

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
UNTUK PENGENALAN KEAKSARAAN AWAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

RABIAH FITRI ADAWIYAH

NPM 2113054056



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

RABIAH FITRI ADAWIYAH

Studi awal di TK Amrina Rosyada Kids menunjukkan rendahnya minat anak pada pembelajaran keaksaraan awal, yang disebabkan oleh metode pengajaran konvensional dan berpusat pada guru. Untuk mengatasi ini, penelitian menggunakan desain penelitian *pra-eksperimental* dengan desain *one-group pretest-posttest* dengan bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan *powerpoint* interaktif terhadap pengenalan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Hasil *pretest* menemukan mayoritas anak masih dalam kategori BB (Belum Berkembang) atau 30,45% dan MB (Mulai Berkembang) atau 52,17%. Namun, setelah diberikan perlakuan (*treatment*), terjadi peningkatan signifikan: 56,52% atau 13 anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 43,48% atau 10 anak Berkembang Sangat Baik. Hasil analisis dengan uji *Wilcoxon* menyatakan bahwa penggunaan *powerpoint* interaktif memberikan pengaruh positif yang signifikan dan efektivitas dalam meningkatkan minat pada pengenalan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Amrina Rosyada Kid's.

Kata Kunci: *powerpoint* interaktif, keaksaraan awal, anak usia dini.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING INTERACTIVE POWERPOINT MEDIA FOR EARLY LITERACY SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

RABIAH FITRI ADAWIYAH

A preliminary study at TK Amrina Rosyada Kids found that children's low interest in early literacy learning stemmed from conventional, teacher-centered methods. To address this, a pre-experimental research with a one-group pretest-posttest design was conducted to determine the impact of interactive PowerPoint media on early literacy recognition in children aged 5-6. Pretest results showed most children were in the "Undeveloped" (30.45%) or "Beginning to Develop" (52.17%) categories. However, after the intervention, a significant improvement was observed: 56.52% of children reached the "Developing as Expected" category and 43.48% were "Developing Very Well." Analysis using the Wilcoxon test confirmed that interactive PowerPoint media had a significant positive impact on early literacy recognition, effectively boosting children's interest and abilities at TK Amrina Rosyada Kids.

Keywords: interactive PowerPoint, early literacy, early childhood.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
UNTUK PENGENALAN KEAKSARAAN AWAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

RABIAH FITRI ADAWIYAH

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT*
INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN
KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : *Rabiah Fitri Adawiyah*
NPM : 2113054056
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd
NIP. 196203301986032001

Ulwan Syafrudin, M.Pd
NIP. 199309262019031011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd

Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rabiah Fitri Adawiyah

NPM : 2113054056

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif untuk Pengenalan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar lampung, 17 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Rabiah Fitri Adawiyah

NPM 2113054056

RIWAYAT HIDUP



Rabiah Fitri Adawiyah, lahir di Hajimena, Lampung Selatan pada 12 Desember 2002. Anak keempat dari sebelas bersaudara dari pasangan Heri Budianto dan Siti Aisyah. Penulis memulai pendidikan di MI Al-Fatah, Natar, Lampung Selatan pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu, ia melanjutkan ke MTs PP Al-Fatah, Maos, dari tahun 2015 hingga 2018. Kemudian, penulis menempuh pendidikan di SMKN 4 Bandar Lampung dengan mengambil jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) hingga tahun 2021. Penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Lampung, mengambil program S1 PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, melalui jalur SBMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti berbagai organisasi baik di dalam kampus maupun di luar kampus, diantaranya, Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP), Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEM-F), Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam (FPPI), Bina Rohani Islam Mahasiswa (BIROHMAH) Universitas Lampung, Dompok Dhuafa Volunteer (DDV), Gerakan Mengajar Desa, dan Komunitas Jejak Bermakna (JEJAMA). Selain berorganisasi penulis juga mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), bagian Kampus Mengajar *batch* 6 yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek).

MOTTO

“If you can’t be a good person, then don’t be a bad person”

(Syekh Ali Jaber)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Sebagai wujud syukur atas limpahan rahmat Allah Subhanahu Wa Ta'ala sepanjang hidup dan dalam proses penyusunan tugas akhir ini, dengan kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya ini sebagai salah satu tanda bakti kepada:

Kedua orang tua yang saya kasihi dan hormati

Heri Budianto dan Siti Aisyah

Terima kasih atas segala pengorbanan yang diberikan baik secara moril atau materiel, karena saya tidak terbiasa mengungkapkan kalimat manis dalam sebuah tulisan yang nanti akan dibaca oleh manusia lain, maka biarkan semua ungkapan itu saya berikan dalam setiap untaian doa setelah beribadah saja.

Keluarga

Terima kasih untuk kakak-kakak saya yang banyak sekali membantu dan memberikan banyak masukan terkait tugas akhir ini. Dan adik-adik saya yang memberikan dukungan dan semangat tanpa diucapkan secara verbal.

Almamater tercinta, Universitas Lampung

Sebagai tempat untuk tumbuh dan berkembang dan memberikan pengalaman hidup yang berarti.

SANWACANA

Puji Syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan skripsi berjudul “Penggunaan Media PowerPoint Interaktif untuk Pengenalan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun” ini dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan masukan, kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ulwan Syafrudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan kritik, saran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

7. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan.
8. Seluruh dosen dan staf administrasi PG-PAUD FKIP Universitas Lampung.
9. Kepala sekolah beserta guru di TK Amrina Rosyada *Kid's* yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian pendahuluan dan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Peserta didik TK Amrina Rosyada *Kid's* yang telah berpartisipasi sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
11. Keluarga besar PG-PAUD Angkatan 2021 kelas A dan B yang telah memberikan pengalaman baru dan memberikan warna pada masa kuliah ini.
12. Teman-teman dan semua pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat diucapkan satu persatu.
13. Kepada diri sendiri yang sudah bertahan sejauh ini di tengah huru-hara duniawi yang tidak ada habisnya, untuk seterusnya mari lebih kuat lagi.

Akhir kata, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun saya berharap karya ini bisa bermanfaat dan menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.

Bandar Lampung, 17 Juni 2025

Peneliti,

Rabiah Fitri Adawiyah
NPM 2113054056

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
II. KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pengertian Keaksaraan Awal.....	8
2.2 Pengertian Membaca Awal.....	10
2.3 Pengertian Menulis Awal	10
2.4 Tahapan Perkembangan Keaksaraan	11
2.5 Teori Bahasa	13
2.6 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak.....	14
2.7 Pengertian Media.....	16
2.8 Jenis-jenis Media	18
2.9 Fungsi Media	19
2.10 Tujuan Penggunaan Media	20
2.11 Media <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	21
2.12 Kerangka Pikir.....	22
2.13 Hipotesis Penelitian	24
III. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	25
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	26
3.3.1 Populasi	26
3.3.2 Sampel	26
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel	27

3.4	Prosedur Penelitian	27
3.5	Variabel Penelitian	28
3.5.1	Variabel bebas/ <i>independent variables</i> :.....	28
3.5.2	Variabel terikat/ <i>dependent variables</i> :.....	29
3.6	Definisi Konseptual dan Operasional.....	29
3.6.1	Definisi Konseptual	29
3.6.2	Definisi Operasional	29
3.7	Teknik Pengumpulan Data	30
3.8	Kisi-kisi Instrumen	31
3.9	Uji Instrumen Penelitian.....	32
3.9.1	Uji Validitas	32
3.9.2	Uji Reliabilitas	33
3.10	Teknik Analisis Data	34
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1	Hasil Deskripsi Tempat Penelitian	35
4.2	Hasil Analisis Uji Instrumen	35
4.2.1	Hasil Uji Validitas	35
4.2.2	Hasil Uji Reliabilitas	36
4.3	Hasil Penelitian.....	36
4.3.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	37
4.3.2	Deskripsi Hasil Penilaian <i>Pre-treatment</i>	42
4.3.3	Deskripsi Hasil Penilaian <i>Post-Treatment</i>	44
4.3.4	Rekapitulasi Hasil Penilaian Keaksaraan Awal <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	45
4.3.5	Hasil Analisis Uji Hipotesis	46
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	47
4.5	Keterbatasan Penelitian	53
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran	54
	DAFTAR PUSTAKA.....	56
	LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest</i>	25
2. Data Jumlah Siswa di TK Amrina Rosyada Kid's.	26
3. Data Siswa Kelas B3	27
4. Prosedur Penelitian	27
5. Kisi-kisi Instrumen <i>PowerPoint</i> Interaktif	31
6. Kisi-kisi Instrumen Keaksaraan Awal	31
7. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	37
8. Persentase Hasil Observasi Keaksaraan Awal Anak (<i>Pre-Treatment</i>)	43
9. Persentase Hasil Observasi Keaksaraan Awal Anak (<i>Post-Treatment</i>)	44
10. Rekapitulasi nilai <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Teoritis.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	60
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	61
3. Data Siswa Kelas B3.....	62
4. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	63
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	64
6. Surat Izin Penelitian.....	65
7. Surat Balasan Izin Penelitian.....	66
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Keaksaraan Awal.....	67
9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keaksaraan Awal.....	69
10. Tabel Distribusi Nilai r_{tabel} <i>Product Moment</i>	70
11. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y (Keaksaraan Awal).....	71
12. Rubrik Penilaian Keaksaraan Awal.....	72
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	77
14. Lembar Observasi Awal (<i>Pre-treatment</i>).....	95
15. Lembar Observasi Akhir (<i>Post-treatment</i>).....	97
16. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i> Berdasarkan Indikator Keaksaraan Awal.....	98
17. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	99
18. Dokumentasi Pelaksanaan observasi pra penelitian.....	100
19. Dokumentasi Uji Coba Instrumen.....	101
20. Dokumentasi <i>Treatment</i> Harian.....	102

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hak asasi manusia yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu tidak hanya dapat mengembangkan potensi diri, dan memperoleh pengetahuan, namun juga dapat membentuk karakter yang baik. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara optimal. Tirtaraharja (2005:34) mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan proses terbentuknya kepribadian, pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik untuk menciptakan karakter peserta didik. Pendidikan juga berperan sangat penting dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, agar menjadi individu yang lebih maju secara pemikiran dan perilaku.

Salah satu tahapan yang sangat krusial dalam Pendidikan adalah tahapan Pendidikan usia dini. Pendidikan anak sejak dini merupakan fondasi yang sangat penting dalam perkembangan anak karena, usia dini merupakan masa *golden age* yang di mana otak anak berkembang pesat dan menyerap informasi dengan sangat cepat seperti spons yang menyerap air. Pesatnya perkembangan otak anak hendaknya menjadi hal yang sangat diperhatikan oleh orang tua, karena masa tersebut harus dimanfaatkan untuk melakukan stimulasi yang tepat agar perkembangan otak anak dapat berkembang dengan maksimal. Melalui pendidikan yang tepat sejak dini, kemampuan yang di miliki anak dapat di kembangkan secara maksimal (Sutisna & Laiya, 2020).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA), kriteria capaian kemampuan yang dimiliki setiap

anak memiliki 6 aspek perkembangan. Berikut 6 aspek perkembangan yang sesuai dengan STPPA: 1. Nilai Agama dan Moral, 2. Fisik - Motorik, 3. Kognitif, 4. Bahasa, 5. Sosial - Emosional, 6. Seni.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting pada anak usia dini. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa diartikan sebagai suatu sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan saling mengidentifikasi. Menurut teori behaviorisme dalam pemerolehan bahasa, orang dewasa dan lingkunganlah yang menjadi salah satu faktor untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Bila anak tumbuh dilingkungan yang baik secara bahasa dan kaya akan kosakata, maka perkembangan bahasa yang digunakan anak pun akan semakin kaya penguasaannya. Sebaliknya, jika anak tumbuh di lingkungan tutur katanya buruk dengan minim kosakata, maka anak akan tumbuh dengan kosakata yang minim pula.

Salah satu metode awal dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak adalah melalui pengenalan aksara. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya Pasal 10 ayat 5c, menggarisbawahi pentingnya Keaksaraan bukan hanya mengenali huruf dan kata namun juga tentang kemampuan memahami arti yang terdapat dalam teks serta mampu memberikan ekspresi terhadap apa yang dia pikirkan secara tertulis. Keaksaraan, yang tertera dalam STPPA mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock dalam buku Psikologi Pendidikan (edisi kedua) yang mendefinisikan bahwa bahasa sebagai suatu bentuk komunikasi – lisan, tulisan atau simbolik – berdasarkan sistem (Santrock, 2004). Ketiga aspek ini saling berkaitan dan berkembang secara beriringan seiring bertambahnya usia dan pengalaman seseorang.

Kemampuan membaca dan menulis yang didapatkan sejak dini akan sangat bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan, karena dapat meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kemampuan berinteraksi anak dengan teman

sebayanya, dan untuk mempermudah anak mengakses segala informasi yang ada. Keaksaraan awal tidak hanya melibatkan pengenalan huruf dan angka, tetapi juga pemahaman konsep keterampilan berbahasa dan minat baca anak. Meskipun pengenalan keaksaraan awal ini sangat penting untuk anak usia dini, namun pengenalan keaksaraan ini seringkali dihadapkan pada beberapa tantangan, seperti minat dan perhatian anak yang mudah beralih, anak yang mudah bosan dan kurang termotivasi saat belajar, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk anak, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK Amrina Rosyada Kids selama 5 hari menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di TK ini setiap harinya hanya menulis kata atau huruf yang sudah dicontohkan, saat kegiatan pembelajaran menulis berlangsung, anak-anak tidak mau hanya duduk, dan banyak yang bermain-main sehingga tugas yang diberikan pun tidak selesai, namun saat diminta untuk menyebutkan huruf yang ada di papan tulis, anak tidak dapat menjawabnya. Kondisi ini terjadi karena pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut masih bersifat konvensional dan anak hanya diminta untuk menulis dan belajar mengeja tanpa menggunakan metode atau model pembelajaran yang menyenangkan, media pembelajaran yang digunakan pun sangat terbatas, sehingga anak menjadi lebih cepat bosan dan tidak tertarik saat guru mengenalkan huruf baru. Jika pembelajaran ini terus diterapkan maka akan berdampak pada perkembangan keaksaraan awal anak yang tidak dapat berkembang secara maksimal karena anak hanya terpaku pada buku dan pensil saja.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar keaksaraan pada anak adalah karena metode pembelajaran yang bersifat konvensional yang masih diterapkan di sekolah-sekolah, metode ini sering kali membuat anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan dan anak menjadi lebih sering bosan. Salah satu upaya dalam meningkatkan minat belajar anak dengan menggunakan media belajar yang menarik. Dalam era yang serba

digital ini teknologi telah menjadi salah satu media pembelajaran. Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2008) menyatakan bahwa:

“Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning”. “Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran” (Kristanto, 2016:3).

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan keaksaraan awal anak adalah *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif adalah presentasi *PowerPoint* yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti animasi, suara, video, dll. Fitur-fitur ini dapat membuat presentasi menjadi lebih hidup, menarik, dan interaktif. Visualisasi yang menarik, suara yang jelas, dan interaksi yang aktif diharapkan dapat membuat anak lebih fokus, terlibat, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam mengenal keaksaraan awal.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aliza Syahbana, Sima Mulyadi, dan Edi Hendri Mulyana, berjudul "Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal" menyatakan bahwa keaksaraan awal pada anak usia dini dapat meningkat setelah diberikan media pembelajaran yang menarik seperti *busy book*, kartu huruf dan lain-lain. Hal ini terbukti dari presentasi kemampuan mengenal huruf anak yang meningkat (Syahbana et al., 2023).

Selanjutnya berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul "Kajian Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini dan Pengembangannya Menggunakan Media Belajar" oleh Febriyani dan Khan (2021), dijelaskan bahwa pengembangan keaksaraan awal pada anak usia dini dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan benda-benda konkret yang familiar bagi anak.

Pendekatan ini bertujuan untuk merangsang daya pikir dan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Efektivitas pembelajaran keaksaraan awal dapat ditingkatkan dengan menyediakan media belajar yang relevan dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak. Dari hasil observasi yang telah dilakukan di TK Amrina Rosyada Kids dan mengkaji tentang penelitian terdahulu, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media inovatif untuk memperkenalkan keaksaraan awal pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan keaksaraan pada anak-anak di TK Amrina Rosyada Kids, dengan judul yang penulis ajukan untuk penelitian ini adalah "Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif untuk Pengenalan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini." Penelitian ini belum pernah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya, sehingga menjadi kesempatan yang bagus untuk dilakukan penelitian dalam bidang pendidikan, khususnya anak usia dini. Dan diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan menyenangkan untuk mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat diidentifikasi beberapa masalah utama:

1. Anak lebih suka bermain selama pembelajaran berlangsung akibat metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan hanya berpusat pada guru.
2. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenali huruf.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi penelitian pada masalah ketertarikan belajar keaksaraan awal anak

yang masih rendah akibat metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan hanya berpusat pada guru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah, apakah ada pengaruh dalam penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap perkembangan keaksaraan awal anak?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengenalan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan referensi pembelajaran untuk anak usia dini dengan menggunakan media teknologi berbasis *PowerPoint* Interaktif untuk memudahkan pendidik dalam mengenalkan keaksaraan awal pada peserta didik dengan pembelajaran yang menarik.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa, diharapkan dapat mempermudah pengenalan terkait keaksaraan dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- b) Bagi Guru, dapat menambah wawasan guru terhadap metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk dilaksanakan di kelas. Dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.

- c) Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, karena penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- d) Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya untuk referensi lebih dalam penggunaan media *PowerPoint* interaktif dan pengenalan keaksaraan awal pada anak.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Keaksaraan Awal

Keaksaraan awal pada anak usia dini mencakup pemahaman hubungan antara bentuk simbol huruf dan bunyi pelafalannya. Keaksaraan awal adalah kemampuan yang dikuasai oleh anak sebelum mereka belajar menulis dan membaca, yaitu dengan cara mengenalkan simbol suatu huruf dari bunyi bahasa (Kusumaningrum dkk., 2021). Kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini dimulai dari hal-hal sederhana seperti mengenal huruf, mengenal warna dan bentuk, membaca sebuah gambar, sampai menuliskan apa yang dia pikirkan meskipun masih terdapat kesalahan dalam penulisannya (Febriyani & Khan, 2021). Keaksaraan merupakan salah satu aspek dari perkembangan bahasa, hal tersebut terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun 2014 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak 5-6 Tahun, meliputi 3 aspek kebahasaan yaitu, memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.

Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan. Sedangkan memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan. Dan keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita (Mendikbud, 2021:5)

Keaksaraan merupakan kemampuan dasar seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, yang dibutuhkan seseorang untuk berinteraksi dalam kegiatan sehari-hari di masyarakat (Hasbi et al., 2020). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata keaksaraan adalah hal yang berkaitan dengan aksara atau menulis dan membaca. Keaksaraan berasal dari kata dasar 'aksara' yang artinya, sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili

ujaran. Kemampuan membaca termasuk dalam pengenalan huruf, mengetahui simbol huruf, mengenal suara huruf, menggunakan simbol, dan kemampuan untuk menulis nama bagi anak. Menurut pandangan Anderson (dalam Kemendikbud, 2017) , membaca adalah upaya untuk mengkonstruksi makna dari teks tertulis. Proses ini melibatkan beberapa tahapan berurutan, yakni: pengenalan huruf individu, pengenalan kata, pengenalan struktur kalimat, pemahaman wacana secara keseluruhan, dan akhirnya menghubungkan simbol-simbol grafemik dengan fonemik serta makna yang terkandung di dalamnya.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaksaraan adalah kemampuan bahasa anak yang mencakup membaca dan menulis awal, dengan bentuk dan bunyi huruf, serta mengenal dan memahami bahasa lisan dan tulisan. Keaksaraan awal meliputi pengenalan huruf, suara huruf, dan kemampuan menulis nama dan kalimat sederhana, dan mulai dikembangkan sejak usia 6 Tahun. Keaksaraan awal merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak, melalui keaksaraan, anak dapat memahami informasi dari berbagai sumber baik berbentuk tulisan maupun gambar yang berarti, serta kemampuan untuk menulis yang dapat memudahkan anak untuk berinteraksi orang lain melalui tulisan. Proses pengembangan keaksaraan ini melibatkan berbagai aktivitas seperti berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Stimulasi yang tepat sejak dini melalui kegiatan-kegiatan yang beragam seperti membaca buku cerita, bernyanyi, dan menulis, sangat penting untuk merangsang perkembangan kemampuan bahasa.

Dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini, pemilihan teknologi informasi dan komunikasi serta bahan ajar yang sesuai sangatlah penting. Teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video edukatif, dan buku elektronik dapat memberikan stimulasi yang menarik. Sementara itu, bahan ajar yang bervariasi, seperti gambar, boneka, dan permainan kata, dapat membantu anak memahami konsep bahasa dengan lebih baik.

2.2 Pengertian Membaca Awal

Membaca permulaan memegang peranan penting dalam perkembangan anak, terutama pada usia dini. Ini bukan sekadar kegiatan mekanis mengenali huruf dan kata, melainkan sebuah pondasi vital yang membuka gerbang ilmu pengetahuan yang tak terbatas bagi mereka. Melalui proses ini, anak-anak belajar bagaimana menyerap berbagai gagasan yang tertuang dalam bentuk tulisan, kemudian memproses dan menuangkannya kembali menjadi sebuah pengetahuan baru yang melekat dalam diri mereka. Langkah awal dalam memulai perjalanan membaca ini adalah dengan mengenali vokal dan konsonan. Penguasaan dasar ini menjadi jembatan bagi anak-anak untuk melangkah ke tahap selanjutnya. Setelah mereka berhasil mengenal dan memahami setiap huruf, barulah mereka didorong untuk menyusun sebuah kata menggunakan kombinasi huruf-huruf yang telah mereka pelajari sebelumnya. Tahap demi tahap ini membangun keterampilan membaca yang kokoh, esensial untuk pembelajaran sepanjang hidup.

Senada dengan hal tersebut, (Pratiwi & Ariawan, 2017) menjelaskan bahwa siswa pada tahap membaca awal akan diajarkan mengenal huruf abjad mulai dari A/a hingga Z/z. Huruf-huruf tersebut kerap diucapkan berulang kali sesuai dengan bunyinya, hingga anak-anak benar-benar mengenali dan memahami setiap bunyi serta bentuk huruf yang diperdengarkan atau ditunjukkan. Setelah siswa akrab dengan bentuk dan bunyi alfabet, langkah selanjutnya adalah meminta mereka untuk mengeja suku kata, kemudian membaca kata, hingga akhirnya mampu membaca kalimat-kalimat singkat. Kemampuan membaca awal ini memegang peran yang sangat esensial dan harus dikuasai oleh anak-anak, sebab keterampilan ini akan menjadi penentu signifikan bagi kemampuan membaca mereka di kemudian hari, membentuk dasar yang kuat untuk pembelajaran sepanjang hidup.

2.3 Pengertian Menulis Awal

Menulis permulaan adalah proses menulis gagasan, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan, dimulai dengan mengidentifikasi huruf dan kemudian menggabungkan huruf-huruf ini menjadi suku kata, kata, dan kalimat. Menulis

adalah kemampuan berbahasa untuk menghasilkan tulisan. Hal ini sejalan dengan gagasan Madasari dan Mulyani (2016) bahwa tujuan menulis permulaan adalah untuk membantu siswa belajar mengenali huruf (abjad) sebagai tanda suara dan bunyi. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas belajar mereka tanpanya.

Menulis permulaan di sekolah dasar adalah tahap awal dalam proses belajar menulis. Tujuan dari tahap ini adalah untuk membantu siswa belajar menulis huruf, kata, dan kalimat dasar serta mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan melalui tulisan. Proses ini juga memungkinkan siswa belajar menggunakan tanda baca yang terbatas untuk menulis permulaan. Pembelajaran awal membaca dan menulis harus menjadi perhatian guru karena ini akan menjadi dasar kemampuan selanjutnya.

2.4 Tahapan Perkembangan Keaksaraan

Perkembangan bahasa pada anak memiliki beberapa tahapan, menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020), terdapat 3 tahap perkembangan bahasa anak yaitu, Tahap Awal Membaca (usia 0-3 tahun), Tahap Awal Muncul Keaksaraan (usia 3-5 tahun) dan Tahap Keaksaraan Awal (usia 6 tahun). Berikut tahapan keaksaraan awal umur 5-6 tahun menurut Kemendikbud (Hasbi et al., 2020). Pada tahap awal muncul keaksaraan sampai keaksaraan awal ini, anak menunjukkan minat yang besar pada buku dan tulisan. Mereka senang mendengarkan cerita, menghafal syair, dan mencoba membaca sendiri. Anak-anak mulai menyadari bahwa simbol-simbol seperti huruf dan angka memiliki makna. Mereka mencoba meniru tulisan, baik dari buku maupun dari lingkungan sekitar. Kemampuan mereka dalam mengasosiasikan bunyi dengan huruf berkembang pesat, meskipun belum sepenuhnya sesuai dengan ejaan yang benar. Anak-anak juga mulai memahami konsep kata dan kalimat, ditandai dengan munculnya spasi antar kata dan penggunaan tanda baca sederhana. Perkembangan kemampuan membaca dan menulis pada tahap ini menunjukkan bahwa anak sedang aktif membangun pemahaman tentang bahasa tulis.

Selain itu, ada juga tahap membaca yang harus diperhatikan oleh para orang tua dan guru untuk mengetahui sudah sejauh mana perkembangan keaksaraan anak. Berikutnya adalah 6 tahap membaca yang dikemukakan oleh Morrow (dalam Kemendikbud, 2017): “1.) *Writing Via Scribbling*; 2.) *Writing via drawing*; 3.) *Writing via making letter-like forms*; 4.) *Writing via reproducing weel- learned unit or letter stings*; 5.) *Writing via invented spelling*; 6.) *Writing via connvensional spelling*.” “1. Menulis melalui coretan; 2. Menulis melalui gambar; 3. Menulis melalui pembuatan bentuk mirip huruf; 4. Menulis melalui rangkaian huruf; 5. Menulis melalui ejaan yang dibuat-buat; 6. Menulis melalui ejaan konvensional.”

Perkembangan kemampuan menulis pada anak usia dini melalui beberapa tahap yang berurutan. Dimulai dari tahap awal, yakni mencoret-coret tanpa makna pada usia sekitar 2,5 hingga 3 tahun, selanjutnya saat usia 3 sampai dengan 3,5 tahun anak secara bertahap mulai menghubungkan aktivitas menulis dengan menggambar. Seiring bertambahnya usia, pada usia 4 tahun anak mulai membentuk gambar yang menyerupai huruf, kemudian mencoba meniru tulisan yang sudah dikenal, seperti nama mereka sendiri. Pada tahap selanjutnya, yaitu usia 4 sampai 5 tahun anak mulai bereksperimen dengan berbagai cara mengeja kata-kata, hingga akhirnya mampu menulis dengan ejaan yang benar sesuai kaidah bahasa. Proses perkembangan ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis anak terbentuk secara bertahap melalui proses eksplorasi dan pembelajaran. Selanjutnya ada tahap perkembangan menulis pada anak usia dini menurut Kemendikbud yang terbagi menjadi 8 tahapan yaitu, Tahap coretan awal, tahap coretan terarah, tahap pengulangan garis dan bentuk, tahap berlatih huruf, tahap menulis nama, tahap menyalin kata, tahap menemukan ejaan, dan tahap ejaan baku (Hasbi et al., 2020).

Perkembangan kemampuan menulis anak umumnya dimulai dari coretan bebas yang kemudian berkembang menjadi bentuk-bentuk yang lebih terarah. Anak-anak mulai mengulang-ulang bentuk tertentu, seperti garis atau lingkaran, lalu mencoba membentuk huruf, terutama huruf-huruf dalam nama mereka sendiri. Seiring bertambahnya usia, mereka mulai menyalin kata-kata dari lingkungan

sekitar dan mencoba menemukan pola ejaan. Pada tahap selanjutnya, anak-anak berusaha untuk menulis kata-kata dengan ejaan yang benar, meskipun mungkin masih terdapat kesalahan. Proses ini menunjukkan perkembangan kognitif anak dalam memahami simbol-simbol bahasa dan menghubungkannya dengan bunyi.

Selain menetapkan tahap perkembangan keaksaraan dan tahap perkembangan menulis pada anak usia dini, pemerintah juga telah menetapkan tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan awal usia 5-6 tahun. Hal tersebut termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 173 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Berikut tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun yang terdapat di dalam STPPA (Mendikbud, 2014:27):

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 arti kata dalam cerita

2.5 Teori Bahasa

Perkembangan bahasa anak usia dini menurut teori Behaviorisme mengemukakan bahwasannya lingkungan menjadi salah satu faktor yang penting untuk perkembangan bahasa anak. Dari asal kata, behaviorisme berhubungan dengan behavior (tingkah laku). Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa semua hal dapat dibentuk sebagai sebuah perilaku, bahkan bahasa pun dapat dijadikan kebiasaan. B.F. Skinner berpendapat bahwa anak-anak belajar bahasa pertama karena mereka meniru orang-orang di sekitar mereka. Manusia menurut behaviorisme terlahir dalam bentuk ‘tabula rasa’ (papan tulis kosong) dan lingkunganlah yang akan mengisi papan tulis itu. Tanpa ada stimulus dari lingkungan papan tulis tadi tidak akan pernah terisi. Menurut teori behaviorisme, kemampuan anak untuk berbicara dan memahami bahasa itu seperti spons yang menyerap segala sesuatu dari lingkungan sekitarnya. Anak-anak dianggap hanya menerima informasi yang diberikan

oleh lingkungannya tanpa bisa memilih atau mengubahnya. Semakin sering anak mendengar dan meniru bahasa yang digunakan orang di sekitarnya, maka semakin mahir ia akan berbicara. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Skinner, yang mengatakan bahwa perilaku kita terbentuk karena adanya interaksi dengan lingkungan sekitar. Ketika kita menerima suatu rangsangan (stimulus), kita akan memberikan reaksi (respon). Reaksi ini kemudian akan menghasilkan akibat tertentu, yang pada akhirnya membentuk perilaku kita (Hamruni et al., 2021).

Para behavioris tidak suka menggunakan kata 'bahasa' karena menurut mereka kata itu terlalu abstrak. Mereka lebih suka menyebutnya "perilaku verbal" karena berbahasa adalah salah satu bentuk perilaku yang dipelajari seperti perilaku lainnya (Usman, 2015). Menurut teori belajar behaviorisme, belajar itu adalah perubahan tingkah laku yang bisa kita lihat dan ukur. Perubahan ini terjadi karena ada rangsangan berulang yang diberikan dari lingkungan sekitar yang memicu reaksi tertentu (Hamruni et al., 2021). Behaviorisme berpendapat bahwa bahasa itu sama saja seperti belajar hal baru lainnya. Kita belajar untuk membentuk kebiasaan baru, dan dalam proses ini, hubungan antara rangsangan (stimulus) dan respons menjadi sangat penting. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa dilihat sebagai hubungan model SR (stimulus-respon) jadi, ketika kita belajar bahasa, setiap kata atau kalimat yang kita dengar adalah sebuah rangsangan yang menuntut kita untuk memberikan respons, entah itu dengan Verbal maupun non verbal. Dengan mengenalkan keaksaraan awal melalui media *PowerPoint* interaktif diharapkan membuat anak tertarik dan senang untuk belajar keaksaraan awal.

2.6 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa anak merupakan salah satu indikator dalam keseluruhan rangkaian perkembangan anak. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, berikut empat faktor utama yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak menurut (Devianty dalam Ardhyantama & Chusna Apriyanti, 2020): 1.) Faktor biologis; 2.) b. Faktor lingkungan sosial; 3.) Faktor intelegensi 4.) Faktor motivasi.

Faktor biologis ini didukung oleh teori nativisme yang dikembangkan oleh chomsky, dalam teori ini chomsky mengatakan bahwa setiap individu sejak lahir telah dilengkapi dengan mekanisme biologis yang disebut LAD (*Language Acquisition Device*) yang memungkinkannya memperoleh bahasa. Menurut Brow dan Ford (1962), LAD terdiri dari beberapa komponen, antara lain 1. Kemampuan untuk membedakan bunyi-bunyi bahasa dengan bunyi-bunyi lain; 2. kemampuan mengklasifikasikan satuan linguistik; 3. Pengetahuan tentang kemungkinan sistem bahasa; 4. Kecakapan menggunakan sistem bahasa pada penilaian perkembangan sistem linguistic (Ardhyantama & Chusna Apriyanti, 2020). Meskipun sudah memiliki bakat bicara sejak lahir, seseorang tetap membutuhkan input bahasa dari lingkungan sosial untuk berkembang. Lingkungan sosial ini sangat penting untuk perkembangan bahasa anak. Misalnya, anak yang tumbuh dalam lingkungan yang diberikan stimulasi bahasa yang kaya, akan memiliki kosakata yang lebih luas dan kemampuan berbahasa yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan stimulasi. Karena bakat bicara anak itu seperti wadah kosong, dan lingkungan sosial lah yang mengisinya. Kurangnya stimulasi bahasa yang seharusnya diberikan pada anak dapat menghambat perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak, serta menyebabkan gangguan dalam interaksi dan komunikasi.

Faktor lingkungan ini sejalan dengan teori behaviorisme yang dikemukakan oleh skinner, dimana skinner berpendapat bahwa anak-anak belajar bahasa pertama karena mereka meniru orang-orang di sekitar mereka. Selain faktor biologis dan lingkungan, intelegensi juga menjadi salah satu faktor yang dapat mengembangkan bahasa anak, faktor intelegensi merupakan kemampuan kognitif individu dalam memproses informasi dan menarik kesimpulan. Akan bukan berarti anak yang memiliki intelegensi tinggi selalu memiliki perkembangan bahasa yang lebih baik. Perbedaannya terletak pada waktu dan tingkat kreativitas anak dalam berbahasa. Anak dengan intelegensi tinggi cenderung mencapai perkembangan bahasa yang lebih pesat, kaya, dan inovatif. Selain ketiga faktor di atas, faktor motivasi menjadi hal yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, motivasi ini bisa didapatkan

dari dalam maupun luar diri anak. Motivasi dari dalam diri anak dapat dibuktikan dengan rasa ingin tahu anak yang tinggi dan keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain. Dan motivasi yang terdapat di luar diri anak dapat berupa dorongan orang tua, atau penghargaan yang didapatkan oleh anak saat dia mau belajar (Ardhyantama & Chusna Apriyanti, 2020).

2.7 Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Rahim, 2020). Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio-visual, beserta peralatannya. Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan kepada orang atau kelompok yang dituju. Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2008) menyatakan bahwa:

“Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning.” “Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran” (dalam Kristanto, 2016).”

Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dapat merubah kemampuan seseorang, dan orang-orang sekitarnya. Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru yang terbentuk dari dalam dirinya. Menurut Gagne dan Briggs (1979:3) *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (dalam Lefudin, 2017). Yang berarti instruksi atau pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang

dengan baik untuk memfasilitasi perubahan dalam diri siswa. Proses ini melibatkan berbagai komponen yang saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah "Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran" (dalam Kristanto, 2016). Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik, dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berupa *hardware* dan *software* yang menggunakan audio, visual, atau audio visual yang dapat memudahkan siswa dalam belajar dan menyerap ilmu pengetahuan baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Amatullah & Sutrisno (2022) yang mengatakan bahwa, media interaktif adalah alat untuk menyampaikan informasi atau materi dari sumber belajar ke siswa yang belajar, media interaktif ini berbasis teknologi yang menyangkut *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras), serta dapat dioperasikan oleh yang menggunakan.

Perangkat lunak (*software*) merupakan sekumpulan data digital yang terdapat dalam sistem komputer. Data ini tidak memiliki wujud fisik, namun berfungsi untuk dioperasikan oleh pengguna komputer. Sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah komponen fisik pada komputer yang dapat dilihat dan disentuh. Contoh perangkat keras meliputi tetikus (*mouse*), papan ketik (*keyboard*), layar monitor, pencetak (*printer*), dan berbagai komponen fisik lainnya (Nuriani et al., 2022), dalam penelitian ini *software* yang digunakan adalah *PowerPoint* Interaktif, sedangkan *hardware* yang digunakan adalah laptop. Selanjutnya Hakim dan Haryudo (2014) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu alat bantu yang memfasilitasi pembelajaran dua arah, menggunakan media berbasis media cetak, audio, visual, maupun audio visual sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (dalam Maharani, 2022).

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau ilmu baru dengan menggunakan *software* dan *hardware* kepada peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik. Dengan kata lain media interaktif ini dapat diartikan sebagai alat bantu berupa teknologi informasi untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan audio, visual, atau audio visual, yang digunakan saat proses belajar-mengajar untuk membantu para peserta didik memahami materi yang diberikan dengan baik.

2.8 Jenis-jenis Media

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok dapat dikembangkan untuk anak usia dini, yaitu: media visual, media audio dan media audio visual (Panca Wahyu kusumaningrum et al., 2021). Media visual, menurut mereka, adalah alat yang menyampaikan informasi melalui indra penglihatan dan sangat cocok untuk pembelajaran anak usia dini. Media ini dapat berupa proyeksi (OHP, *slide* suara) atau non-proyeksi (gambar, poster). Sementara itu, media audio menyampaikan informasi melalui indera pendengaran dan dapat merangsang berbagai aspek kognitif dan afektif anak. Contohnya adalah kaset suara dan program radio. Kombinasi keduanya, yaitu media audio visual, dianggap paling optimal karena menyajikan informasi secara lengkap melalui gambar atau video yang menarik, kemudian disertai juga dengan audio yang dapat melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Bahkan, dalam beberapa situasi, media audio visual dapat menjadi pengganti sebagian peran guru.

Selanjutnya Milier, (dalam Santrock, 2004) memiliki tiga cara untuk membantu pengembangan kosakata anak dengan menggunakan tiga jenis teknologi seperti komputer, *audio book* dan televisi pendidikan. Dalam pembelajaran pendidik dapat menggunakan komputer untuk mendengar dan memperlihatkan cerita kepada siswa, komputer dapat digunakan dengan tujuan untuk memotivasi siswa agar memperluas pembelajaran bahasa mereka melalui *software*. Selain komputer media *audio book* menjadi salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat diterapkan karena memudahkan anak untuk belajar, pendidik bisa

membuat pusat kegiatan mendengarkan untuk membantu pengembangan kosakata. Mendengarkan ini bisa melalui *tape recorder*, *handphone*, *audiobook* dan literatur yang berkaitan. Televisi Pendidikan juga dapat digunakan untuk membantu anak untuk mempelajari alfabet, acara televisi pendidikan dapat membantu anak untuk memperbanyak kosakata dengan memperkenalkan banyak kata yang mungkin belum dikenal per episodenya, mengaitkan kata dengan tema, menciptakan konteks yang kaya saat menggunakan kata, dan dapat mengenalkan kata-kata baru dengan cara yang menyenangkan.

2.9 Fungsi Media

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Secara umum, media berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah dan memperkaya proses pembelajaran. Berikut beberapa fungsi utama media dalam pembelajaran menurut Levie & Lentz (dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022) : 1.) Fungsi atensi; 2.) Fungsi afektif 3.) Fungsi kognitif 4.) Fungsi kompensatoris.

Dalam fungsi atensi media visual berfungsi untuk menarik perhatian siswa terhadap pelajaran yang diberikan melalui media visual seperti gambar atau video yang dapat membuat anak lebih fokus dalam pembelajaran. Penggunaan media visual dapat diproyeksikan dengan LCD atau proyektor sehingga anak akan dengan mudah mendapat belajar dan mengingat isi pelajaran. Fungsi afektif berarti dengan adanya gambar dan simbol dalam buku atau materi pelajaran dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu gambar-gambar tersebut dapat meningkatkan emosi dan perilaku siswa terhadap materi yang dipelajari, terutama ketika menyangkut topik-topik khusus seperti masalah sosial dan perbedaan ras.

Selanjutnya dalam fungsi kognitif, dari berbagai penelitian terbukti bahwa penggunaan media visual berupa gambar atau simbol membuat siswa lebih cepat memahami dan mengingat pembelajaran yang dilihat dan didengar. Terakhir Fungsi kompensatoris, bagi anak yang masih kesulitan dalam membaca, penelitian menunjukkan bahwa gambar dan video berfungsi sebagai

'alat bantu' yang sangat berguna. dengan bantuan visual, siswa jadi lebih mudah mengerti dan mengingat isi materi.

2.10 Tujuan Penggunaan Media

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar biasanya mempunyai beberapa tujuan, baik untuk keperluan pembelajaran individu maupun kelompok. Kemp dan Dayton (dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu: 1.) Menyampaikan Informasi (*To Inform*); 2.) Memotivasi (*to motivate*); 3.) Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*).

Media memegang peranan penting dalam proses komunikasi. Dengan kata lain menjembatani proses pengiriman pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran ditujukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi informasi, penyediaan informasi melalui media juga semakin ditingkatkan. Perkembangannya pesat tidak hanya pada media cetak tetapi juga pada media visual dan audio. Dengan demikian, proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat dilakukan melalui perangkat yang berbeda-beda, yang tentu saja menyajikan informasi (dalam hal ini materi pembelajaran) dengan cara yang berbeda-beda. Penggunaan media yang bervariasi dan interaktif dapat memediasi antara siswa dengan kemampuan sensorik yang berbeda, baik pendengaran maupun visual, serta kemampuan berbicara. Penggunaan media yang beragam mengurangi kekurangan indra setiap siswa dalam menyerap dan mengolah informasi serta menstimulasi berbagai indra siswa.

Saat kegiatan pembelajaran motivasi belajar peserta didik merupakan faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi peserta didik akan lebih cenderung tidak aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan ini, menggambarkan kurang efektifnya strategi pembelajaran yang diterapkan pendidik. Untuk mengatasi

permasalahan tersebut pendidik perlu membuat strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Motivasi intrinsik sendiri merupakan motivasi yang berasal dari dalam peserta didik, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor dari luar seperti dorongan dari lingkungan sekitar atau orang-orang di sekitar. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu untuk memotivasi siswa dalam belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan serta membuat peserta didik dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Tujuan utama dari suatu pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang bermakna atau sering disebut sebagai '*meaningful learning experience*'. Pengalaman belajar yang bermakna ini diharapkan dapat diperoleh oleh seluruh peserta didik melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang telah dirancang. Pada peserta didik usia sekolah dasar, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan merupakan sebuah tantangan bagi pendidikan. Salah satu solusi yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dasar. Media pembelajaran yang sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu media audio visual seperti film, video, dan program multimedia lainnya.

2.11 Media *PowerPoint* Interaktif

Microsoft *PowerPoint* adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk membantu mempresentasikan materi atau makalah. Tampilan dari *PowerPoint* adalah berbentuk lembaran (*slide*). Tiap-tiap *slide* yang ditampilkan biasanya berisi tentang inti dari materi yang kita presentasikan. Susila mengatakan bahwa *PowerPoint* merupakan program presentasi yang terdapat dalam komputer.

Perangkat lunak ini memungkinkan seseorang untuk membuat presentasi profesional yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran (Hasanah, 2020).

PowerPoint interaktif adalah sebuah media *PowerPoint* yang dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Media *PowerPoint* interaktif merupakan *slide* interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. *PowerPoint* suatu program berbasis multimedia yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dirancang secara khusus sebagai alat presentasi yang memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar, dan animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas dari pengguna (Nurhidayati dalam Titin & Kurnia, 2022).

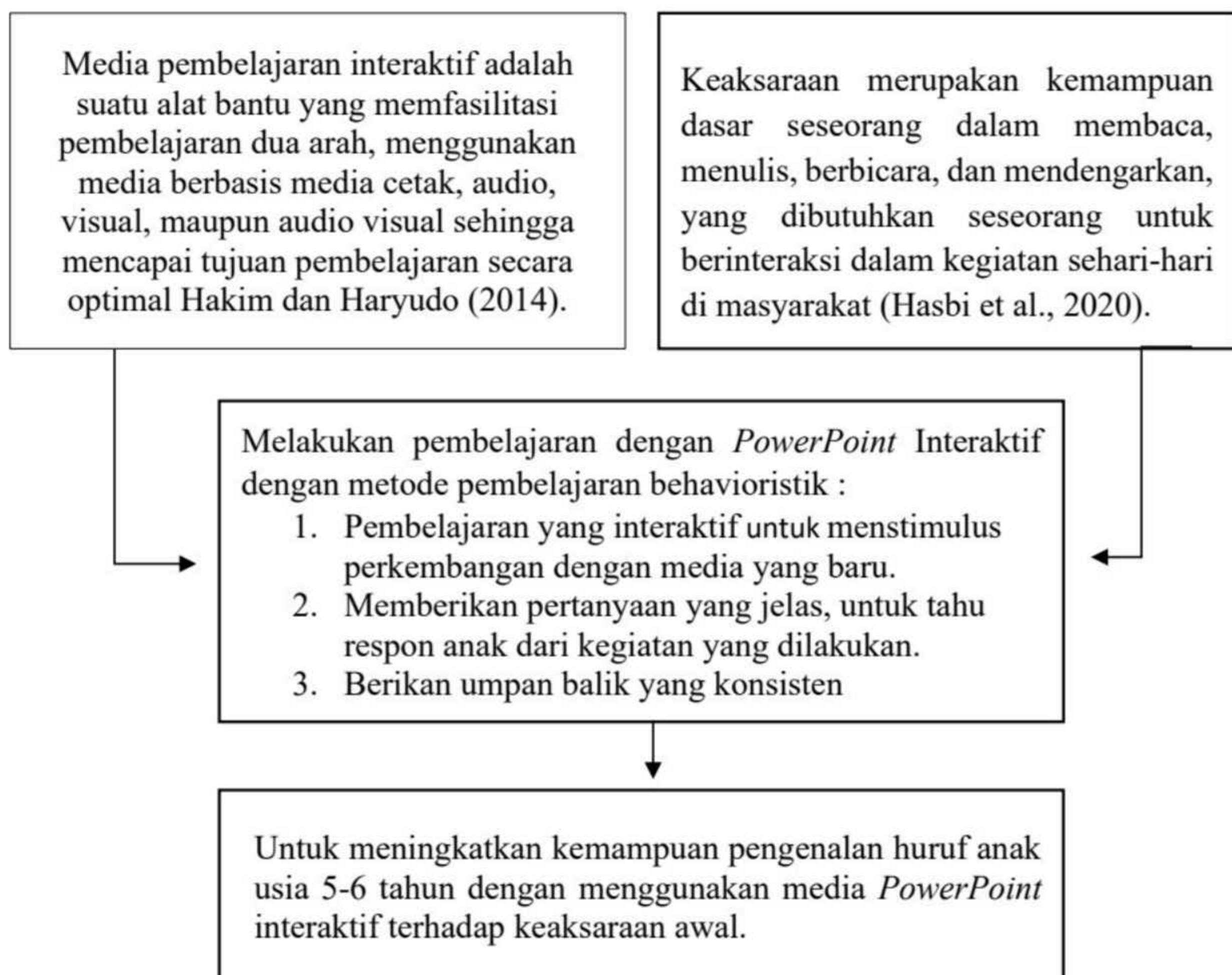
Berdasarkan penjelasan ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa *PowerPoint* interaktif merupakan pengembangan lebih lanjut dari *PowerPoint* biasa yang merupakan sebuah perangkat lunak yang sangat populer digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide*. Program ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan teks, gambar, animasi, video, dan berbagai lainnya menjadi sebuah tampilan visual yang menarik dan informatif. Dengan banyaknya fitur yang tersedia, *PowerPoint* interaktif dapat membuat presentasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif selama pembelajaran. Setelah menggunakan *PowerPoint* interaktif, diharapkan presentasi tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga melibatkan *audiens* secara aktif.

2.12 Kerangka Pikir

Keaksaraan awal merupakan salah satu aspek kemampuan yang harus dikembangkan dalam perkembangan bahasa anak. Kemampuan keaksaraan awal anak usia dini meliputi keterampilan pengenalan huruf, suara huruf, dan kemampuan menulis nama dan kalimat sederhana. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa mayoritas anak belum mengenal huruf sesuai dengan perkembangan umurnya, hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang diterapkan sekolah masih sangat konvensional dan tidak

menyenangkan, sehingga anak tidak tertarik ketika ingin diajarkan untuk pengenalan huruf. Kegiatan keaksaraan pada anak usia dini tentu perlu dikenalkan, namun tidak dipaksakan dan menggunakan media yang menyenangkan, hal ini dilakukan agar anak lebih tertarik dan tidak bosan dalam belajar keaksaraan awal. Keaksaraan awal dapat dikembangkan melalui berbagai metode dan media, pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media *PowerPoint* interaktif untuk mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini.

Melalui media *PowerPoint* interaktif diharapkan proses pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan bagi anak. Sehingga kemampuan keaksaraan pada anak dapat berkembang dengan baik dan optimal sesuai dengan Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan dengan skema berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Teoritis

2.13 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis pada kerangka pikir maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (Ha): Terdapat pengaruh positif penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengenalan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimental dengan menggunakan *one-group pretest-posttest*. Menurut (Creswell, 2016), penelitian pra-eksperimental dengan desain *one-group pretest-posttest* merupakan rancangan penelitian dengan melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan suatu perlakuan (*treatment*). Sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan, melakukan pengukuran awal (*pre-test*) terlebih dahulu kepada variabel dependen. Selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*), setelah perlakuan (*treatment*) selesai diberikan, maka dilakukan pengukuran kembali (*post-test*) terhadap variabel dependen yang sama. Tujuan dari desain ini adalah untuk melihat apakah ada perubahan pada variabel dependen setelah pemberian perlakuan.

Tabel 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Sumber: Cresswell (2016)

Keterangan:

O1= Tes awal sebelum kelas diberikan perlakuan (*pretest*)

X = Kelas tersebut diberikan perlakuan (*treatment*)

O2= Tes akhir setelah kelas diberikan perlakuan (*posttest*)

Metode ini hanya digunakan untuk melakukan treatment (perlakuan) kepada satu kelas saja itu artinya tidak menggunakan kelas kontrol atau kelas pembanding.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK AMRINA ROSYADA KIDS yang beralamatkan di Jl. Purnawirawan Gg. Swadaya 8 No. 6/54, Gunung Terang, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung Prov. Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada, Tahun Ajaran 2024/ 2025 dimulai pada awal bulan Juli sampai bulan Mei tahun 2024. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga tidak mengganggu pembelajaran di TK AMRINA ROSYADA KIDS.

3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Arikunto, 2013). Yang berarti populasi penelitian merupakan sekelompok atau keseluruhan dari sesuatu yang menjadi sasaran penelitian untuk di teliti, kemudian diberikan hasil dari penelitian tersebut. Maka populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B di TK AMRINA ROSYADA KIDS, yang berjumlah 53 siswa dengan jumlah kelas B1, B2 dan B3.

Tabel 2. Data Jumlah Siswa di TK Amrina Rosyada Kid's.

No.	Kelas	Jumlah
1.	B1	15
2.	B2	15
3.	B3	23

Sumber: Data Sekolah TK Amrina Rosyada Kids

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian yang akan diambil dari keseluruhan populasi yang dianggap mewakili seluruh populasi. Menurut Arikunto (2013) sampel itu adalah sebagian dari populasi (kumpulan objek-objek) yang dipakai sebagai dasar untuk mendapatkan keterangan (atau menarik kesimpulan) dari kumpulan objek tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas B3 yang berjumlah 23 anak.

Tabel 3. Data Siswa Kelas B3

No	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1.	Laki-laki	12 Siswa
2.	Perempuan	11 Siswa

Sumber: Data Sekolah TK Amrina Rosyada

3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling dapat diartikan sebagai cara untuk menentukan sampel penelitian agar terjamin representasinya terhadap populasi (Abubakar, 2021). Pada penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Nonprobability Sampling* jenis *purposive sampling*. Dalam *purposive sampling*, teknik yang digunakan untuk menentukan sampel berdasarkan ciri-ciri atau sifat tertentu. Alasan peneliti memilih menggunakan *purposive sampling*, karena peneliti memiliki kriteria tertentu untuk diteliti, berikut beberapa kriteria yang digunakan untuk menentukan sampel, yaitu:

1. Sampel berada di kelas B, yang berusia 5-6 tahun.
2. Sampel memiliki masalah yang sama, yaitu tidak tertarik dalam belajar keaksaraan.
3. Tidak memiliki keterlambatan perkembangan kognitif atau bahasa yang signifikan.

3.4 Prosedur Penelitian

Berikut disajikan prosedur penelitian yang terencana dan tersusun dari awal hingga akhir penelitian, menggunakan pra-eksperimental dengan menggunakan *one-group pretest-posttest*.

Tabel 4. Prosedur Penelitian

Tahap Penelitian Pendahuluan	
1.	Membuat dan menyiapkan surat izin penelitian pendahuluan yang akan diberikan ke sekolah tempat penelitian.
2.	Menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan yang sudah ditandatangani kepada pihak sekolah
3.	Setelah diizinkan, melakukan penelitian pendahuluan dengan melakukan observasi untuk mengetahui perkembangan siswa
4.	Lalu melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih spesifik tentang perkembangan siswa serta kondisi sekolah, jumlah siswa, sarana

Tahap Penelitian Pendahuluan	
	prasarana pembelajaran yang digunakan. Penelitian juga mencari tahu terkait strategi pembelajaran, model pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan, serta materi ajar yang diberikan dan penilaian apa saja yang dilakukan sekolah untuk mengetahui perkembangan siswa.
5.	Memilih Sampel dan kelas yang akan diteliti untuk mewakili populasi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.
6.	Mengumpulkan data dari penelitian pendahuluan, menyusun proposal, dan melaksanakan seminar proposal.
Tahap Perencanaan Eksperimen	
1.	Menentukan waktu untuk melakukan penelitian
2.	Menyiapkan instrumen dan rubrik penelitian
3.	Menyusun RPPH untuk kelas eksperimen dan RPPH untuk kelas kontrol
Tahap Pelaksanaan Eksperimen	
1.	Melakukan pengukuran awal (<i>pre-test</i>) pada siswa di kelas yang diteliti.
2.	Memberikan perlakuan (<i>treatment</i>) kepada siswa di kelas yang diteliti sebanyak 5 kali perlakuan.
3.	Melakukan pengukuran kembali (<i>post-test</i>) pada kelas yang sama.
4.	Melakukan observasi selama penelitian dilakukan.
5.	Meminta guru dan rekan mahasiswa untuk membantu dalam melakukan observasi selama melakukan penelitian.
Tahap Penyusunan Laporan	
1.	Mengolah data hasil penelitian melalui pengujian statistika.
2.	Membandingkan skor <i>pre-treatment</i> dan <i>post-treatment</i>
3.	Menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan uji hipotesis
4.	Menyusun laporan hasil penelitian

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban berupa kesimpulan penelitian yang sudah dirumuskan (Sahir, 2022).

3.5.1 Variabel bebas/*independent variables*:

Variabel bebas atau dapat disebut variabel stimulus adalah variabel yang menjadi sebab dari perubahan variabel *dependent* (variabel terikat). Variabel bebas yang terdapat dalam penelitian ini adalah media *PowerPoint* interaktif.

3.5.2 Variabel terikat/*dependent variables*:

Variabel terikat atau *dependent variables* adalah variabel yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel *independent* (variabel bebas). Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan keaksaraan awal.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan makna dari suatu konsep agar mudah dipahami yang dapat membantu peneliti untuk mengimplementasikan konsep tersebut dalam praktik di lapangan. Berikut definisi konseptual dalam penelitian ini:

a. Media Interaktif (X)

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem atau alat bantu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara interaktif antara pendidik dan peserta didik. Media interaktif dibuat untuk membantu proses pembelajaran dengan menggunakan unsur audio, visual atau audio visual dengan tujuan pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik.

b. Variabel Keaksaraan Awal (Y)

Keaksaraan awal pada anak usia dini, mengacu pada kemampuan dasar anak dalam mengenal bentuk simbol, berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis awal.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tertentu terhadap suatu variabel atau konsep dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengukur suatu variabel.

a. Variabel Media Interaktif (X)

Media pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran berupa perangkat lunak yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran. Media interaktif memiliki fitur interaktif seperti kuis atau permainan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Media interaktif ini menyajikan materi dalam bentuk audio, visual, atau audio visual yang menarik

b. Variabel Keaksaraan Awal (Y)

Keaksaraan awal adalah kemampuan yang mencakup pengenalan huruf dan kemampuan menulis kata-kata sederhana. Keaksaraan awal melibatkan aspek berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan ini berkembang secara bertahap, dimulai dari pengenalan bentuk dan warna hingga kemampuan memahami teks bacaan sederhana.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang digunakan oleh peneliti dalam sebuah penelitian dengan tujuan utama untuk mendapatkan data. Dengan melakukan teknik pengumpulan data, maka peneliti akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati suatu fenomena, objek, atau perilaku secara langsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi jenis *Non-Participant Observation* dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati, hanya mengamati saat pembelajaran berlangsung. Sumber data yang diobservasi adalah anak-anak pada kelas B3 di TK Amrina Rosyada Kids. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa *checklist* yang dilengkapi dengan skala *likert*, skala penilaian terdiri dari empat tingkatan: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Skala penilaian ini cocok digunakan untuk mengukur data kuantitatif yang berasal dari observasi.

3.8 Kisi-kisi Instrumen

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen *PowerPoint* Interaktif

Variabel	Dimensi	Indikator Variabel
Media Interaktif	Visual	Anak mau memperhatikan gambar atau ilustrasi pada <i>slide</i> .
		Anak dapat menyebutkan objek atau warna yang dilihat pada <i>slide</i> .
	Audio	Anak dapat mengulang, atau menirukan suara yang dia dengar di <i>powerpoint</i>
		Anak memahami instruksi sederhana yang diberikan melalui audio
		anak dapat mengaitkan suara dengan gambar atau objek yang ditampilkan
	Audio Visual	Anak dapat menceritakan kembali sebagian dari isi video atau animasi yang dilihat.
		Anak memberikan respon verbal maupun <i>nonverbal</i> yang sesuai dengan tayangan audio visual

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Keaksaraan Awal

Variabel	Dimensi	Indikator Variabel
Keaksaraan Awal	Berbicara	1. Anak mau menyebutkan 5 nama benda yang ada di dalam kelas
		2. Anak mau menyebutkan 5 nama benda yang ada di luar kelas
		3. Anak mau menyebutkan huruf yang ada pada gambar
		4. Anak mau menyebutkan huruf abjad a-z
		5. Anak mau menyebutkan simbol huruf yang dia lihat
		6. Anak mau menyebutkan huruf vokal a, i, u, e, o yang dia ketahui
		7. Anak mau menyebutkan 5 warna yang lihat di dalam kelas
		8. Anak mau menyebutkan 5 nama temannya

Variabel	Dimensi	Indikator Variabel
Keaksaraan Awal	Berbicara	9. Anak mau membaca namanya sendiri
		10. Anak mau membaca huruf vokal a,i,u,e,o
	Membaca	11. Anak mau membaca kata yang ada di gambar
		14. Anak mau membaca huruf abjad a-z
	Menulis	15. Anak mau menuliskan namanya sendiri
		16. Anak mau menuliskan kata yang terdapat pada gambar
		17. Anak mau menuliskan huruf vokal a, i, u, e, o,
		18. Anak mau menuliskan huruf abjad a-z

3.9 Uji Instrumen Penelitian

3.9.1 Uji Validitas

Uji Validitas merupakan proses pengujian atau prosedur yang digunakan untuk menunjukkan keaslian atau kevalidan suatu instrumen yang akan digunakan. Instrumen yang valid menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan konsep yang diteliti. Untuk mencapai validitas, instrumen harus relevan dengan tujuan penelitian. Dengan menyusun alat ukur secara sistematis dan benar sejak awal, peneliti dapat meningkatkan kemungkinan data yang valid (Arikunto, 2013). Metode yang seringkali digunakan untuk menguji validitas instrumen penelitian adalah *korelasi product moment* yang dihitung menggunakan program IBM SPSS *Statistics* versi 23 *for windows*. Dimana metode ini melibatkan perhitungan antara skor tiap butir soal dengan skor total keseluruhan menggunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = Jumlah sampel yang diteliti

X = Skor item

Y = Skor total Y

3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu konsep yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen yang digunakan sudah cukup baik dan dapat dipercaya. Namun hal utama yang perlu diperhatikan dalam mengukur reliabilitas adalah pada data yang dihasilkan, bukan hanya pada instrumen itu sendiri. Dengan memahami konsep reliabilitas, kita dapat memastikan bahwa data yang kita kumpulkan akurat dan dapat dipercaya (Arikunto, 2013). Urutan pelaksanaan uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian umumnya dimulai dengan uji validitas, hal tersebut dilakukan karena data yang akan diukur harus valid terlebih dahulu barulah setelah terkonfirmasi validitasnya, instrumen tersebut dapat diuji reliabilitasnya. Namun, jika hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen tidak valid, maka langkah uji reliabilitas tidak perlu dilakukan (Janna & Herianto, 2021).

Alpha Cronbach merupakan salah satu metode yang sering digunakan untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Alpha Cronbach* umumnya diterapkan pada instrumen penelitian yang terdiri dari tiga pilihan atau lebih, baik berupa pilihan ganda atau instrumen respon terbuka (esai) (Rusman, 2024). Berikut rumus yang dapat digunakan pada metode *Alpha Cronbach*:

$$r_{11} \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas Instrumen
 k = Banyak Butir Pertanyaan
 $\sum \sigma^2 b$ = Jumlah Varian Butir
 σ_1^2 = Varian Soal

3.10 Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Karena jumlah sampel penelitian yang digunakan kurang dari 25, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji statistik *non-parametrik*. Uji statistik *non-parametrik* adalah uji yang diterapkan pada data yang tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Sedangkan Statistik *non-parametrik* adalah uji yang dilakukan terhadap data yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* untuk pengenalan keaksaraan awal pada anak maka digunakan uji *non-parametrik wilcoxon*. Penelitian ini akan menguji *pretreatment* dan *post treatment*, kemudian peneliti akan melihat perbedaan di antara keduanya melalui uji *wilcoxon signed rank test* dengan rumus:

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

Keterangan:

N : Banyaknya jumlah pretest
 T : Banyaknya jumlah sampel

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji Wilcoxon adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis diterima.
- Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian secara jelas menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pengenalan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun. *PowerPoint* interaktif terbukti efektif dalam membantu anak-anak memperoleh pemahaman keaksaraan awal yang lebih bermakna. Media ini menstimulasi dan memperkuat pemahaman mereka melalui interaksi visual dan auditori yang realistis, memungkinkan mereka untuk mengamati dan terlibat langsung saat mempelajari materi dengan optimal sehingga kemampuan keaksaraan awal mereka dapat berkembang. Selain itu, *PowerPoint* interaktif juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, yang secara efektif menstimulasi motivasi belajar anak. Anak-anak menjadi lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di TK Amrina Rosyada *Kid's* Bandar Lampung, terdapat beberapa saran untuk meningkatkan pengenalan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun. Kepala sekolah disarankan untuk menyediakan pelatihan pembuatan media belajar interaktif yang menarik, seperti *PowerPoint* interaktif untuk guru, agar dapat digunakan untuk pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam penyediaannya, perlu mempertimbangkan kecocokan dengan kurikulum, dukungan orang tua, kreativitas guru, ketersediaan alat, dan kerja sama dengan ahli teknologi. Sementara itu, guru diharapkan memanfaatkan media pembelajaran, seperti *PowerPoint* interaktif, untuk mengoptimalkan

proses belajar dan membiasakan anak menggunakan media serupa di masa depan, sekaligus memperluas wawasan mereka. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menambah informasi tentang pemanfaatan media PowerPoint interaktif dalam keaksaraan awal anak, dan disarankan untuk meningkatkan kualitas *PowerPoint* berdasarkan umur dan materi untuk yang lebih sesuai dan baik dari *PowerPoint* peneliti, serta melakukan studi lebih lanjut dan mendalam terkait penggunaan media ini mengingat keterbatasan penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. 2021. Pengantar Metodologi Penelitian. SUKA-Press.
<http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, A. J. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 15(2), 243–250.
<https://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/lentera/article/download/775/623/1011>
- Ardhyantama, V., & Chusna Apriyanti. 2020. Perkembangan Bahasa Anak. *Stiletto Indie Book*.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Kelimabela). PT. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. 2016. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Febriyani, E. V., & Khan, R. I. 2021. Kajian kemampuan keaksaraan awal anak usia dini dan pengembangannya menggunakan media belajar. *Semdikjar* 4, 4, 655–664.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1613>
- Habsy, B. A., Rachmawati, A. P., Wiyono, R. F. W. F., & Rakhmanita, A. 2023. Penerapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Perkembangan Bahasa Vygotsky dalam Pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(1), 143–158.
<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2143>
- Hamruni, Syaddad, I. A., Zakiah, & Putri, D. I. I. 2021. TEORI BELAJAR *BEHAVIORISME*: dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tokohnya. (Issue 112). Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Hasanah, N. 2020. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Microsoft PowerPoint* Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
<https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>

- Hasbi, M., Wardhani, L. K., & Widiyawati, E. 2020. Bermain Bahasa di Rumah dalam Melaksanakan Belajar dari Rumah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/anggun/images/2020/12_buku_BDR/Bermain_Bahasa_di_Rumah.pdf
- Indriyani, L. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2(1), 19.
- Isna, A. 2019. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Al-Athfal, 2(2), 62–69.
- Janna, N. M., & Herianto, H. 2021. Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI), 18210047, 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Kemendikbud. 2017. Pengembangan keaksaraan awal pada anak usia 5 - 6 tahun melalui buku cerita budaya lokal. In Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Vol. 2, Issue 1). <https://repositori.kemdikbud.go.id/18452/1/naskah-model-keaksaraan-digital.pdf>
- Kristanto, A. 2016. Media Pembelajaran. In Bintang Surabaya. Bintang Surabaya.
- Lefudin. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *Deepublish*.
- Maharani, S. 2022. Media Pembelajaran Interaktif. Jurnal Akademika, 15(1), 70–75. <https://doi.org/10.53564/akademika.v15i1.845>
- Mendikbud. (2014). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Issue 102501). Mendikbud.
- Nizrina, E. H., Rusdiyani, I., & Fadlullah, F. 2022. Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 205–220. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v7i2.9828>
- Nuriani, Abdurahman, D., Nugroho, A., Sulthan Al Aziz, H., Yosua, A., Solihin Hasibuan, M., Fauziah Adha, F., Firmansyah, R., & Irsyad Noer, F. 2022. Pengenalan *Software* dan *Hardware* Komputer Kepada Siswa Madrasah Tsanawiyah Raudhatussa'Adah. Abdi Jurnal Publikasi, Vol. 1(2), 80–84. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. 2022. Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM. Badan Penerbit UNM.

- Panca Wahyu kusumaningrum, Sjamsir, H., & Arbayah. 2021. Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar Di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *Bedumanagers Journal*, 2(2), 30–41. <https://doi.org/10.30872/bedu.v2i2.1599>
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. N. 2017. Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan Di Kelas Satu Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 69–76. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p069>
- Rahim, B. 2020. *Media Pendidikan* (P. Vita (ed.). Rajawali Pers.
- Rusman, T. 2024. *Statistik Inferensial dan Aplikasi SPSS: Mudah dan Cepat di Pahami*. Universitas Lampung.
- Sahir, S. H. 2022. *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia. <https://repository.uma.ac.id/handle/123456789/16455>
- Santrock, J. W. 2004. *Psikologi pendidikan (edisi kedua)* (Edisi Kedu). Kencana Prenada Media Grup.
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. 2020. *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. In *UNG Press Gorontalo*.
- Syabhana, H., Mulyadi, S., & Mulyana, E. H. 2023. Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada AUD Sebagai Upaya Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 116. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9136>
- Titin, T., & Kurnia, I. 2022. Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v2i1.10451>
- Usman, Mu. 2015. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Deepublish.