.	Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda	Anak mampu menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda meskipun ada 1-2 huruf yang salah	**3**
		Anak mampu menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda masih dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda dengan baik dan benar	**1**
7.	Mengenal huruf besar dan kecil	Anak mampu mengenal huruf besar dan kecil dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu mengenal hruuf besar dan kecil dengan baik meskipun ada yang salah	**3**
		Anak mampu mengenal huruf besar dan kecil masih dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali mengenal huruf besar dan kecil dengan baik dan benar	**1**
8.	Melingkari benda yang huruf awalan nya sama	Anak mampu melingkari benda yang huruf awalan nya sama (misal huruf K itu ada benda kursi, kertas, dsb) dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu melingkari benda yang huruf awalan nya sama meskipun salah penempatan hurufnya	**3**
		Anak mampu melingkari benda yang huruf awalan nya sama (misal huruf K itu ada benda kursi, kertas, dsb)masih dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali melingkari benda yang huruf awalan nya sama dengan baik dan benar	**1**
9.	Melengkapi susunan kata	Anak mampu melengkapi susunan kata dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu melengkapi susunan kata meskipun ada yang salah	**3**
		Anak mampu melengkapi susunan kata dengan bantuan orang lain	**2**

		Anak belum mampu sama sekali melengkapi susunan kata dengan baik maupun benar	**1**
10.	Mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan	Anak mampu mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z meskipun ada 1 atau 2 huruf yang salah urutan	**3**
		Anak mampu mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan masih dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan dengan baik dan benar	**1**
11.	Menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri	Anak mampu menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri meskipun ada yang salah	**3**
		Anak mampu menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri masih dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri dengan baik dan benar	**1**
12.	Membaca namanya sendiri	Anak mampu membaca namanya sendiri dengan baik dan benar	**4**
		Anak mampu membaca namanya sendiri meskipun salah	**3**
		Anak mampu membaca namanya sendiri masih dengan bantuan orang lain	**2**
		Anak belum mampu sama sekali membaca namanya sendiri dengan baik dan benar	**1**

C. Validitas Instrumen

- Validitas Instrumen Observasi

VALIDITAS INSTRUMENT LEMBAR OBSERVASI

Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak usia 5-6 Tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

Petunjuk :

1. Lembar validasi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan lembar observasi dari kegiatan penggunaan multimedia interaktif pada anak
2. Untuk memberikan penilaian validitas ini, Bapak/ Ibu cukup memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan. Dan apabila ada masukan atau saran dari Bapak/ Ibu, maka dapat ditulis pada lembar komentar/ saran pada bagian bawah lembar validasi ini.
3. Aspek atau kriteria yang dinilai dapat diliat sebagai berikut :
   1. Bahasa yang digunakan baik, jelas, dan benar
   2. Keterkaitan indikator dengan tujuan
   3. Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang dicapai/diukur
4. Angka penilaian pada kolom dijabarkan sebagai berikut :
   1 : Tidak Baik
   2 : Kurang Baik
   3 : Cukup Baik
   4 : Baik
   5 : Sangat Baik

Aspek yang dinilai :

No.	Aspek yang diamati / dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan format lembar observasi						
1.	Kesesuaian dan kejelasan judul lembar observasi					✓
2.	Butir pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrument yang telah ditentukan				✓	
3.	Butir pernyataan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan				✓	
Bahasa						
4.	Bahasa yang digunakan baik, dan benar					✓
5.	Kesederhanaan kalimat dari butir instrument mudah dipahami					✓
Isi						
6.	Isi pernyataan instrument sesuai dengan aspek perkembangan yang ingin dicapai/ diukur				✓	
7.	Isi pernyataan sesuai dengan tujuan, judul, maupun topik penelitian					✓
8.	Isi pernyataan disusun/ dirumuskan dengan singkat, jelas, dan mudah dipahami					✓
9.	Kesesuaian butir instrument sesuai dengan variabel yang ingin dicapai/ diteliti				✓	

5. Komentar dan Saran
   (Apabila Bapak/ Ibu ada komentar, masukan maupun saran. Maka dapat ditulis pada lembar dibawah ini)
   Komentar / Saran :
   - Perbaiki kisi-kisi sesuai tujuan penelitian
   - Perbaiki kalimat pernyataan
   - Dapat digunakan untuk penelitian setelah revisi

6. Kesimpulan Validator
   Setelah mengisi angket instrument validasi diatas tersebut. Maka, dengan ini Bapak/ Ibu dimohon untuk melingkari pernyataan dibawah ini dengan kesesuaian penilaian Bapak/ Ibu.
   a. Layak/ valid digunakan untuk diuji coba tanpa revisi
   (b.) Layak/ valid digunakan untuk diuji coba dengan revisi sesuai dengan saran
   c. Tidak layak/ belum valid digunakan untuk diuji coba

Malang, Mei 2023

Validator

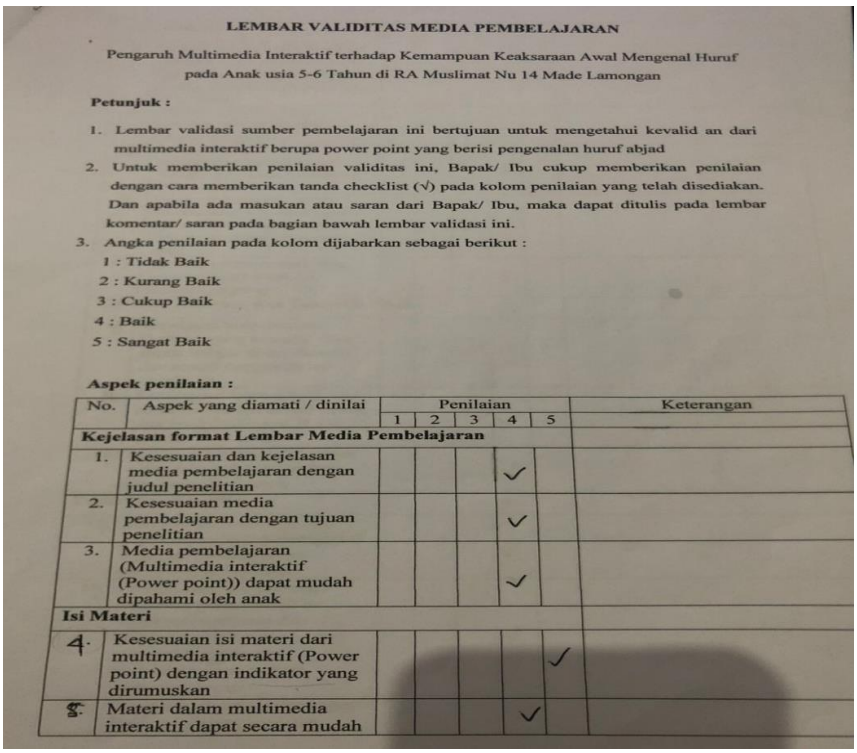
Dessy Putri Wahyuningtyas, M. Pd

NIP. 19901215201903202 3

Column1	Column2	Column3	Column4	Column5	Column6	Column7
S1	∑ s	n(c-1)	V	Keterangan		
4	4	4	1	Sangat Tinggi		
3	3	4	0.75	Tinggi		
3	3	4	0.75	Tinggi		
4	4	4	1	Sangat Tinggi		
4	4	4	1	Sangat Tinggi		
3	3	4	0.75	Tinggi		
4	4	4	1	Sangat Tinggi		
4	4	4	1	Sangat Tinggi		
3	3	4	0.75	Tinggi		

Column1	Column2	Column3	Column4	Column5	Column6	Column7
Butir	Penilai	S1	∑ s	n(c-1)	V	Ket
Butir 1-9	41	32	32	36	0.8888889	Sangat Tinggi

- **Validitas Media**



LEMBAR VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

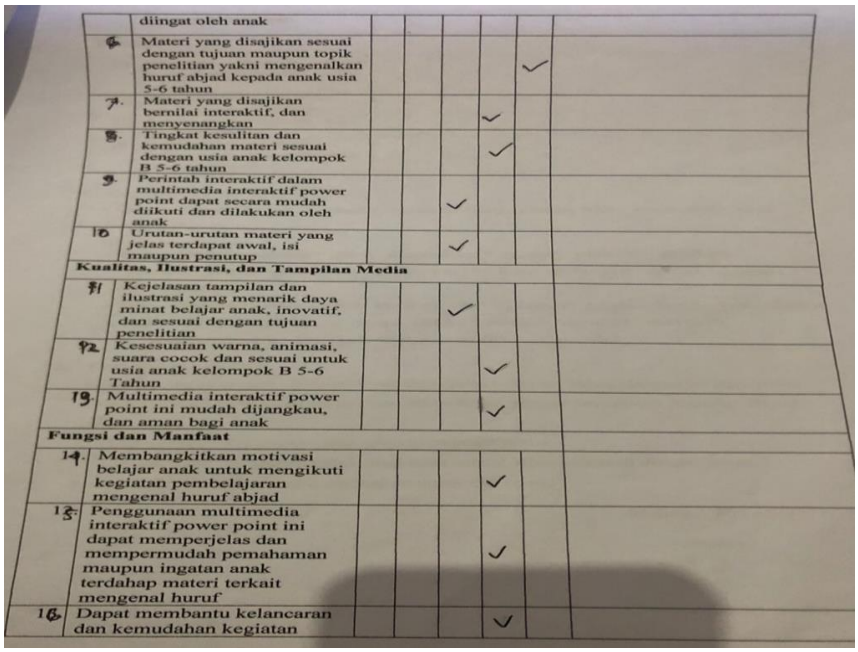
Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak usia 5-6 Tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

Petunjuk :

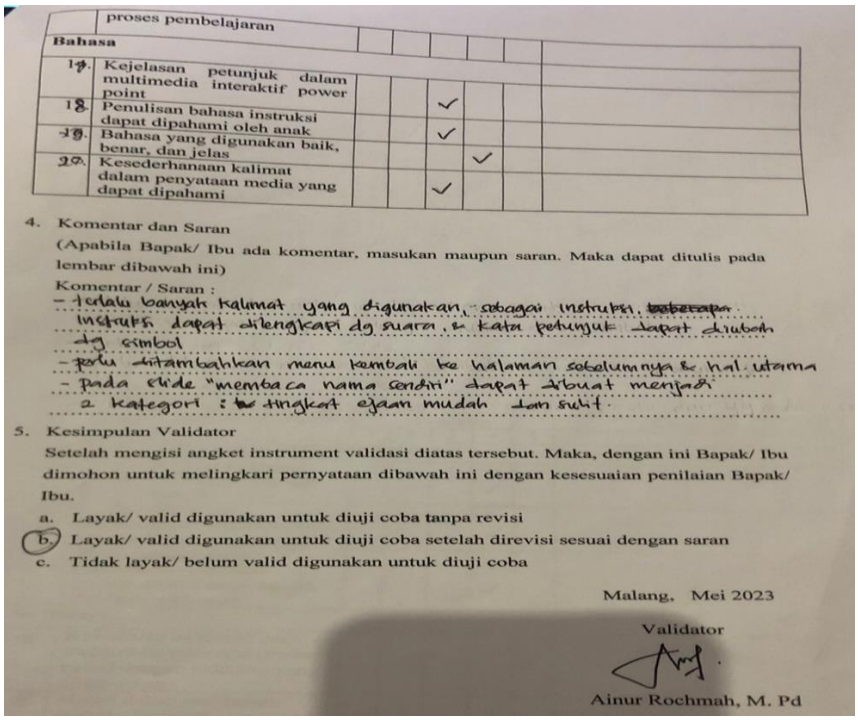
1. Lembar validasi sumber pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kevalid an dari multimedia interaktif berupa power point yang berisi pengenalan huruf abjad
2. Untuk memberikan penilaian validitas ini, Bapak/ Ibu cukup memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan. Dan apabila ada masukan atau saran dari Bapak/ Ibu, maka dapat ditulis pada lembar komentar/ saran pada bagian bawah lembar validasi ini.
3. Angka penilaian pada kolom dijabarkan sebagai berikut :
   1 : Tidak Baik
   2 : Kurang Baik
   3 : Cukup Baik
   4 : Baik
   5 : Sangat Baik

Aspek penilaian :

No.	Aspek yang diamati / dinilai	Penilaian 1	2	3	4	5	Keterangan
Kejelasan format Lembar Media Pembelajaran							
1.	Kesesuaian dan kejelasan media pembelajaran dengan judul penelitian				✓		
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan penelitian				✓		
3.	Media pembelajaran (Multimedia interaktif (Power point)) dapat mudah dipahami oleh anak				✓		
Isi Materi							
4.	Kesesuaian isi materi dari multimedia interaktif (Power point) dengan indikator yang dirumuskan					✓	
5.	Materi dalam multimedia interaktif dapat secara mudah				✓		



	diingat oleh anak					
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan maupun topik penelitian yakni mengenalkan huruf abjad kepada anak usia 5-6 tahun				✓	
7.	Materi yang disajikan bernilai interaktif, dan menyenangkan			✓		
8.	Tingkat kesulitan dan kemudahan materi sesuai dengan usia anak kelompok B 5-6 tahun			✓		
9.	Perintah interaktif dalam multimedia interaktif power point dapat secara mudah diikuti dan dilakukan oleh anak			✓		
10	Urutan-urutan materi yang jelas terdapat awal, isi maupun penutup			✓		
Kualitas, Ilustrasi, dan Tampilan Media						
11	Kejelasan tampilan dan ilustrasi yang menarik daya minat belajar anak, inovatif, dan sesuai dengan tujuan penelitian			✓		
12.	Kesesuaian warna, animasi, suara cocok dan sesuai untuk usia anak kelompok B 5-6 Tahun				✓	
13.	Multimedia interaktif power point ini mudah dijangkau, dan aman bagi anak				✓	
Fungsi dan Manfaat						
14.	Membangkitkan motivasi belajar anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal huruf abjad				✓	
15.	Penggunaan multimedia interaktif power point ini dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman maupun ingatan anak terdahap materi terkait mengenal huruf				✓	
16.	Dapat membantu kelancaran dan kemudahan kegiatan				✓	



	proses pembelajaran					
Bahasa						
17.	Kejelasan petunjuk dalam multimedia interaktif power point			✓		
18.	Penulisan bahasa instruksi dapat dipahami oleh anak			✓		
19.	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan jelas				✓	
20.	Kesederhanaan kalimat dalam penyataan media yang dapat dipahami			✓		

4. Komentar dan Saran

(Apabila Bapak/ Ibu ada komentar, masukan maupun saran. Maka dapat ditulis pada lembar dibawah ini)

Komentar / Saran :

- terlalu banyak kalimat yang digunakan, sebagai instruksi, ~~beberapa~~ instruksi dapat dilengkapi dg suara, & kata petunjuk dapat diubah dg simbol
- perlu ditambahkan menu kembali ke halaman sebelumnya & hal utama
- pada slide "membaca nama sendiri" dapat dibuat menjadi 2 kategori : ~~be~~ tingkat ejaan mudah dan sulit

5. Kesimpulan Validator

Setelah mengisi angket instrument validasi diatas tersebut. Maka, dengan ini Bapak/ Ibu dimohon untuk melingkari pernyataan dibawah ini dengan kesesuaian penilaian Bapak/ Ibu.

a. Layak/ valid digunakan untuk diuji coba tanpa revisi
b. Layak/ valid digunakan untuk diuji coba setelah direvisi sesuai dengan saran
c. Tidak layak/ belum valid digunakan untuk diuji coba

Malang, Mei 2023

Validator

Ainur Rochmah, M. Pd

Column	Column	Column	Column5	Column6	Column7
Penilai	**S1**	**∑ s**	**n(c-1)**	**V**	**Keterangan**
4	3	3	4	0.75	Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
3	2	2	4	0.5	Sedang
3	2	2	4	0.5	Sedang
3	2	2	4	0.5	Sedang
4	3	3	4	0.75	Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
4	3	3	4	0.75	Tinggi
3	2	2	4	0.5	Sedang
3	2	2	4	0.5	Sedang
4	3	3	4	0.75	Tinggi
3	2	2	4	0.5	Sedang

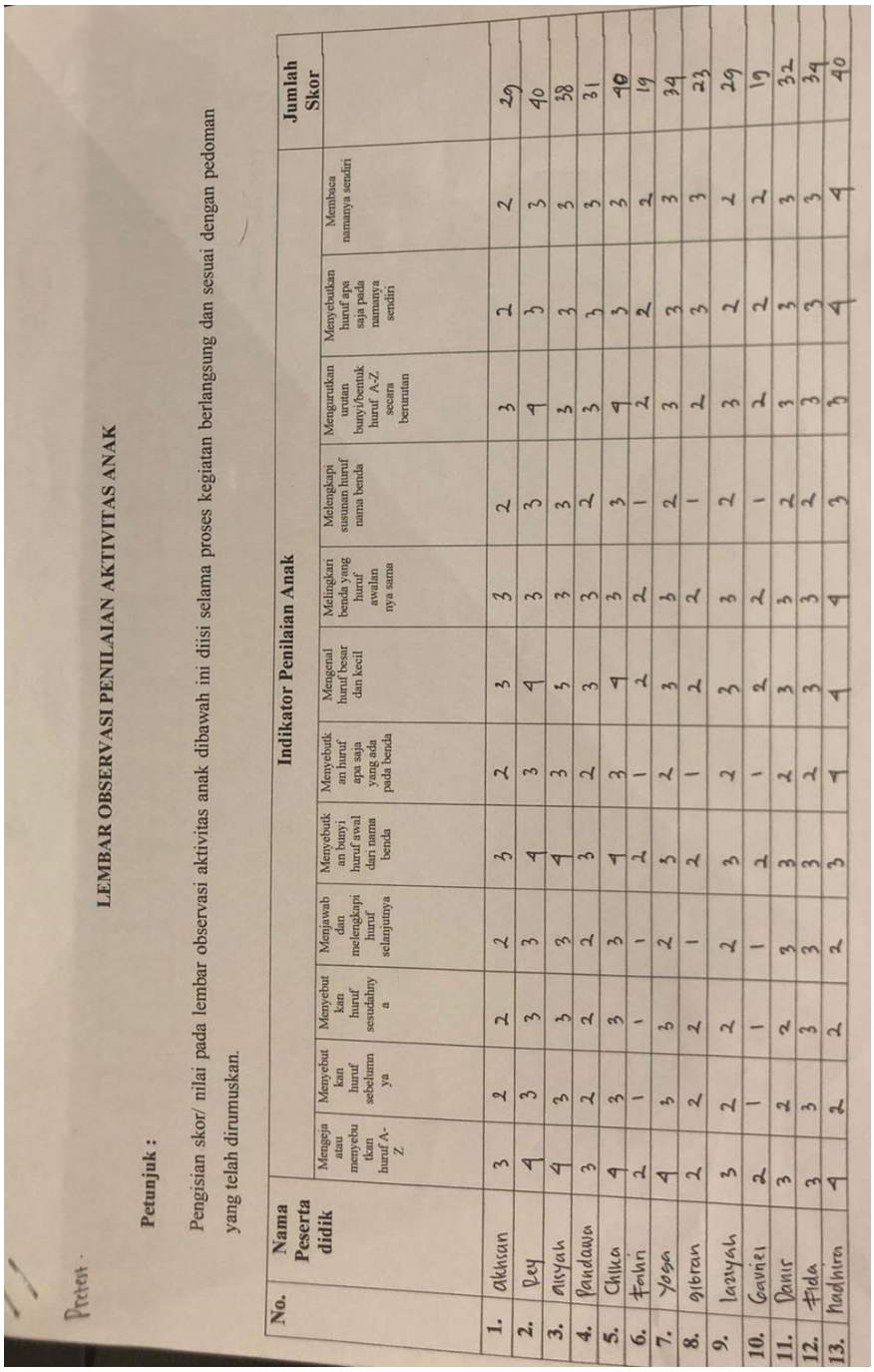
Column	Column	Column	Column	Column	Column	Column
Butir	Penilai	S1	∑ s	n(c-1)	V	Ket
butir 1-20	76	56	56	80	0.7	Tinggi

D. Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	12

E. Data Hasil Observasi Pretest



Pretest

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN AKTIVITAS ANAK

Petunjuk :

Pengisian skor/ nilai pada lembar observasi aktivitas anak dibawah ini diisi selama proses kegiatan berlangsung dan sesuai dengan pedoman yang telah dirumuskan.

No.	Nama Peserta didik	Indikator Penilaian Anak												Jumlah Skor
		Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z	Menyebutkan huruf sebelumnya	Menyebutkan huruf sesudahnya	Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya	Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda	Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda	Mengenal huruf besar dan kecil	Melingkari benda yang huruf awalan nya sama	Melengkapi susunan huruf nama benda	Mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan	Menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri	Membaca namanya sendiri	
1.	Akhsan	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	29
2.	Rey	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	40
3.	Aisyah	4	3	3	3	4	3	5	3	3	3	3	3	38
4.	Pandawa	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	31
5.	Chika	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	40
6.	Fahri	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	19
7.	Yoga	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	34
8.	Gibran	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	23
9.	Laisyah	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	29
10.	Gavinei	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	19
11.	Qanis	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	32
12.	Fida	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	34
13.	Hadiara	4	2	2	2	3	1	4	4	3	3	4	4	40
14.	Habita	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	40
15.	Yaqi	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	19
16.	Ghiffari	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	35

Malang, 15 Mei 2023

Peneliti

Gita Fitri Anggraini

Posttest.

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN AKTIVITAS ANAK

Petunjuk :

Pengisian skor/ nilai pada lembar observasi aktivitas anak dibawah ini diisi selama proses kegiatan berlangsung dan sesuai dengan pedoman yang telah dirumuskan.

No.	Nama Peserta didik	Indikator Penilaian Anak												Jumlah Skor
		Mengeja atau menyebutkan huruf A-Z	Menyebutkan huruf sebelumnya	Menyebutkan huruf sesudahnya	Menjawab dan melengkapi huruf selanjutnya	Menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda	Menyebutkan huruf apa saja yang ada pada benda	Mengenal huruf besar dan kecil	Melingkari benda yang huruf awalannya sama	Melengkapi susunan huruf nama benda	Mengurutkan urutan bunyi/bentuk huruf A-Z secara berurutan	Menyebutkan huruf apa saja pada namanya sendiri	Membaca namanya sendiri	
1.	akhsan	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	91
2.	Rey	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
3.	alsyah	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	45
4.	Pandawa	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	43
5.	Chika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
6.	Fahri	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	31
7.	Yoga	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	45
8.	Gibran	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	35
9.	laziyan	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	41
10.	Gavriel	3	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3	35
11.	Danis	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	44
12.	Fida.	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	45
13.	Nadhira.	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	45

Pelaksanaan Penakuan tanggal : 16
22, 23
29.

14.	Isabita.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
15.	Yuri	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	31
16.	Zhafran	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	46.

Malang, 30 Mei 2023

Peneliti

Gita Fitri Anggraini

G. Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%
Posttest Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretest Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf	Mean		31.2500	1.98641
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	27.0161	
		Upper Bound	35.4839	
	5% Trimmed Mean		31.4444	
	Median		33.0000	
	Variance		63.133	
	Std. Deviation		7.94565	
	Minimum		19.00	
	Maximum		40.00	
	Range		21.00	
	Interquartile Range		16.50	
	Skewness		-.537	.564
	Kurtosis		-1.097	1.091
Posttest Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf	Mean		42.0000	1.46344
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	38.8807	
		Upper Bound	45.1193	
	5% Trimmed Mean		42.2778	
	Median		44.5000	
	Variance		34.267	
	Std. Deviation		5.85377	
	Minimum		31.00	
	Maximum		48.00	
	Range		17.00	
	Interquartile Range		9.50	
	Skewness		-.944	.564
	Kurtosis		-.421	1.091

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf	.151	16	.200*	.865	16	.023
Posttest Kemampuan Keaksaraan awal Mengenal Huruf	.196	16	.101	.847	16	.012

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

H. Uji Hipotesis Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	16[b]	8.50	136.00
	Ties	0[c]		
	Total	16		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics[a]

	Posttest - Pretest
Z	-3.556[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

I. Data Hasil Perhitungan Presentase Pretest-Posttest

Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor ideal (100-Pre)	N-Gain Score
Akhsan	29	41	12	71	17%
Rey	40	48	8	60	13%
Aisyah	38	45	7	62	11%
Pandawa	31	43	12	69	17%
Chika	40	48	8	60	13%
Fahri	19	31	12	81	15%
Yoga	34	45	11	66	17%
Gibran	23	35	12	77	16%
Laziyah	29	41	12	71	17%
Gavriel	19	35	16	81	20%
Danis	32	44	12	68	18%
Fida	34	45	11	66	17%
Nadhira	40	45	5	60	8%
Tsabita	40	48	8	60	13%
Yafi	19	31	12	81	15%
Zhafran	35	45	10	65	15%
	502	670			

J. Mencari Rata-rata dan Presentase pada Butir item dan Indikator Pretest dan Posttest

Rata-rata dan Presentase Indikator dan Butir Item Pretest

	huruf A-Z	huruf sebelumnya	huruf sesudahnya					nya sama		secara berurutan	saja pada namanya sendiri		
Akhsan	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	29
Rey	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	40
Aisyah	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	38
Pandawa	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	31
Chika	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	40
Fahri	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	19
Yoga	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	34
Gibran	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	23
Laziyah	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	29
Gavriel	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	19
Danis	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	32
Fida	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	34
Nadhira	4	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	40
Tsabita	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	40
Yafi	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	19
Zhafran	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	35
Jumlah	50	36	36	34	49	34	48	45	33	47	45	45	
Presentase	78.13%	56.25%	56.25%	53.13%	76.56%	53.13%	75.00%	70.31%	51.56%	73.44%	70.31%	70.31%	
Rata-rata	60.94%				64.84%		72.66%		62.50%		70.31%		

Nilai maksimul =4x jumlah responden 16 = 64

Rata-rata dan Presentase Indikator dan Butir Item Posttest

	huruf A-Z	huruf sebelumnya	huruf sesudahnya					nya sama		secara berurutan	saja pada namanya sendiri		
Akhsan	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	41
Rey	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Aisyah	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	45
Pandawa	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	43
Chika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Fahri	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	31
Yoga	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	45
Gibran	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	35
Laziyah	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	41
Gavriel	3	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3	35
Danis	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	44
Fida	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	45
Nadhira	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	45
Tsabita	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Yafi	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	31
Zhafran	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	45
Jumlah	60	53	53	48	61	48	60	60	48	61	59	59	
Presentase	93.75%	82.81%	82.81%	75.00%	95.31%	75.00%	93.75%	93.75%	75.00%	95.31%	92.19%	92.19%	
Rata-rata	83.59%				85.16%		93.75%		85.16%		92.19%		

Perhitungan Presentase tiap butir indikator

$$\frac{\text{Nilai Maksimum}}{\text{Jumlah nilai tiap butir indikator}}$$

Nilai Maksimum tersebut diperoleh dari perkalian antara skala penilaian dari indikator hanya ada 4 dikali dengan jumlah responden 16. Maka hasil perkalian tersebut ada 64. Selanjutnya, untuk menghitung presentase pada setiap butir item indikator ini kita ambil jumlah dari nilai butir item indikator mengeja dan menyebutkan huruf A-Z yang dijumlah kan sebesar 50. Maka, presentase pada tiap indikator dapat dihitung sebagai berikut :

$$\frac{50}{50} = 78{,}13\%$$

Sedangkan, untuk perhitungan rata-rata pada tiap indikator dijumlah kan semua. Maka, perhitungan rata-rata indikator tersebut sebagai berikut :

Perhitungan jumlah rata-rata indikator (Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal) 78,13% + 56,25% + 56,25% + 76, 56% = 60, 94%

Perhitungan rata-rata dan presentase tersebut dihitung dengan menggunakan Ms. Excel.

K. Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1586/Un.03.1/TL.00.1/08/2023 13 Mei 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **IzinPenelitian**

Kepada

Yth. Kepala RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan
di
Lamongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Gita Fitri Anggraini
NIM	:	19160025
Jurusan	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik	:	Ganjil - 2023/2024
Judul Skripsi	:	**Pengaruh Multi Media Interaktif Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 tahun di Ra Muslimat Nu 14 Made Lamongan**
Lama Penelitian	:	**Mei 2023**sampaidengan **Juni 2023**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baikdisampaikanterimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

L. Surat Izin Validasi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-4445/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2023 4 Mei 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Ainur Rochmah M. Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	:	Gita Fitri Anggraini
NIM	:	19160025
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	:	Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan
Dosen Pembimbing	:	Melly Elvira M. Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-4447/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2023 4 Mei 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Dessy Putri Wahyuningtyas M. Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	:	Gita Fitri Anggraini
NIM	:	19160025
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	:	Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan
Dosen Pembimbing	:	Melly Elvira M. Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

M. Jurnal Bimbingan Skripsi

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM	: 19160025
Nama	: GITA FITRI ANGGRAINI
Fakultas	: ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing	: Melly Elvira, M.Pd
Judul Skripsi	: Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Mengenal Huruf pada Anak usia 5-6 di RA Muslimat Nu 14 Made Lamongan

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	16 Februari 2023	Bab I- Pendahuluan	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
2	16 Februari 2023	Bab II-Kajian Teori	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
3	16 Februari 2023	Bab III-Metode Penelitian	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
4	13 Juni 2023	Revisi Proposal Skripsi	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
5	2 Agustus 2023	Bimbingan BAB IV Hasil dan Pembahasan	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	15 Agustus 2023	Bab IV-V Hasil dan pembahasan dan penutup revisi	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	24 Agustus 2023	Bab IV Hasil dan pembahasan	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	24 Agustus 2023	Bab IV Hasil dan pembahasan	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	31 Agustus 2023	Bab IV-V Hasil dan Pembahasan revisi 2	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	31 Agustus 2023	Bab V Kesimpulan	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	31 Agustus 2023	Bab V kesimpulan revisi	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Malang, 31 Agustus 2023
Dosen Pembimbing

N. Foto/ Dokumentasi

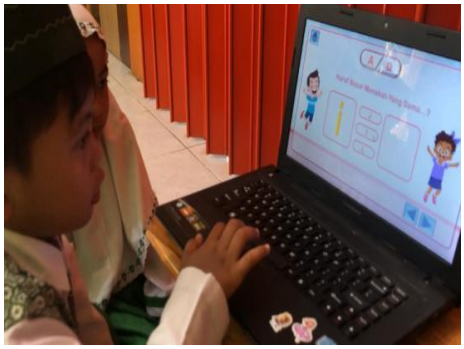
- **Dokumentasi Observasi/Survey**

(Kegiatan SOP salam pembukaan dengan gerakan/ ice breaking)

(Kegiatan membaca buku secara mandiri, kegiatan tema masih menggunakan alat ajar papan tulis)

(Kegiatan terkait tema masih menggunakan lembar kerja LKS)

- **Dokumentasi Penelitian dan Pemberian Perlakuan**



O. Biodata Mahasiswa

Nama	**:** Gita Fitri Anggraini
NIM	**:** 19160025
Tempat Tanggal Lahir	**:** Lamongan, 26 Desember 2000
Fakultas/ Jurusan/ Program Studi	**:** Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk	**:** 2019
Alamat Rumah	**:** Jl. Ikan Tombro 3 No. 09 Prumnas Sukomulyo, Kabupaten Lamongan, Kecamatan Lamongan, Lamongan, Jawa Timur
No. Telp	**:** 082120024953
Alamat Email	**:** gitaanggraini852@gmail.com

Malang, September 2023
Mahasiswa

Gita Fitri Anggraini