Improving The Literacy Skills of 4 to 5 Year Old Children Using Interactive Digital Media.
Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Media Digital Interaktif

Nurul Hidayah[1)], Arifin Mado[2)]

[1,2)] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
*Email Penulis Korespondensi: arifinmado@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to implement interactive digital media to enhance letter recognition and literacy skills in children aged 4–5 years. Children in this age group are entering a phase of rapid development regarding letter recognition, understanding the alphabet (A–Z), and beginning to read simple words. Planning, action implementation, observation, and reflection are the four primary stages of the Classroom Action Research (CAR) technique used in this study. The research was carried out over two cycles. The subjects consisted of 14 children aged 4–5 years. Preliminary classroom observations revealed that most children showed high enthusiasm and interest when introduced to digital-based learning media, such as interactive videos, letter recognition apps, and educational reading games. Consequently, the researcher deemed it necessary to conduct this CAR study to determine the extent to which interactive digital media could improve the reading skills of children aged 4–5 years at TK Thariqul Ilmi. The results indicate that the use of IFP-based interactive digital media successfully improved the children's early literacy skills incrementally. During the pre-cycle stage, no children achieved mastery. Following the intervention in Cycle I (14%), the number of children achieving mastery rose to 7 (50%), and further increased to 12 (86%) in Cycle II. Improvements were observed across all indicators: recognizing letter symbols, articulating letter sounds, and reading simple syllables. The study concludes that IFP-based interactive digital media is an effective learning tool for enhancing literacy skills in children aged 4–5 years. This medium fosters a learning experience that is more engaging and interactive, while aligning with the developmental characteristics of early childhood.*

Keywords *– Early childhood, literacy skills, interactive digital media*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf atau literasi pada anak usia 4-5 tahun. Anak usia dini pada usia 4-5 tahun memasuki tahap perkembangan yang cukup pesat yaitu kemampuan mengenal huruf, memahami simbol a-z, serta mulai membaca kata sederhana. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilaksanakan secara bersiklus yang terdiri dari empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observais, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Subjek penelitian terdiri dari 14 anak usia 4-5 tahun.. Berdasarkan observasi awal di kelas, sebagian besar anak menunjukkan antusias dan minat yang tinggi ketika diperkenalkan dengan media pembelajaran berbeasis digital seperti video interaktif, aplikasi pengenalan huruf, dan permaianan edukatif terkait membaca. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4–5 tahun di TK Thariqul Ilmi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan penggunaan media digital interaktif berbasis IFP mampu meningkatkan kemampuan literasi awal anak secara bertahap. Hanya ada 2 anak (14%) yang mencapai tingkat penguasaan pada tahap pra-siklus. Setelah intervensi pada Siklus I, jumlah anak yang mencapai penguasaan meningkat menjadi 7 orang (50%) dan kemudian menjadi 12 orang (86%) pada Siklus II. Semua indikator menunjukkan peningkatan, termasuk kemampuan membaca kata atau suku kata sederhana, melafalkan bunyi huruf, dan mengenali simbol huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis IFP merupakan sarana pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia empat hingga lima tahun. Penggunaan media ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.*

Kata Kunci *- Anak Usia dini, kemampuan literasi, media digital interaktif*

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini, sebagaimana didefinisikan dalam Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Upaya ini dilaksanakan dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental, guna memastikan anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pada usia dini pula dikatakan bahwa the golden age, dimana anak usia dini dapat dengan mudah meniru dan menyerap berbagai pengetahuan di lingkungannya baik positif maupun negatif, sehingga pada waktu usia dinilah sangat baik diberikan pengetahuan yang positif [1]. Pendidikan anak usia dini meletakkan dasar bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Anak-anak melewati masa ketika mereka lebih terbuka untuk menyerap informasi dan keterampilan; oleh karena itu, pembelajaran yang bermakna selama tahun-tahun pembentukan ini dapat memberikan dampak positif jangka panjang terhadap kemampuan mereka dalam berbagai aspek kehidupan [2]. Setiap anak lahir dengan keunikan masing-masing sehingga tentu berbeda satu dengan yang lainnya, maka dalam memberikan stimulus juga berbeda setiap anaknya. Anak-anak melewati masa peka antara usia 4 hingga 6 tahun, saat mereka terbuka terhadap berbagai inisiatif dan rangsangan yang membantu mereka mencapai potensi maksimalnya. Perkembangan proses fisik dan mental yang mampu merespons rangsangan lingkungan inilah yang disebut sebagai masa peka [3]. Sesuai dengan karakteristik khas dan tahapan perkembangan anak usia dini, pendidikan anak usia dini berfokus pada peletakan dasar bagi kapasitas intelektual (termasuk kemampuan kognitif dan kreatif), kecerdasan emosional dan spiritual, keterampilan sosial-emosional, bahasa, dan komunikasi, serta pertumbuhan dan perkembangan fisik, khususnya koordinasi motorik halus dan kasar. Masa kanak-kanak awal merupakan "masa keemasan" atau periode krusial bagi anak, karena perkembangan pada masa ini berdampak signifikan terhadap tahapan pertumbuhan selanjutnya hingga dewasa. Mengingat masa keemasan ini hanya terjadi satu kali, jika kesempatan tersebut terlewatkan, maka peluang itu akan hilang selamanya.[4].

Secara etimologis kata "literasi" berasal dari bahasa Latin literatus, yang berarti "ditandai dengan huruf," "mampu membaca dan menulis," atau "terpelajar." Literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan membaca, berpikir, dan menulis merupakan komponen-komponen dari literasi [5]. Literasi awal anak pada usia 4–5 tahun berkembang secara bertahap, mulai dari mengenali simbol huruf, bunyi huruf, hingga mampu membaca permulaan. Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh adanya stimulasi multisensori,penggunaan media yang kreatif, dan ketersediaan lingkungan yang kaya akan literasi [6]. Kemampuan literasi anak usia dini dapat diperoleh melalui stimulasi yang diberikan oleh orang tua, guru dan lingkungan sekitar. Hal yang perlu dilakukan dalam rangka mengembangkan kemampuan literasi anak oleh orang tua atau guru adalah kemampuan berbahasa [7]. Perkembangan literasi harus diimbangi dengan perkembangan teknologi informasi, pengembangan literasi berarti mengembangkan keterampilan, kompetensi, dan kemampuan anak dalam hal yang berbeda. Literasi anak merupakan kecerdasan anak dalam melihat, memahami, melakukan dan menggunakan sesuatu secara cermat dan cerdas dengan berbagai cara [8]. Upaya menumbuhkan minat dan kemampuan membaca anak sebaiknya dimulai sedini mungkin—dalam lingkungan keluarga inti—dan harus dilakukan dengan cara yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Mengingat orang tua merupakan sosok penting sekaligus guru pertama bagi anak, memaksimalkan peran dan keterlibatan mereka adalah hal yang sangat krusial [9]. Untuk meningkatkan literasi anak usia dini, diperlukan strategi yang tepat guna mengajarkan keterampilan yang dibutuhkan, sehingga anak-anak dapat mengoptimalkan potensi mereka dan memahami materi pelajaran dengan mudah. Hal ini juga dapat dipahami sebagai strategi bagi pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Namun, perlu dipahami bahwa strategi pembelajaran yang sangat baik tidak semata-mata bergantung pada keberhasilan dukungan guru professional [10]. Dalam perkembangan zaman dan era globalisasi saat ini orang tua di ajak untuk memahami media digital dalam pembelajaran anak. Salah satu teknologi yang bisa dipakai dalam pembelajaran anak usia dini adalah media digital interaktif [11].

Tanpa menggunakan bentuk paksaan apa pun, media digital dapat menyajikan informasi yang merevitalisasi proses pendidikan serta memotivasi anak-anak untuk menjadi lebih bahagia dan lebih aktif [12]. Media digital interaktif, seperti aplikasi edukasi berbasis animasi, ebook interaktif, permainan edukatif (edugames), dan video pembelajaran yang disertai fitur responsif, memungkinkan anak belajar dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Media ini juga mendukung pembelajaran multisensori, di mana anak dapat belajar melalui visual, audio, dan kinestetik sekaligus [13]. Anak dapat berinteraksi secara mandiri dengan sumber daya pendidikan serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam lingkungan pembelajaran digital yang fleksibel dan responsive. Dengan memfasilitasi keterlibatan anak dalam berbagai aktivitas dan pemahaman konsep—yang disajikan melalui visual serta simulasi yang menarik—media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar [14]. Selain memberi manfaat yang cukup membantu, penggunaan media digital juga menimbulkan tantangan yang perlu diperhatikan salah satunya yaitu durasi penggunaan layar yang berlebihan, kualitas keamanan dan konten yang tersedia serta potensi dampak negatif terhadap interaksi sosial dan kesehatan fisik anak

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

[15]. Keterampilan literasi bahasa anak usia dini dapat ditingkatkan melalui penggunaan media digital. Anak-anak menganggap media digital interaktif lebih menarik karena berbagai kemampuannya. Media digital interaktif dapat mengajarkan beragam keterampilan kepada anak-anak, termasuk pengenalan huruf dan angka [16]. Praktik pembelajaran di semua jenjang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini, kini tengah mengalami perubahan berkat adanya perangkat seluler dan kemudahan akses internet. Saat ini, banyak lembaga pendidikan anak usia dini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyediakan sumber daya pendidikan bagi anak-anak. Namun, mengingat anak-anak ini kelak akan menjadi pemimpin bangsa dalam 20 hingga 30 tahun mendatang, pendidikan anak usia dini juga perlu secara proaktif menyesuaikan diri dengan era digital [17].

Menurut penelitian terdahulu dari Adelfa Yuriansa,2025 [13] 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 lebih menyenangkan. Penggunaan media digital juga mendukung teori multisensori learning, di mana anak belajar lebih efektif jika materi disampaikan melalui berbagai saluran indra secara bersamaan, seperti visual (gambar, warna), audio (suara, musik), dan kinestetik (sentuhan melalui layar). Hal ini membuat anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat informasi literasi dasar.

Pembaruan penelitian yang saat ini di lakukan terletak pada penerapan media digital interaktif berupa IFP (Interactive Flat Panel), secara sistematis melalui penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan literasi anak usia 4-5 tahun yang sebelumnya di kelas tersebut masih menggunakan metode konvensional. Subjek, lokasi penelitian, dan penggunaan media digital yang disesuaikan dengan situasi kelas merupakan aspek-aspek yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah di lakukan dengan guru di TK Thariqul ‘Ilmi terdapat kesenjangan terkait peningkatan kemampuan literasi anak. Dari jumlah keseluruhan ada 14 anak, hanya 2 anak yang sudah bisa menyebutkan huruf abjad dengan benar, 12 anak yang lain masih kesulitan menghafal huruf dan masih terbolak balik dalam menyebutkan huruf. Media yang digukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan IFP (Interactive Flat Panel). Penerapannya menggunakan kuis interaktif, papan tulis digital dan video pembelajaran huruf vokal dan konsonan. Dengan ini saya melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media digital interaktif”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun, serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun setelah diterapkannya media digital interaktif berupa IFP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman, serta mendorong penguatan kompetensi literasi anak sejak usia dini melalui pendekatan yang modern dan efektif khususnya dalam aspek pengenalan huruf, suku kata, kosakata sederhana, dan kemampuan menyimak.

II. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan oleh guru kelas. PTK digunakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas melalui tindakan yang direncanakan, di laksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berulang hingga mencapai perbaikan yang diharapkan. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang mencakup empat tahapan utama: (1) Perencanaan, yang meliputi penyusunan modul pembelajaran, penyediaan media digital IFP, dan penentuan indikator keberhasilan, (2) Pelaksanaan tindakan, yang mencakup kegiatan pembelajaran dengan menggunakan IFP sebagai media utama untuk pengenalan huruf; (3) Observasi, yang melibatkan pemantauan terhadap aktivitas dan respons anak selama sesi berlangsung serta pencatatan hasil pembelajaran, dan (4) Refleksi, yang mencakup analisis terhadap kekuatan, kelemahan, dan kekurangan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai bahan pertimbangan untuk siklus berikutnya. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Data dikumpulkan melalui observasi, pembelajaran di kelas dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menilai peningkatan proses dan hasil belajar. Subjek dari penelitian ini di ambil dari anak usia 4-5 tahun di TK Thariqul Ilmi, kecamatan Grogol Kabupaten Kediri yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 7 anak Perempuan dan 7 anak laki-laki. Indikator ketercapaian yang diharapkan yaitu anak mampu mengenal symbol huruf abjad A-Z, anak mampu menyebutkan bunyi huruf dengan benar, anak mampu membaca suku kata dan kata sederhana.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi anak setelah diterapkannya media digital interaktif. Penelitian akan dilanjutkan dan di hentikan apabila dirasa cukup dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Dalam Teknik pengumpulan data penelitian terdapat observasi dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung pada kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan lembar observasi guna mendapatkan data yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Dokumentasi untuk memperoleh data langsung meliputi modul ajar, laporan kegiatan dan foto kegiatan. Dokumentasi diperlukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Teknis analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif . Analisis

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

kualitatif berupa desktipsi tingkat perkembangan kemampuan literasi anak, analisis kuantitatif untuk mengetahui peningkatan perkembangan literasi anak dengan menghitung persentase melalui data yang diperoleh pada perkembangan siklus. Penelitian dikatakan berhasil apabila tingkat kemampuan literasi anak meningkat mencapai 75%. Dengan rumus yang digunakan sebagai berikut $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan :
P : angka presentasi
f : frekuensi aktivitas anak
n : jumlah anak dalam satu kelas

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Prasiklus

Pra-siklus adalah tahap pertama yang diselesaikan sebelum pelaksanaan langkah-langkah perbaikan [18]. Pra Siklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun sebelum diberikan tindakan berupa penggunaan media digital interaktif. Pada tahap ini, guru melakukan observasi terhadap kemampuan literasi anak selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan di kelas. Anak menghafal beberapa huruf menggunakan kartu huruf dan buku cetak bergambar. Tahap ini membantu memperoleh pemahaman yang baik mengenai kondisi awal siswa, khususnya terkait keterampilan, kekurangan, dan hambatan belajar mereka. Sebelum menerapkan intervensi yang bertujuan meningkatkan hasil belajar, peneliti dapat menilai tingkat pencapaian siswa selama tahap pra siklus ini. Berdasarkan penelitian berjudul "Meningkatkan Keterampilan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Digital Interaktif di TK Thariqul 'Ilmi," pra siklus merupakan langkah awal untuk mengetahui kemampuan pengenalan huruf pada anak. Peneliti menemukan bahwa pada tahap pra siklus ini, sebagian besar anak mengalami kesulitan membedakan bentuk huruf tertentu, kesulitan mengaitkan bunyi huruf dengan simbolnya, serta kurang memiliki minat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran alfabet. Kondisi ini muncul akibat metode pengajaran sebelumnya yang terlalu bergantung pada materi abstrak seperti lembar kerja dan buku cetak sehingga memberikan sedikit kesempatan bagi anak untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan bersifat praktis.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pra Siklus Meningkatkan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Digital Interaktif di TK Thariqul 'Ilmi.

A.

No	Nama	Mampu mengenal simbol huruf abjad	Mampu menyebutkan bunyi huruf	Mampu membaca suku kata sederhana	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	A1	2	2	1	5	42 %	BT
2.	A2	2	1	1	4	33 %	BT
3.	A3	2	2	2	6	50 %	BT
4.	A4	2	2	1	5	42 %	BT
5.	A5	2	2	1	5	42 %	BT
6.	A6	1	2	1	4	33 %	BT
7.	A7	2	2	2	6	50 %	BT
8.	A8	2	2	1	5	42 %	BT
9.	A9	2	2	1	5	42 %	BT
10.	A10	3	3	3	9	75 %	T
11.	A11	1	1	1	3	25 %	BT
12.	A12	2	2	1	5	42 %	BT
13.	A13	3	3	3	9	75 %	T
14.	A14	1	2	1	4	33 %	BT

Ketercapaian = $\frac{2}{14}$ 100% = 14%

Keterangan =
T = tuntas
BT = belum tuntas

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Berdasarkan statistik pra siklus, terlihat jelas bahwa kemampuan anak usia 4 hingga 5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi dalam mengenali huruf melalui media digital interaktif masih belum memadai. Hasil evaluasi terhadap 14 anak disajikan dalam tabel tersebut. Mereka dinilai berdasarkan tiga aspek utama yaitu membaca suku kata sederhana, melafalkan bunyi huruf, dan mengenali simbol huruf. Aspek ketiga ini merupakan indikator penting dalam mengevaluasi kemampuan literasi anak. Secara keseluruhan, hasil capaian setiap anak masih jauh dari target penguasaan yang diharapkan, sebagaimana terlihat dari persentase hanya ada 2 anak yang sudah berhasil tuntas atau 14%. Maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan perlu dilakukan perbaikan pada siklus 1.

2. Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 3 hari pada hari Senin 11 Mei 2026, Selasa 12 Mei 2026 dan Rabu 13 Mei 2026. Kegiatan ini didasarkan pada hasil tahap pra siklus yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi masih rendah. Sebagian besar anak mengalami kesulitan dan belum mampu menyebutkan nama huruf dengan tepat, kesulitan membedakan huruf tertentu, dan terbalik dalam menyebutkan bunyi huruf. Untuk membantu mengajarkan huruf, anak-anak diajak bermain dan belajar melalui slide interaktif dengan fitur sentuh, anak mencari dan menyentuh huruf pada layar IFP, serta papan tulis digital untuk menirukan bentuk huruf dan bunyinya. Guru juga memutarkan video pembelajaran tentang alfabet interaktif.

Tahap pelaksanaan Siklus I terdiri dari langkah-langkah berikut, pada hari pertama kegiatan anak yaitu menirukan bentuk huruf dengan menulis pada papan tulis digital IFP, hari kedua bermain tebak huruf yaitu anak diminta menyentuh huruf pada layar IFP sesuai perintah, hari ketiga kegiatan anak yaitu membaca suku kata sederhana melalui aplikasi membaca interaktif pada IFP serta melihat tayangan video pembelajran tentang alfabet. Guru melakukan observasi serta mencatat hasil pengamatannya pada lembar observasi. Setelah itu guru malakukan refleksi yang melibatkan analisis terhadap kekurangan, tantangan, dan kelebihan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai bahan pertimbangan untuk siklus berikutnya [19].

Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, pelaksanaan Siklus I bertujuan untuk meningkatkan hasil yang dicapai pada tahap pra siklus. Mulai dari mengenali simbol huruf sederhana dan melafalkan bunyi huruf hingga membaca suku kata, setiap tahapan pembelajaran dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif dan kemampuan berbahasa anak. Demi memastikan setiap siswa dapat mencapai potensi maksimalnya, guru juga akan memberikan pendampingan secara individual kepada anak-anak yang mengalami kesulitan. Dibandingkan dengan tahap pra siklus, intervensi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan serta menambah jumlah anak yang mencapai penguasaan materi pada akhir siklus.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Siklus I Meningkatkan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Digital Interaktif di TK Thariqul ‘Ilmi.

No	Nama	Mampu mengenal simbol huruf abjad	Mampu menyebutkan bunyi huruf	Mampu membaca suku kata sederhana	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	A1	3	3	2	8	67 %	BT
2.	A2	3	2	2	8	67 %	BT
3.	A3	4	4	3	11	92 %	T
4.	A4	4	3	3	10	83 %	T
5.	A5	4	4	3	11	92 %	T
6.	A6	3	3	2	8	67 %	BT
7.	A7	3	3	2	8	67 %	BT
8.	A8	4	4	3	11	92 %	T
9.	A9	3	3	2	8	67 %	BT
10.	A10	4	4	4	12	100 %	T
11.	A11	3	2	2	7	58 %	BT
12.	A12	4	4	4	12	100 %	T
13.	A13	4	3	3	10	83 %	T
14.	A14	3	2	2	7	58 %	BT

Ketercapaian = $\frac{7}{14}$x 100% = 50 %

Keterangan =

T = tuntas

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

BT = belum tuntas

Berdasarkan hasil penilaian Siklus I, anak usia 4 hingga 5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media digital interaktif IFP dibandingkan dengan tahap pra siklus. Penilaian Siklus I melibatkan 14 anak dan mencakup tiga topik yaitu membaca suku kata, melafalkan bunyi huruf, dan mengidentifikasi simbol huruf. Sebagian besar anak menunjukkan kemajuan yang nyata. Salah satu tanda peningkatan yang jelas adalah naiknya nilai rata-rata pada semua komponen evaluasi, khususnya pada aspek yang mencapai kriteria ketuntasan. Tingkat ketuntasan keseluruhan hanya mencapai 50%. Tujuh anak dinyatakan tuntas pada tahap ini, sementara tujuh anak lainnya dinilai belum mencapai ketuntasan. Hasil refleksi siklus 1 yaitu penyajian materi masih kurang bervariasi dan menarik. Kemampuan membaca anak masih belum lancar, maka perlu adanya perbaikan lebih lanjut pada suiklus II.

3. Siklus II

Siklus kedua penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada hari Senin 18 Mei 2026, Selasa 19 Mei 2026 dan Rabu 20 Mei 2026. Tahap ini merupakan tindak lanjut dari refleksi Siklus I, yang menunjukkan adanya kemajuan signifikan dalam kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi melalui penggunaan media digital interaktif berupa IFP. Tujuh dari 14 anak yang berpartisipasi berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 78%, sementara tujuh anak lainnya belum mencapai ketuntasan. Temuan ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan pada Siklus I meliputi penggunaan media IFP, strategi "bermain sambil belajar", dan pengawasan langsung oleh guru memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak, khususnya dalam kemampuan mereka mengenali, melafalkan, dan membaca suku kata.

Tahap pelaksanaan Siklus II terdiri dari langkah-langkah berikut, pada hari pertama dilakukan kegiatan kuis tebak huruf yang ditayangkan pada layar IFP, anak menyebutkan sesuai huruf yang tertera. Pada hari ke dua yaitu kegiatan susun suku kata, anak diminta untuk menyusun huruf acak dengan cara menggeser dan menyentuh layar IFP menjadi kata yang tepat. Hari ketiga yaitu kegiatan membaca kata sederhana dengan disertai gambar dan suara untuk mengoreksi. Pada saat kegiatan berlangsung guru melakukan pengamatan dan penilaian yang dituliskan pada lembar observasi.

Dengan berfokus pada peningkatan kualitas strategi pengajaran, Siklus II bertujuan untuk mengembangkan apa yang telah dilakukan pada Siklus I. Pada tahap ini, guru akan memperkenalkan alternatif latihan yang lebih menantang dan menarik, khususnya dalam bentuk permainan menggunakan media kuis tebak huruf dan susun suku dan kata interaktif, anak menyusun huruf menjadi kata dengan menyentuh dan menggeser huruf pada layar IFP, serta pemberian latihan secara bertahap melalui animasi suku kata dengan suara dan disertai gambar. Pendampingan individual juga akan lebih diperkuat bagi anak yang mengalami kesulitan agar mereka dapat lebih fokus dan termotivasi.

Oleh karena itu, diharapkan hasil dari Siklus II tidak hanya menunjukkan peningkatan persentase penguasaan materi, tetapi juga mendorong minat dan motivasi berkelanjutan anak dalam kegiatan pengenalan huruf dan membaca. Dengan demikian, Siklus II dapat dinilai telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan literasi dini pada siswa usia 4–5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi dapat ditingkatkan melalui penggunaan media IFP. Penggunaan media IFP tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, tetapi juga membantu anak-anak memahami huruf secara lebih konkret.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siklus II Meningkatkan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Digital Interaktif di TK Thariqul ‘Ilmi.

No	Nama	Mampu mengenal simbol huruf abjad	Mampu menyebutkan bunyi huruf	Mampu membaca suku kata sederhana	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	A1	4	4	3	11	92 %	T
2.	A2	4	4	3	11	92 %	T
3.	A3	4	4	4	12	100 %	T
4.	A4	4	4	4	12	100 %	T
5.	A5	4	4	4	12	100 %	T
6.	A6	4	3	3	10	83 %	T
7.	A7	4	4	3	11	92 %	T
8.	A8	4	4	4	12	100 %	T
9.	A9	4	3	3	10	83 %	T

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

10.	A10	4	4	4	12	100 %	T
11.	A11	3	3	2	8	67 %	BT
12.	A12	4	4	4	12	100 %	T
13.	A13	4	4	3	11	92 %	T
14.	A14	3	3	2	8	67 %	BT

Ketercapaian = $\frac{12}{14}$x 100% = 86%

Keterangan =

T = tuntas

BT = belum tuntas

Secara keseluruhan, temuan Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan anak meningkat secara signifikan berkat penggunaan media IFP. Hanya sebagian kecil anak yang masih memerlukan bantuan, sementara sebagian besar mencapai kategori "kompeten" pada ketiga indikator penilaian. Dengan demikian, kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi meningkat melalui penggunaan media yang melibatkan media digital interaktif.

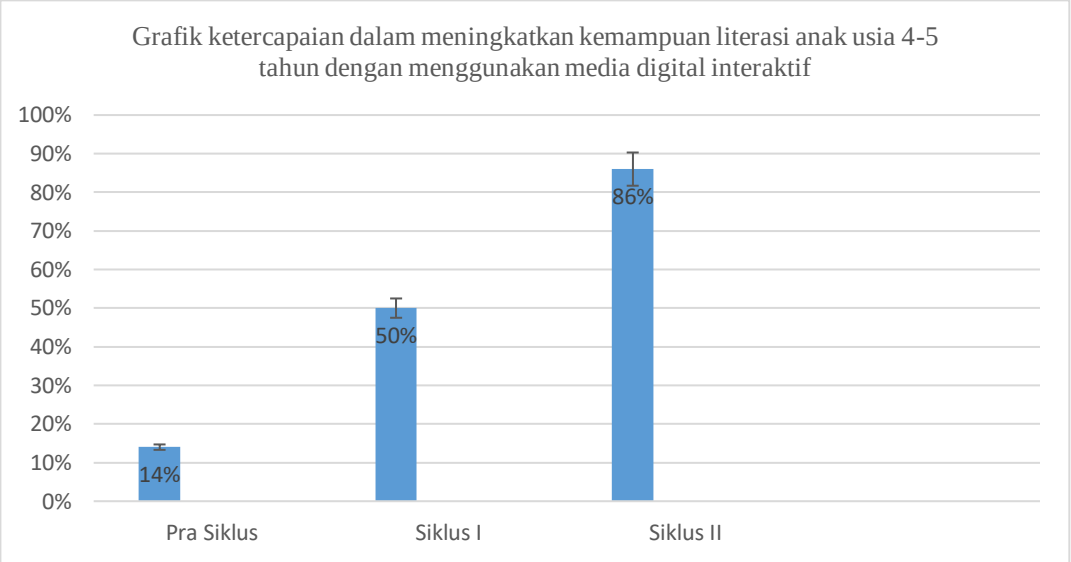
Hasil evaluasi Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pengenalan huruf pada anak di TK Thariqul 'Ilmi melalui penggunaan media IFP. Sebanyak dua belas dari empat belas anak yang berpartisipasi dalam penelitian ini berhasil mencapai tingkat penguasaan materi. Dibandingkan dengan Siklus I, di mana hanya beberapa anak yang mencapai tingkat penguasaan tersebut, persentase ini menunjukkan peningkatan yang nyata. Temuan ini mengindikasikan bahwa perbaikan yang dilakukan pada Siklus II seperti penyajian variasi media yang lebih beragam, penggunaan teknik berbasis permainan yang lebih interaktif, serta pemberian pendampingan secara individual memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan dasar pemahaman membaca anak.

Kemajuan yang jelas terlihat melalui kajian menyeluruh berdasarkan aspek-aspek tertentu. Terkait pengenalan simbol huruf, sebagian besar anak memperoleh nilai tinggi, dengan banyak di antaranya mencapai nilai tertinggi, yaitu 4. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengidentifikasi dan menyebutkan nama huruf dengan tepat dan konsisten. Kemajuan signifikan juga tercatat dalam aspek artikulasi bunyi huruf; sebagian besar anak memperoleh nilai antara 3 dan 4, yang mengindikasikan peningkatan ketepatan dalam kemampuan tersebut. Sejumlah anak khususnya A3, A4, A5, A8, A10, dan A12 mencapai nilai 4 dalam kategori membaca suku kata, yang menunjukkan tingkat kemahiran yang tinggi.

Secara keseluruhan, hasil siklus kedua menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berupa IFP dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenali huruf. Penggunaan teknik pengajaran yang lebih variatif dan menarik seperti aplikasi permainan edukatif, tes interaktif, dan latihan bertahap yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing anak, turut berkontribusi pada pencapaian ini. Tingkat penguasaan sebesar 86% menunjukkan hasil yang baik dan hampir mencapai target, namun langkah tindak lanjut tetap diperlukan, khususnya dengan memberikan perhatian lebih kepada anak-anak yang belum mencapai tingkat penguasaan tersebut. Diharapkan seluruh siswa dapat mencapai penguasaan penuh pada tahap berikutnya melalui langkah perbaikan yang tepat, sehingga tujuan pendidikan literasi dasar dapat tercapai secara optimal.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Tabel 4. Grafik ketercapaian dalam Meningkatkan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Digital Interaktif di TK Thariqul ‘Ilmi.



Grafik di atas menunjukkan peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada siswa berusia 4 hingga 5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi melalui penggunaan media digital interaktif berupa IFP selama tahapan pembelajaran Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II. Tiga keterampilan yang dievaluasi meliputi membaca suku kata, melafalkan bunyi huruf, dan mengenali simbol huruf.

B. PEMBAHASAN

"Masa keemasan" di awal kehidupan merupakan periode krusial dengan perkembangan yang pesat. Mengingat anak-anak lebih terbuka untuk belajar dan lebih mampu mengingat informasi pada tahap ini, kita harus memanfaatkannya sebaik mungkin dengan mendorong kemampuan membaca mereka sejak dini. Karena di masa ini anak akan lebih mudah menyerap atau mengingat apa yang yang diajarkan padanya. Dengan mengajarkan literasi sejak dinipada anak, anak akan terbiasa membaca hingga dewasa. [20]. Namun, karena proses belajar masih bersifat abstrak dan tidak menyenangkan, banyak anak yang masih kesulitan mengenali huruf. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya minat literasi anak, dimana orang tua kurang menyadari pentingnya literasi bagi anak sehingga mereka tidak peduli terhadap minat baca anak. Orang tua tidak membiasakan anak untuk belajar membaca sejak dini, akibatnya anak tidak tertarik untuk belajar membaca. Apalagi pada zaman sekarang anak lebih memilih bermain gadget daripada membaca buku [21]. Oleh sebab itu, para pendidik harus inovatif dalam cara mereka menyampaikan materi pendidikan yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak.

Media yang dapat digunakan adalah media digital interaktif berupa IFP (Interactive Flat Panel). Penggunaan media interaktif berupa IFP (Interactive Flat Panel) dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan kemampuan belajar anak usia dini. Media tersebut mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

Guru dapat menggunakan media digital interaktif berupa IFP (Interactive Flat Panel) untuk menampilkan beragam sumber belajar digital yang dapat diakses melalui internet atau media penyimpanan, termasuk video pembelajaran, gambar, lagu, permainan, dan cerita interaktif. Selain itu, media digital interaktif berupa IFP menawarkan keunggulan berupa antarmuka layar sentuh yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa dengan materi pelajaran. Anak-anak menjadi lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena mereka dapat menulis, menggambar, menyentuh, menggeser layar, mencocokkan gambar, dan memainkan permainan edukatif secara langsung di layar tersebut.

Media digital interaktif berupa IFP dapat membantu dalam pengenalan huruf, bunyi huruf, suku kata, kosakata, dan pemahaman cerita dalam konteks pengembangan literasi. Anak dapat lebih mudah mengaitkan simbol huruf dengan bunyi yang sesuai ketika informasi disajikan melalui modalitas visual maupun auditori. Selain itu,

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

penggunaan permainan edukatif dan film cerita bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Penggunaan media ini sejalan dengan komitmen fasilitas pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan literasi anak, khususnya dalam hal pemahaman dan pengenalan simbol huruf. Diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak melalui penggunaan media digital interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendukung para pendidik secara langsung dalam upaya mereka menciptakan peluang pembelajaran yang imajinatif dan inovatif yang relevan dengan dunia anak-anak. Berdasarkan penelitian mengenai peningkatan kemampuan literasi pada anak usia 4 hingga 5 tahun menggunakan media digital interaktif, penggunaan media digital interaktif berupa IFP terbukti memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman anak. Pada awalnya, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan huruf-huruf alfabet dengan benar serta cenderung mengandalkan hafalan semata, yang membatasi kemampuan mereka untuk menghubungkan simbol huruf dengan bunyi yang sesuai.

Satu per satu anak maju ke depan untuk menuliskan huruf di papan tulis digital sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus. Namun, temuan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan mengenali dan menulis huruf dengan benar, mereka tampak kurang percaya diri, menulis huruf dengan bentuk yang keliru dan dalam situasi tertentu belum mampu mengaitkan simbol huruf dengan bunyi yang sesuai. Penggunaan media digital interaktif pada siklus berikutnya merupakan tindak lanjut dari kebutuhan akan materi pembelajaran yang lebih menarik guna membantu siswa memahami alfabet dengan lebih baik.

Terkait komponen pertama yaitu mengenali simbol huruf, sebagian besar anak memperoleh skor antara 1 dan 2, yang berarti mereka hanya mengenal sejumlah kecil huruf, tingkat kemampuan ini dinilai belum memadai. Dengan skor berkisar antara 1 hingga 2, kemampuan pada komponen kedua yaitu menyebutkan bunyi huruf juga tergolong rendah. Temuan ini menegaskan betapa pentingnya penggunaan teknik yang lebih menarik serta pemberian banyak kesempatan belajar bagi anak untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang alfabet.

Aspek ketiga yang dievaluasi adalah kemampuan anak membaca suku kata sederhana. Sebagian besar anak masih kesulitan membaca suku kata, hasil evaluasi umumnya menunjukkan skor 1 atau 2, dengan sangat sedikit anak yang memperoleh skor 3. Rendahnya tingkat kemampuan ini mengindikasikan perlunya stimulasi yang lebih intensif melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengembangkan keterampilan membaca suku kata.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa hanya ada 2 anak yang memenuhi kriteria ketuntasan pada tahap pra siklus, yang menunjukkan perlunya persiapan pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar dengan tetap mempertimbangkan faktor perkembangan anak usia dini.

Secara keseluruhan, temuan pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan huruf anak masih kurang memadai. Sebagian besar anak diklasifikasikan sebagai "belum mahir" di semua aspek, termasuk membaca suku kata pendek, melafalkan bunyi huruf, dan mengenali simbol huruf. Kondisi ini menekankan perlunya perbaikan melalui penggunaan materi pendidikan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berdasarkan temuan pra siklus ini, peneliti menyimpulkan perlunya materi pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penggunaan media digital interaktif seperti IFP merupakan salah satu alternatif praktis.

Dibandingkan dengan tahap pra siklus, sebagian besar anak memperoleh skor lebih tinggi pada komponen pertama, yaitu penyebutan simbol huruf. Sejumlah anak (A3, A4, A5, A8, A10, A12, dan A13) mendapatkan skor 4, yang menunjukkan kemampuan pengenalan huruf yang sangat baik. Sementara itu, kemampuan anak-anak pada komponen kedua yaitu penyebutan bunyi huruf juga mengalami peningkatan. Banyak anak memperoleh skor tiga atau bahkan empat, yang menunjukkan bahwa mereka mulai dapat mengenali bunyi huruf dengan tepat. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif berupa IFP menjadikan kegiatan belajar lebih menarik sekaligus membantu pemahaman mengenai huruf. Hasil tersebut juga menunjukkan kemajuan yang memuaskan pada komponen ketiga, yaitu membaca suku kata. Beberapa anak (A10 dan A12) memperoleh skor tertinggi sebesar 4, yang menunjukkan kemahiran mereka dalam membaca suku kata secara tepat. Dengan skor rata-rata berkisar antara 7 hingga 12 dari nilai maksimum 12, rata-rata persentase individu berdasarkan skor keseluruhan adalah 78%. Sementara itu, dengan capaian sebesar 58%, beberapa siswa seperti A11 dan A14 secara konsisten mencatatkan tingkat pencapaian terendah.

Namun, secara umum dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak menunjukkan perkembangan keterampilan yang baik. Meskipun beberapa anak masih memerlukan bimbingan lebih intensif, data ini menunjukkan bahwa intervensi yang diterapkan selama Siklus I berhasil meningkatkan capaian dibandingkan hasil pra-siklus. Teknik pengajaran yang lebih menarik, penggunaan media digital interaktif berupa IFP, serta strategi "bermain sambil belajar" yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini kemungkinan besar turut berkontribusi terhadap perkembangan tersebut [22].

Hasil Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan media digital interaktif berupa IFP. Namun, karena lebih dari separuh anak belum mencapai tingkat penguasaan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

yang diharapkan, tahap berikutnya perlu disempurnakan. Berbagai langkah dapat diterapkan, seperti memperluas ragam aktivitas, menambah kesempatan berlatih, serta menerapkan strategi khusus bagi anak-anak yang masih mengalami kesulitan. Pemahaman anak juga dapat diperkuat melalui teknik-teknik seperti pengulangan materi dan pemberian motivasi. Temuan ini menjadi landasan penting untuk melangkah ke Siklus II, dengan harapan agar setiap anak dapat mencapai tingkat penguasaan yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Temuan pra siklus menunjukkan bahwa kinerja anak-anak pada indikator pertama yaitu kemampuan mengenali simbol huruf masih rendah yaitu 48%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak belum menguasai kemampuan untuk mengidentifikasi atau mengingat simbol-simbol tersebut. Tingkat pencapaian meningkat menjadi 87% setelah intervensi Siklus I diterapkan, yang menandakan adanya kemajuan signifikan. Siklus II menunjukkan kemajuan lebih lanjut, dengan tingkat pencapaian mencapai 96%. Temuan-temuan ini membuktikan bahwa anak dapat mengenali huruf dengan lebih mudah dan menyeluruh ketika media IFP digunakan bersamaan dengan tehnik pembelajaran yang menarik.

Terjadi peningkatan yang konsisten pada indikator kedua, yaitu kemampuan melafalkan bunyi huruf. Pada tahap pra siklus, tingkat pencapaian anak-anak tergolong rendah, yakni 50%. Pencapaian tersebut meningkat menjadi 78% saat intervensi diterapkan pada Siklus I, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan melafalkan bunyi huruf. Angka pencapaian kemudian naik menjadi 82% pada Siklus II. Sebagian besar anak mampu melafalkan bunyi huruf dengan penuh percaya diri. Hal ini menggambarkan betapa pentingnya pendekatan pengajaran yang mengutamakan partisipasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Dari ketiga faktor yang dievaluasi, indikator ketiga yaitu kemampuan membaca suku kata menunjukkan peningkatan terbesar. Kinerja anak pada tahap pra siklus berada di angka sekitar 36%, yang mencerminkan tingkat kemampuan yang sangat rendah. Kinerja tersebut meningkat menjadi sekitar 66% setelah intervensi pada Siklus I, dan kemudian meningkat lebih lanjut menjadi 82% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca suku kata, yang merupakan indikator penting dalam penguasaan literasi dasar.

Secara keseluruhan, grafik tersebut menunjukkan bahwa keterampilan literasi dasar anak usia dini meningkat secara signifikan melalui pembelajaran menggunakan media digital ninteraktif berupa IFP [23]. Strategi yang diterapkan seperti penggunaan media digital interaktif berupa IFP, pendekatan pembelajaran berbasis bermain, beragam aktivitas, dan bimbingan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu terbukti sangat efektif dalam membantu anak memahami pengenalan huruf, sebagaimana terlihat dari peningkatan yang terjadi pada siklus-siklus berikutnya. Hasil ini juga menegaskan betapa pentingnya pelatihan yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Namun, anak-anak yang belum mencapai potensi maksimalnya masih memerlukan perhatian khusus, khususnya, pemahaman dan kemampuan mereka perlu diperkuat guna memastikan setiap anak mencapai penguasaan materi secara menyeluruh. Hal ini menggambarkan bagaimana pembelajaran berbasis media digital interaktif berupa IFP dapat membuat anak-anak usia dini lebih mudah, lebih menyenangkan, dan lebih bermakna dalam memahami huruf.

Empat tahapan dalam paradigma penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan segala hal yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media digital interaktif berupa IFP. Beberapa kegiatan spesifik yang dilakukan meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPP) yang mengintegrasikan media digital interaktif berupa IFP ke dalam latihan pengenalan simbol huruf, penyiapan jenis kegiatan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, serta pembuatan instrumen observasi untuk mengukur keterlibatan siswa, kemampuan pengenalan simbol huruf, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap perencanaan ini menjadi landasan bagi pelaksanaan tindakan selanjutnya guna memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan secara terarah dan sejalan dengan tujuan penelitian.

Peneliti menggunakan media digital interaktif berupa IFP (Interactive Flat Panel) untuk mengajarkan latihan pengenalan huruf pada tahap pelaksanaan atau tindakan. Langkah berikutnya setelah peneliti menjelaskan tentang media digital interaktif berupa IFP dan cara penggunaannya kepada para siswa adalah bernyanyi bersama mengikuti lagu alfabet yang diputar melalui media digital interaktif berupa IFP tersebut. Peneliti kemudian membahas keunggulan belajar menggunakan media digital interaktif berupa IFP serta memberikan saran. Terakhir, anak-anak memainkan permainan menebak huruf dan menuliskan simbol huruf pada papan digital dengan cara menyentuh layar secara langsung. Melalui kegiatan-kegiatan ini, anak-anak dapat belajar mengenali huruf dengan cara yang praktis dan menyenangkan.

Peneliti memantau perilaku dan perkembangan anak selama tahap observasi. Kegiatan observasi ini mencakup pemantauan partisipasi siswa dalam pembelajaran menggunakan media digital interaktif berupa IFP, penilaian kemampuan siswa dalam mengenali dan menuliskan simbol huruf, pengamatan sejauh mana siswa mampu mengaitkan simbol huruf dengan bunyi yang sesuai, serta pendokumentasian hasil pengamatan pada lembar observasi untuk analisis lebih lanjut. Data yang diperoleh digunakan untuk menilai efektivitas intervensi dan menentukan apakah diperlukan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Untuk menilai efektivitas intervensi dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki, peneliti menelaah data observasi selama tahap refleksi. Guna memaksimalkan hasil, proses refleksi ini mencakup perbandingan antara hasil pembelajaran dan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, identifikasi faktor serta tantangan yang dihadapi selama intervensi, dan penyusunan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Jika hasil yang diperoleh memenuhi kriteria keberhasilan, intervensi dianggap berhasil dan tidak ada siklus lanjutan yang dilakukan. Penggunaan media digital interaktif berupa IFP memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan membaca dasar siswa di TK Thariqul 'Ilmi, dan tahapan refleksi ini sangat penting untuk membuktikan bahwa intervensi yang diterapkan secara efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal literasi pada anak usia 4–5 tahun di TK Thariqul ‘Ilmi melalui penerapan media digital interaktif berupa IFP. Permainan dan kuis interaktif termasuk dalam media IFP yang digunakan, sarana ini dipilih agar anak-anak dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan pengalaman yang menarik. Pada tahap pra siklus, guru menggunakan teknik pengajaran konvensional dengan meminta setiap siswa maju ke papan tulis untuk menuliskan huruf. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih kesulitan menulis dan mengenali huruf dengan tepat. Anak-anak belum sepenuhnya memahami hubungan antara simbol huruf dan bunyi yang terkait, serta tampak kurang percaya diri. Temuan ini menunjukkan perlunya pendekatan pengajaran yang lebih menarik dan praktis untuk mendukung pemahaman anak mengenai huruf.

Pada siklus I guru mulai menerapkan media digital interaktif berupa IFP dalam kegiatan pembelajaran. Anak berlatih menulis huruf di papan tulis digital sambil menonton video pembelajaran tentang huruf-huruf tersebut. Mereka tampak lebih bahagia, lebih bersemangat, dan lebih antusias selama kegiatan berlangsung. Meskipun beberapa anak masih memerlukan bantuan untuk membedakan bentuk huruf yang tepat, hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan mereka mengenali huruf.

Berdasarkan refleksi dari Siklus I, kegiatan kemudian disempurnakan pada Siklus II. Guru memperkenalkan berbagai latihan yang lebih menarik, seperti permainan menebak huruf serta kompetisi singkat untuk mengidentifikasi huruf awal secara tepat dan cepat. Pada tahap ini, hampir seluruh anak mampu mengidentifikasi dan menyebutkan huruf awal dengan benar. Saat mengikuti kegiatan, mereka juga menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir logis dan keterampilan berpikir kritis dasar, serta bertambahnya minat dan rasa percaya diri.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia 4 hingga 5 tahun dapat meningkatkan kemampuan pengenalan literasi mereka dengan menggunakan media digital interaktif berupa IFP. Aktivitas berbasis media digital membantu anak-anak mempelajari alfabet dengan lebih mudah. Selain itu, pembelajaran menggunakan media digital interaktif berupa IFP meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, serta memperbaiki kemampuan motorik halus dan interaksi sosial mereka dengan guru. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media digital interaktif berupa IFP tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu audiovisual dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai alat yang mampu mendukung berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan bahasa dan kognitif yang berkaitan dengan pengenalan huruf.

Anak memiliki peluang belajar yang lebih relevan ketika objek IFP digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Peningkatan terlihat jelas selama siklus pertama intervensi, anak mampu membuat simbol huruf yang sesuai dengan bunyinya, berpartisipasi dalam pelajaran dengan lebih bersemangat, serta memiliki keinginan yang lebih tinggi untuk menyelesaikan tugas.

Pada siklus kedua, tercatat adanya kemajuan yang lebih signifikan. Anak-anak yang sebelumnya memiliki kemampuan pengenalan huruf yang kurang memadai akhirnya menjadi lebih terampil dalam mengidentifikasi dan menyebutkan huruf-huruf yang tepat. Fokus, partisipasi aktif, dan rasa ingin tahu anak-anak meningkat berkat keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan media digital interaktif berupa IFP. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif melalui strategi instruksional yang memadukan unsur bermain, komponen digital, dan eksplorasi. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media digital interaktif berupa IFP berperan penting dalam pengembangan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam hal pengenalan huruf. Dengan demikian, pembelajaran di TK Thariqul 'Ilmi kini menjadi lebih kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan temuan studi tersebut, siswa TK Thariqul 'Ilmi yang berusia antara empat hingga lima tahun menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pengenalan literasi saat menggunakan media digital interaktif berupa IFP. Hasil belajar sangat rendah pada tahap pra siklus, dengan tingkat ketuntasan sebesar 14%. Tingkat ketuntasan meningkat menjadi 50%, tujuh siswa mencapai ketuntasan ketika langkah-langkah perbaikan diterapkan pada Siklus I menggunakan media yang menarik dan pendekatan pengajaran yang lebih terarah. Pada Siklus II, kemajuan ini semakin nyata, dengan 12 anak mencapai ketuntasan atau tingkat ketuntasan sebesar 86%. Ketiga kategori yang dievaluasi membaca suku kata, melafalkan bunyi huruf, dan mengidentifikasi simbol huruf menunjukkan peningkatan selama siklus-siklus tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pengajaran yang

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

menggunakan media digital interaktif berupa IFP dapat menjadi cara yang efektif untuk membangun kemampuan literasi anak usia dini, meskipun 14% anak belum mencapai tingkat kemahiran yang diharapkan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital interaktif menawarkan peluang belajar yang lebih relevan dan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini. Menurut penelitian terkait, media yang memiliki relevansi langsung dengan kehidupan sehari-hari anak dapat memancing rasa ingin tahu serta membantu mereka dalam memahami materi.

Dengan demikian, Studi ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyoroti pentingnya penggunaan media digital dalam pelatihan literasi. Penelitian ini juga menunjukkan bagaimana metode pengajaran yang inovatif dan menarik dapat menjadikan proses belajar mengenal abjad lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak. Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi para pendidik di masa depan untuk terus mengembangkan beragam sumber belajar digital yang mampu mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan siswa. Selain itu, studi ini memiliki implikasi praktis bagi pendidik mengenai pentingnya memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang modern dan relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif berupa IFP dapat menjadi pendekatan alternatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran, sehingga memungkinkan anak untuk benar-benar memahami makna dan penerapan praktis huruf, bukan sekadar menghafalnya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif berupa IFP dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun di TK Thariqul ‘Ilmi. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan pra siklus sebesar 14%, siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 86%. Peningkatan terjadi pada kemampuan mengenal simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan membaca suku kata sederhana. Dengan capaian 86%, indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% telah tercapai, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media digital interaktif berupa IFP sangat efektif karena menawarkan pengalaman belajar yang modern dan menghibur. Melalui media ini, siswa dapat membaca suku kata yang relevan, menulis, serta melafalkan bunyi huruf dengan mudah. Latihan-latihan ini menumbuhkan minat siswa terhadap media digital sekaligus membantu mereka memahami konsep huruf. Siswa menjadi lebih terlibat, antusias, dan termotivasi untuk belajar selama pembelajaran tersebut. Mereka juga menunjukkan kemajuan dalam membaca suku kata, melafalkan bunyi huruf, dan mengenali simbol huruf secara tepat. Selain itu, latihan-latihan ini turut meningkatkan kemampuan motorik halus siswa. Dengan demikian, media digital interaktif berupa IFP membantu anak-anak memahami huruf dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna, serta berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efisien dan menarik yang selaras dengan tahapan perkembangan anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu keberhasilan penyusunan proposal skripsi ini melalui dukungan, arahan, inspirasi, dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan perhatiannya untuk memberikan bimbingan, rekomendasi, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan proposal. Selain itu, terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pengajar dan anggota civitas akademika yang telah berbagi keahlian dan pengetahuan serta menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk merampungkan proposal ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua, kerabat, dan teman-teman atas doa yang tiada henti, dukungan moral, dan semangat yang diberikan, yang semuanya telah memungkinkan penyelesaian proposal ini. Mengingat masih terdapat kekurangan dalam proposal tesis ini, penulis sangat menghargai saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Diharapkan gagasan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, bidang pendidikan, serta para pembaca yang mungkin membutuhkannya.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

REFERENSI

[1] R. Devianti, S. l. sari dan I. bangsawan, "Pendidikan karakter untuk anak usia dini," *Jurnal pendidikan dan konseling,* p. 70, 2020.

[2] Rahman, Iqbal, Wulan dan Jessica, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Digital," *Jurnal pendidikan anak usia dini,* p. 18, 2023.

[3] Setiawati dan Eka, Hakikat pendidikan anak usia dini, 2021.

[4] Yusuf, R. Novianti, koeri, N. S. T. A. Al, Herdianti dan G. Sarlita, "Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak," *Jurnal Plamboyan Edu,* p. 42, 2023.

[5] Suminah, Mardiana, Riza dan Muhammad, "KemampuanLiterasiAwalAnak Usia Dini diRaudhatul Athfal BintangZuhraTakengon," *Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin,* vol. 2, p. 27, 2024.

[6] Ratno, D. A. Santoso, N. Sarri dan M. Sukiram, "Upaya Meningkatkan Literasi Awal pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Tematik Di PAUDIT Ar Risalah," *Teaching and Learning Research JournalVolume: 2, Nomor 2, 2026,,* vol. 2, p. 204, 2026.

[7] Hidayatussholihah, Karta, Wayan, Rahmayani dan Ika, "Deskripsi kemampuan literasi anak kelompok B di PAUD Negeri kecamatan Palibelo," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,* p. 2310, 2022.

[8] Amalia dan Dina, "Optimalisasi kemampuan literasi anak usia dini melalui pemanfaatan media gawai," *Jurnal pendidikan islam anak usia dini,* p. 24, 2023.

[9] Ruhaena, Lisnawatai, Ambarwati dan Juni, "Pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak pra sekolah di rumah," p. 173, 2025.

[10] Nurmina, Rahmat dan Ali, "Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan literasi anak," *Journal of Early Childhood Education,* p. 63, 2024.

[11] Ezer, Eben, Rismayanti, Riyona dan Nafa, "Peran orang tua upaya peningkatan pembelajaran anak usia dini dengan media digital interaktif," *Jurnal komunikasi,* p. 162, 2021.

[12] Jumiati, Rahakabauw, Halifa, Budiarti dan Erna, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan,* p. 1757, 2022.

[13] Yuriansa, Adelfa, Arta, Humairah, Karuni, Saputra, Rahmat, Nazaruddin, Said, Saputra dan Rizal, "pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan literasi awal anak usia dini," *international journal of islamic studies and social sciences,* p. 86, 2025.

[14] A. S. Rejekia, I. M. Ranib, Nazlac, Nurhayatid dan Syamsiah, "Pengembangan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini melalui Media Interaktif," *Jurnal penelitian dan pengkajian ilmiah,* p. 1994, 2025.

[15] Abbas, Ngatmin, Sholihah, Mar'atus, Syafe'i, Muhammad dan Maharani, "PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI," p. 306, 2025.

[16] Iskandar, Budi, Syaodih dan Ernawulan, "Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital," *JURNAL BASICEDU,* p. 4193, 2022.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

[17] Fitriyani, Shaufiah, Ikhsan dan Nurul, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital bagi Guru TK dan PAUD Kecamatan Bojongsoang dengan Menggunakan Aplikasi Interaktif," *URNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA,* p. 3397, 2024.

[18] B. B, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal huruf Menggunakan Media Benda," 2025.

[19] Rahmawati, Aulia, Nurul, Rosdiana, Zaenah dan Zaenudin, "Isu Tentang Jumlah Siklus".

[20] sari dan P. novila, "upaya meningkatkan literasi anak usia dini," p. 3, 2020.

[21] P. n. sari, "upaya meningkatkan literasi anak usia dini," p. 4, 2020.

[22] Zega, Gea, Analisa, Wati dan R. Fajar, "Metode Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Anak Usia," vol. 3, pp. 209-219, 2025.

[23] Ratnasari, ""Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini," Thufula J. Inov.".

[24] Hayati, Firdha, Pratiwi, Hardiyanti dan Hanifah, "Literasi digital pada praktik pendidikan anak usia dini," Yogyakarta, 2022.

[25] Sianipar, W. Monica, Lutfiyah, Nafsiyatu, Azzahra, Bella, Sapitri, Eka, ShintaNadiaAfrita, Harianja, S. Indriani, Rosyadi dan A. Fikri, "Penerapan Teknologi Berbasis Literasi Digital untuk Anak Usia Dini:Aktivitas Storytelling dan Permainan InteraktifMenggunakanPowerPoint," *Jurnal pengabdian masyarakat bangsa,* p. 5790, 2025.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.