

Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Media Digital Interaktif

Oleh:

Nurul Hidayah

Arifin Mado, M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026



Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak karena berada pada masa golden age, yaitu masa ketika anak sangat mudah menerima stimulasi dari lingkungan. Salah satu aspek perkembangan yang penting dikembangkan sejak dini adalah kemampuan literasi meliputi mengenal simbol huruf, memahami bunyi huruf, serta kemampuan awal membaca. Kemampuan literasi anak dapat berkembang melalui stimulasi yang diberikan oleh guru, orang tua, dan lingkungan. Namun, berdasarkan hasil observasi di TK Thariqul 'Ilmi masih ditemukan sebagian besar anak usia 4-5 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengenal simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan membaca suku kata sederhana. Selain itu pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional seperti menggunakan kartu huruf dan buku cetak, sehingga kurang menarik minat belajar anak.

Pendahuluan

Di era digital, anak sudah akrab dengan berbagai perangkat seperti gawai, tablet, laptop, dan smart tv dan IFP. Oleh karena itu, media digital interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik karena menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif yang membuat anak lebih aktif dan termotivasi belajar. Menurut penelitian terdahulu penggunaan media digital interaktif seperti aplikasi edukatif, video animasi dan permainan interaktif mampu meningkatkan minat belajar anak, mempercepat pemahaman materi dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun sebelum diterapkannya media digital interaktif di TK

Thariqul 'Ilmi ?

2. Bagaimana proses penerapan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun di TK

Thariqul 'Ilmi ?

3. Apakah penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun melalui media digital interaktif. Penelitian dilaksanakan di TK Thariqul 'Ilmi, Kecamatan Grogol, Kabupaten Kediri dengan subjek penelitian sebanyak 14 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian diawali dengan Pra Siklus, siklus 1 dan siklus 2. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk melihat peningkatan kemampuan literasi anak. Penelitian dinyatakan berhasil apabila kemampuan literasi anak mencapai minimal 75 % dengan indikator keberhasilan : 1. Anak mampu mengenal

simbol huruf a-z, 2. Anak mampu menyebutkan bunyi huruf, 3. Anak mampu membaca suku kata dan kata sederhana.

Hasil

Penggunaan media digital interaktif berbasis IFP menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi.

Pra Siklus : ketuntasan 0% (0 dari 14 anak)

Siklus 1 : ketuntasan meningkat menjadi 50% (7 dari 14 anak)

Siklus 2 : ketuntasan meningkat menjadi 86% (12 dari 14 anak)

Peningkatan terlihat pada 3 indikator : mengenal simbol huruf menyebutkan bunyi huruf dengan benar, membaca

suku kata sederhana Target keberhasilan penelitian sebesar 75% telah tercapai pada siklus 2.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis IFP dapat membantu meningkatkan literasi awal anak usia 4-5 tahun.

- IFP menyajikan pembelajaran melalui visual, audio, animasi dan aktivitas interaktif
- Anak dapat belajar melalui kegiatan menyentuh, menggeser, menulis, mencocokkan, bermain kuis, dan menebak huruf
- Pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif.
- Perbaikan pada siklus 1 dilakukan melalui kegiatan tebak huruf dan menulis simbol huruf pada papan tulis digital.
- Perbaikan siklus 2 dilakukan melalui variasi permainan kuis interaktif latihan menyusun huruf / suku kata, serta pendampingan individual
- Peningkatan ketuntasan dari 0% - 50% - 86% menunjukkan adanya perkembangan kemampuan literasi setelah penerapan tindakan.

Manfaat Penelitian

1. Bagi anak : Dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan literasi anak, Menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan interaktif
2. Bagi guru : Menjadi inovasi pembelajaran, Mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran
3. Bagi sekolah : Meningkatkan kualitas pembelajaran
4. Bagi peneliti : Menjadi bahan referensi untuk penelitian penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini

