

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BAHASA DAN PEMAHAMAN HURUF PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMAWANITA PERSATUAN WANGKAL

Siti Khoiriyah<sup>1</sup>, Amelia Via Amanda<sup>2</sup>, Shofiyatuz Zahroh<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

[Sitikhry1108@gmail.com](mailto:Sitikhry1108@gmail.com)<sup>1</sup>, [ameliaviaamanda03@gmail.com](mailto:ameliaviaamanda03@gmail.com)<sup>2</sup>, [zahroh418.piaud@unusida.ac.id](mailto:zahroh418.piaud@unusida.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This classroom action research was carried out to improve language literacy and early childhood literacy through the development of interactive learning media at Dharmawanita Persatuan Wangkal Kindergarten. This research was conducted from the initial condition which showed that some children still had difficulty in recognizing letters, mentioning the sounds of letters, and were less interested in participating in learning activities because the media used was still limited. The research was carried out in two cycles which included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subject of the study was early childhood at Dharmawanita Persatuan Wangkal Kindergarten. Data is collected through observation activities during the learning process. The results of the study showed an increase in language literacy and literacy skills after the use of interactive learning media. Children look more enthusiastic, active, and able to recognize and understand letters better. Thus, the use of interactive learning media can be one of the effective efforts to improve language literacy and literacy in early childhood.

**Keywords:** *Interactive learning media, Early childhood, Language Development and Literacy*

---

### ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan literasi bahasa dan pemahaman huruf anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran interaktif di TK Dharmawanita Persatuan Wangkal. Penelitian ini dilakukan dari kondisi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan masih terbatas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia dini di TK Dharmawanita Persatuan Wangkal. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi bahasa dan pemahaman huruf setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Anak terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu mengenal serta memahami huruf dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan literasi bahasa dan pemahaman huruf pada anak usia dini.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran interaktif, Anak usia dini, Perkembangan Bahasa dan Literasi*

### PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan aspek penting dalam Pendidikan anak (Isna, 2019), karena perkembangan Bahasa menjadi salah satu dasar untuk kesiapan anak memasuki jenjang Pendidikan berikutnya. Namun pada praktiknya berbagai permasalahan masih ditemukan di kelas termasuk di TK DWP Wangkal khususnya pada anak kelompok B usia 5-6 tahun. Guru

menemukan bahwa di kelas B TK Dharma Wanita Persatuan Wangkal, metode pengajaran yang digunakan masih kurang efektif dan tidak menarik perhatian anak. Akibatnya, anak-anak kurang tertarik belajar, tidak aktif, dan kesulitan dalam memahami huruf serta cara menyusun kata. Mereka cenderung pasif dan sulit mengenali huruf-huruf tersebut. Hal ini menjadi masalah terhadap perkembangan Bahasa untuk melanjutkan kejenjang Pendidikan selanjutnya.

Media pembelajaran interaktif merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat anak sekaligus memperkuat kemampuan literasi (Fahmiyah et al., 2025). Melihat kondisi anak di TK Dharma wanita Persatuan Wangkal yang masih membutuhkan dukungan dalam mengenal huruf, dimana ada beberapa anak masih belum paham tentang huruf serta penggabungan huruf untuk menjadi suatu kata. Anak masih kesulitan dalam membedakan huruf yang hampir sama bahkan sering terbalik untuk kepenulisannya, Oleh karena itu, diperlukan metode belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan sifat anak usia dini.

Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Contohnya adalah membuat kreasi pizza huruf dan kotak ajaib. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak, keaktifan, serta pemahaman mereka mengenai huruf dan kata melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermain.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk diterapkan. Media yang tepat dapat membantu anak meningkatkan pemahaman huruf melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Fatimah et al., 2023). Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan perkembangan anak sesuai tahap usia 5–6 tahun.

Ada berbagai jenis media pembelajaran interaktif seperti buku cerita interaktif, boneka tangan, bermain peran, pizza huruf, dan kotak Ajaib yang bisa digunakan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan literasi anak, tetapi media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pizza huruf dan kotak Ajaib. Dengan menggunakan media ini kegiatan akan berjalan dengan menarik serta tidak monoton, juga untuk memotivasi semangat belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran ini.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Yusuf et al., 2023), dan setiap anak akan mengalami perbedaan pada tiap masa perkembangannya. Pada masa pertumbuhan anak dapat dengan mudah menyerap berbagai macam pengetahuan di lingkungan sekitar baik dengan cara perlakuan, ekspresi, dan respond orang tua ataupun orang sekitar. Sehingga pada masa usia

inilah sebagai orang tua penting memanfaatkan masa pertumbuhan dan perkembangan dengan melakukan hal yang positif agar pengetahuan yang diserap juga positif pada anak (Devianti et al., 2020).

Perkembangan anak adalah suatu perubahan dan keterampilan anak yang berlangsung secara bertahap dari mulai lahir sampai usia 6 tahun (Talango, 2020). Masa Golden Age (Masa emas) adalah masa yang sangat penting dan berharga bagi anak. Dimana anak akan mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang membutuhkan stimulus yang cukup dan optimal (Setiowati, 2021). Pada masa ini, stimulus bagi anak berperan sangat penting sebagai pembentukan pondasi perkembangan pada masa selanjutnya. Setiap anak memiliki fase perkembangan yang berbeda, sehingga guru harus mempersiapkan berbagai stimulasi untuk memfasilitasi setiap tahap perkembangan anak (Nurasyiah & Atikah, 2023). Dengan mengetahui perkembangan anak usia dini dapat menjadikan langkah awal bagi orang tua atau pendidik untuk menyiapkan berbagai metode, media, alat permainan edukatif yang dibutuhkan untuk menstimulus anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Perkembangan bahasa merupakan aspek penting yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dan memahami materi pembelajaran (Jailani, 2018). Dengan Bahasa dapat membantu anak untuk bersosialisasi dengan orang lain, membantu mengungkapkan perasaan, keinginan, dan kebutuhan anak sehingga orang yang di sekitar mampu memahami apa yang dialami dan dirasakan anak (Arsyia Fajarrini & Raden Rachmy Diana, 2024). Oleh karena itu orang tua atau lingkungan belajar agar selalu memberikan stimulus dengan baik dan optimal.

Vygotsky mengatakan dalam teori perkembangan kognitif, bahwasanya bahasa merupakan salah satu komponen penting pada perkembangan individu (Purnamasari, 2019). Penggunaan bahasa bisa disebut dengan *private speech* bahwa fungsi mental individu mempunyai dua sumber yaitu internal dan eksternal (Masfufah, 2021). Tetapi Vygotsky tidak membaginya secara spesifik menjadi bagian tertentu untuk memperoleh bahasa yang harus dikuasai dalam individu (Ulfa masfufah, 2021). Dalam Permendikbud 146 tahun 2014 anak usia 5-6 sudah dapat menguasai indikator awal: a.) menunjukkan bentuk simbol, b.) membuat gambar dengan beberapa coretan yang berupa bentuk tulisan huruf atau angka, c.) mampu menulis nama sendiri. Setiap satuan Pendidikan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak (Rahayuningsih et al., 2019)

Literasi merupakan kemampuan yang penting dalam proses perkembangan belajar anak yang menjadi landasan awal untuk menguasai ilmu pengetahuan (Zahro et al., 2019). Literasi juga berhubungan dengan menyimak, mendengarkan, bercerita, membaca, dan mengungkapkan perasaan yang dialami anak (Marwany & Kurniawan, 2020). Piaget dan Vygotsky memandang bahwasannya literasi merupakan kemampuan individu yang diperoleh secara mandiri (Parapat et al., 2023)

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang di gunakan untuk menyalurkan pesan materi atau pengetahuan kepada anak agar mudah untuk difahami (Nurfadhillah, 2021). Selain itu untuk menciptakan proses belajar yang efektif, interaktif, dan efisien. Media pembelajaran dapat membantu untuk menarik minat dan memotivasi anak untuk belajar. Media pembelajaran untuk anak itu ada berbagai macam antara lain yaitu: a) media audio merupakan media yang hanya mengandalkan suara seperti, radio, recorder. b) media visual merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan media yang menampilkan berbagai gambar seperti foto, lukisan, cetakan. c) media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur mendengarkan suara dan gambar seperti melihat kartun atau video pembelajaran. d) media yang realistis merupakan media yang menggunakan objek nyata seperti mengeksplorasi kebun secara langsung. e) media digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi modern seperti ppt, video interaktif, poster. f) media pembelajaran berbasis kegiatan merupakan media yang melibatkan aktivitas interaksi secara langsung, seperti permainan interaktif dan pembelajaran interaktif. (Nasron et al., 2024). Media pembelajaran interaktif Media pembelajaran interaktif dirancang untuk menciptakan interaksi dua arah sehingga anak menjadi lebih aktif. Dalam memilih media pembelajaran bagi orang tua ataupun pendidik untuk lebih memilih dan mempertimbangkan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Penggunaan pembelajaran dengan media interaktif bertujuan membantu pendidik untuk mempermudah dalam penyampaian materi dengan bermain. Bermain merupakan suatu hal yang dilakukan tanpa adanya unsur paksaan dari pihak lain dilakukan dengan rasa senang dan Bahagia juga menjadikan alat untuk menyalurkan energi dan menguatkan rasa ingin tahu yang tinggi (Rini, 2025)

Dalam penelitian Andini, media pembelajaran menggunakan puzzle atau flashcard dapat mendukung aspek perkembangan bahasa anak. Bahasa anak dapat di mulai dari pengetahuan tentang huruf sebagai proses membaca. Pada anak usia 5-6 tahun anak dapat menyebutkan sesuai dengan symbol huruf, dapat mengenal beberapa kata bahkan dapat mengetahui nama dan

tulisan diri sendiri. Namun dalam penelitian terdahulu hanya menggunakan menggunakan flashcard huruf belum menjadikan pembelajaran yang maksimal (Andini & Mubin, 2022).

Maka dari itu penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan permainan Menyusun pizza dan kotak Ajaib sehingga dapat menjadikan inovasi pembelajaran baru yang dapat menggunakan flashcard sehingga anak tidak hanya mengamati gambar dan mengenal huruf pada flashcard. Dengan permainan ini anak-anak menjadi lebih aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan di TK Dharmawanita Persatuan Wangkal dengan melibatkan anak kelas B sebagai subjek penelitian. Fokus penelitian ini adalah peningkatan literasi bahasa dan pemahaman huruf anak melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus diawali dengan perencanaan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak, seperti keaktifan, ketertarikan belajar, serta kemampuan anak dalam mengenal dan memahami huruf. Setelah itu dilakukan refleksi untuk melihat hasil yang diperoleh dan menentukan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung dan catatan perkembangan anak. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara membandingkan kondisi anak sebelum dan sesudah tindakan diberikan. Perubahan yang terjadi pada setiap siklus digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan literasi bahasa dan pemahaman huruf anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan media interaktif pada penelitian ini menghasilkan proses perubahan pembelajaran pada anak kelas B TK Dharma Wanita Persatuan Wangkal yang menarik, sehingga anak yang sebelumnya kurang aktif dan kurang paham dalam pengenalan huruf serta kata mengalami perubahan menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Melalui penggunaan media interaktif, anak terlihat lebih fokus, antusias, dan berani mencoba mengenali huruf serta menyusun kata secara mandiri. Pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus

yang berbeda, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap. Hasil dari setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan pemahaman anak terhadap materi pengenalan huruf, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi anak.

Pembelajaran tentang pengenalan huruf dan kata yang dilakukan di kelas B TK Dharmawanita Persatuan Wangkal sebelumnya tidak efektif dan kurang menarik perhatian anak, sehingga memengaruhi minat belajar mereka. Minat belajar yang rendah menyebabkan anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, seperti tidak ikut berpartisipasi saat guru menjelaskan dan kurang antusias dalam mengerjakan tugas. Hal ini juga membuat anak kesulitan dalam mengenali huruf dan memahami kata secara baik. Karena itu, dibutuhkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan sifat anak usia dini agar dapat meningkatkan minat belajar dan membantu anak dalam memahami huruf serta kata secara lebih baik.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada Siklus I di kelas B TK Dharmawanita Wangkal difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berupa kreasi pizza huruf. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang gemar bermain. Dalam pelaksanaannya, peneliti menyiapkan media kertas berbentuk roti pizza serta potongan-potongan huruf yang dianalogikan sebagai topping pizza. Anak-anak diajak untuk menyusun huruf-huruf tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh peneliti, kemudian menyebutkan bunyi huruf yang telah disusun di atas media pizza. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap dan melibatkan anak secara langsung agar mereka dapat belajar melalui pengalaman konkret.

Selama pelaksanaan Siklus I, anak-anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran. Media pizza huruf terbukti mampu menarik perhatian mereka sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Sebagian besar anak tampak antusias saat menyusun huruf-huruf di atas media dan mencoba menyebutkan bunyi huruf yang telah mereka pasang. Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf serta membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam menyusun huruf secara benar. Selain itu, masih ada anak yang kurang fokus dan mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media yang

digunakan sudah menarik, pelaksanaan kegiatan masih memerlukan perbaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Refleksi terhadap pelaksanaan Siklus I menunjukkan beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Di antaranya adalah perlunya penyederhanaan instruksi agar lebih mudah dipahami oleh anak, pengelolaan waktu kegiatan yang lebih efektif, serta pemberian contoh yang lebih jelas sebelum anak melakukan aktivitas. Selain itu, variasi kegiatan juga perlu ditambah agar anak tidak cepat merasa bosan dan dapat terus terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke Siklus II dengan melakukan perbaikan dan inovasi pada media serta strategi pembelajaran.

Pelaksanaan Siklus II dirancang dengan menggunakan media interaktif yang lebih kreatif dan variatif, yaitu media kotak ajaib. Media ini dikombinasikan dengan kegiatan permainan meniup bola sebagai kegiatan pembuka untuk meningkatkan semangat dan kesiapan belajar anak. Peneliti menyiapkan kotak ajaib yang berisi flashcard bergambar, kumpulan huruf yang ditempatkan dalam kotak berbeda, serta alat permainan berupa bola dan meja. Kegiatan diawali dengan permainan meniup bola secara bergantian oleh dua anak yang berbaris rapi. Anak meniup bola yang diletakkan di atas meja hingga bola tersebut masuk ke dalam kotak yang telah disediakan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih konsentrasi, koordinasi, dan kedisiplinan anak sebelum memasuki kegiatan inti.

Setelah permainan pembuka selesai, anak diberikan instruksi untuk mengambil satu flashcard bergambar dari kotak ajaib. Selanjutnya, anak diminta mencari huruf-huruf yang sesuai dengan gambar pada flashcard dan menyusunnya menjadi sebuah kata. Setelah huruf tersusun dengan benar, anak diminta menyebutkan huruf dan kata yang telah disusun. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian sehingga setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Selama kegiatan berlangsung, guru dan peneliti memberikan pendampingan seperlunya serta memberikan penguatan positif agar anak semakin percaya diri.

Hasil pelaksanaan Siklus II menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Anak-anak kelas B TK Dharmawanita Wangkal telah mampu mengenali huruf dengan lebih tepat, memahami urutan huruf, serta menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan flashcard yang diperoleh. Menariknya, sebagian besar anak mampu melakukan kegiatan tersebut secara mandiri tanpa bantuan guru. Hal ini menunjukkan adanya

peningkatan kemampuan kognitif, kemandirian, dan rasa percaya diri anak dalam proses pembelajaran. Anak terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, serta mampu mengikuti instruksi dengan tertib dan baik.

Selain itu, kemampuan anak dalam menyebutkan huruf dan kata yang disusun juga mengalami peningkatan. Anak dapat melafalkan huruf dan kata dengan jelas serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap hubungan antara huruf dan bunyinya. Suasana kelas pada Siklus II menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Media kotak ajaib yang dikombinasikan dengan permainan terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan memahami huruf dan kata pada pra siklus, diketahui bahwa dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, masih banyak anak yang belum memenuhi standar kemampuan yang diharapkan. Rata-rata pencapaian pada pra siklus hanya mencapai 55% dalam kategori baik, sementara 45% anak masih membutuhkan bantuan dalam mengenali dan menyusun huruf. Setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I dengan menggunakan media pizza huruf, terjadi peningkatan persentase keberhasilan menjadi 70% anak yang berada pada kategori baik. Meskipun demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Pada pelaksanaan Siklus II, pemanfaatan media interaktif kotak ajaib menunjukkan hasil yang lebih maksimal. Persentase keberhasilan meningkat menjadi 80%, yang menandakan bahwa sebagian besar anak telah mampu memahami huruf dan kata dengan baik. Anak tidak hanya mampu mengenali huruf secara akurat, tetapi juga memahami urutan huruf dan menyusunnya menjadi kata secara mandiri. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian tindakan kelas dari pra siklus hingga Siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami huruf dan kata yang sesuai dengan harapan peneliti. Keberhasilan ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik, strategi pembelajaran yang tepat, serta pendampingan yang konsisten selama proses pembelajaran. Namun demikian, untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dan berkelanjutan, diperlukan kerja sama antara pendidik dan orang tua. Menurut Arsyia Fajarrini dan Raden Rachmy Diana (2024), perkembangan bahasa merupakan aspek penting yang

berfungsi sebagai alat komunikasi dan sarana memahami materi pembelajaran. Melalui kemampuan bahasa, anak dapat bersosialisasi, mengungkapkan perasaan, keinginan, dan kebutuhan, sehingga lingkungan sekitar dapat memahami apa yang dialami dan dirasakan anak. Oleh karena itu, sinergi antara sekolah dan keluarga menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini secara optimal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Dharmawanita Persatuan Wangkal, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti kreasi pizza huruf dan kotak ajaib, efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa dan pemahaman huruf pada anak usia dini kelompok B. Pada kondisi awal, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta merangkai huruf menjadi kata. Selain itu, minat belajar dan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran juga tergolong rendah.

Setelah diterapkan tindakan pada Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan baik dalam proses maupun hasil belajar anak. Pada Siklus I, media pizza huruf mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dan pendampingan lebih lanjut. Media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak menjadi lebih tertarik untuk terlibat aktif.

Pada Siklus II, penerapan media kotak ajaib menunjukkan hasil yang lebih optimal. Anak-anak mengalami perkembangan yang lebih baik, ditandai dengan kemampuan mengenali huruf secara tepat, menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan flashcard, serta meningkatnya kemandirian dan rasa percaya diri dalam belajar. Peningkatan persentase keberhasilan dari pra siklus (55%), Siklus I (70%), hingga Siklus II (80%) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi bahasa dan pemahaman huruf pada anak usia dini.

## **REFERENSI**

Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.18860/jpau.v1i1.1076>

- Arsyia Fajarrini & Raden Rachmy Diana. (2024). PERAN LINGKUNGAN TEMPAT TINGGAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–16.  
<https://doi.org/10.32665/abata.v4i1.2605>
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(02), 67–78.  
<https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150>
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills. *PAUDIA*, 308–326.  
<https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56.  
<https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62–69.  
[https://doi.org/10.52484/al\\_athfal.v2i1.140](https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140)
- Jailani, M. S. (2018). Perkembangan Bahasa Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovations Studies*, 18(1), 15–26.  
<https://doi.org/10.30631/innovatio.v18i1.36>
- Marwany, & Kurniawan, H. (2020). *Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Menulis, dan Berpikir Anak* (1st ed.). Hijaz Pustaka Mandiri.
- Masfufah, U. (2021). Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(01), 7–13.  
<https://doi.org/10.51675/alzam.v1i01.131>
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.  
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75–81. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (1st ed.). CV Jejak (Jejak Publisher).

- Parapat, I. K., Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Mengoptimalkan Pengenalan Literasi Pada Anak Sejak Usia Dini: Menumbuhkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Raudhah*, 11(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v11i1.2818>
- Purnamasari, N. I. (2019). Komparasi Konsep Sosiokulturalisme dalam Pendidikan: Perspektif Barat dan Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 238–261. <https://doi.org/10.54180/elbanat.2019.9.2.238-261>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Rini, R. (2025). Teori Bermain Anak Usia Dini Menurut Para Ahli. *Tarbiyatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 11–19.
- Setiowati, S. (2021). *GOLDEN AGE PARENTING: Periode Emas Tumbuh Kembang Anak* (1st ed.). Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93–107.
- Ulfa masfufah. (2021). bahasa & perkembangan literasi anak usia dini: Sebuah studi literature. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(bahasa&perkembangan literasi anak usia dini:sebuah studi literature), 7–13.
- Yusuf, R. N., Khoeri, N. S. T. A. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Plamboyan Edu*, 1(1), 37–44.
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.121-130>