



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS POWER POINT UNTUK PENGENALAN HURUF ABJAD PADA ANAK USIA DINI

Zoelfa Riddiyantika¹, Uyu Muawwanah², Teguh Fachmi³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

*Penulis Korespondensi: zowiriya@gmail.com¹, uyu.muawwanah@uinbanten.ac.id²,
teguh.fachmi@uinbanten.ac.id³

Abstract. *This study aims to: (1) develop interactive and engaging PowerPoint-based digital learning media to help early childhood learn about letters and vegetable names, (2) analyze the feasibility of the learning media through expert validation and limited trials, and (3) determine the responses of teachers and students to the use of PowerPoint digital media in the learning process. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The population in this study were children aged 4–6 years at Al-Istiqomah Kindergarten, Cilegon City, while the sample consisted of 16 children selected purposively. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, validation questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that PowerPoint-based digital learning media was successfully developed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This media is specifically designed to introduce letters of the alphabet and vegetable names to early childhood with bright and interactive visual displays, equipped with pronunciation audio and letter guessing games that are appropriate to the developmental characteristics of children aged 4–5 years. Validation results from media experts indicated a feasibility rating of 97.64%, while material experts gave a rating of 94.28%, both of which fall into the "very feasibility" category. Teachers' responses to this media reached 100%, categorized as "Very Feasibility," while students demonstrated a significant increase in comprehension, from 60.54% in the first phase of the trial to 93.35% in the second phase. These findings demonstrate that the PowerPoint-based digital media developed is effective, feasible, and capable of increasing children's engagement and understanding in letter recognition in a fun and meaningful way..*

Keywords Letter Recognition, Digital Learning Media, Interactive PowerPoint, Early Childhood

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang interaktif dan menarik untuk membantu anak usia dini mengenal huruf dan nama sayuran, (2) menganalisis kelayakan media pembelajaran tersebut melalui validasi ahli dan uji coba terbatas, dan (3) mengetahui respons guru serta peserta didik terhadap penggunaan media digital PowerPoint dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 4–6 tahun di TK Al-Istiqomah Kota Cilegon, sedangkan sampelnya berjumlah 16 anak yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Media ini dirancang secara khusus untuk mengenalkan huruf abjad dan nama sayuran kepada anak usia dini dengan tampilan visual yang cerah dan interaktif, dilengkapi audio pelafalan serta permainan tebak huruf yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 97,64%, sedangkan ahli materi memberikan penilaian sebesar 94,28%, keduanya termasuk dalam kategori "sangat layak". Respons guru terhadap media ini mencapai 100% dalam kategori "Sangat Layak", sementara peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, dari 60,54% pada uji coba tahap pertama menjadi 93,35% pada tahap kedua. Temuan ini membuktikan bahwa media digital berbasis PowerPoint yang dikembangkan efektif, layak digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman anak dalam pengenalan huruf secara menyenangkan dan bermakna..

Kata kunci: Pengenalan Huruf, Media Pembelajaran Digital, PowerPoint Interaktif, Anak Usia Dini

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kreatif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya baik dalam kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pernyataan diatas tentunya mengacu pada pendidikan Anak Sekolah Usia Dini (PAUD), yang sebagaimana harus menyesuaikan dirinya dalam mengubah tatanan dalam proses belajar mengajar. Mengingat hal tersebut Mansur, Ia juga mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini tentunya merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan aspek perkembangan yang salah satunya terkait dengan perkembangan bahasa (Saudale dkk., 2022).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi penting dalam pengembangan karakter dan kemampuan anak, yang mencakup aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, serta kemandirian. Untuk mengoptimalkan potensi ini, pembinaan harus dilakukan sejak usia dini melalui program pembelajaran di PAUD. Oleh karena itu, penting bagi lembaga PAUD untuk memahami karakteristik perkembangan anak dan metode pembelajaran yang sesuai. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mendukung pengembangan aspek-aspek tersebut, termasuk kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik, aspek-aspek ini tercakup dalam STPPA (Meo dkk., 2022).

Pengembangan potensi anak usia dini secara komprehensif menjadi fokus utama dalam pendidikan PAUD, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan memberdayakan. Upaya ini selaras dengan pentingnya peletakan dasar yang kuat pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk bahasa, yang menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan usia dini.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan kriteria yang menggambarkan kemampuan yang harus dicapai anak dalam berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan, termasuk nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Keenam aspek perkembangan ini sangat penting untuk ditingkatkan sejak usia dini. Salah satu aspek yang perlu difokuskan dalam PAUD

adalah aspek kognitif. Berdasarkan Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pasal 10 ayat 4, ruang lingkup perkembangan kognitif mencakup: (1) pembelajaran dan pemecahan masalah, (2) berpikir logis, dan (3) berpikir simbolik (Fitri, 2020).

Berpikir simbolik merupakan tahap pemikiran praoperasional di mana anak mulai mengembangkan kemampuan untuk membayangkan dan menggunakan simbol-simbol. Tahap ini termasuk dalam proses belajar mengenal konsep-konsep. Konsep-konsep yang akan dipelajari oleh anak akan disampaikan melalui kegiatan mengenal huruf (Nur "Aisyah, 2021).

Berdasarkan observasi dan data yang menunjukkan adanya tantangan dalam pencapaian kognitif dan minat baca anak di Indonesia. Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada visual dan interaktif, sementara pembelajaran pengenalan huruf yang masih konvensional (buku dan papan tulis) dinilai kurang menarik dan berpotensi menghambat perkembangan kemampuan mengenal huruf secara optimal. Dalam teori whole language menurut Rochmah, kemampuan mengenal huruf berarti anak belajar untuk mengenali huruf dan bunyi dalam konteks bahasa yang mereka gunakan (ROCHMAH, 2019). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat esensial karena berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan awal anak, termasuk aspek kognitif dan bahasa, yang menjadi pondasi penting bagi pembelajaran selanjutnya.

Namun, data menunjukkan bahwa pencapaian kognitif dan minat baca anak di Indonesia masih menjadi tantangan. Berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2015, Indonesia berada di urutan ke-64 dari 72 negara, menunjukkan tingkat literasi dan numerasi yang masih rendah. Selain itu, survei Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun yang sama menunjukkan bahwa 91,47% anak usia dini lebih suka menonton televisi daripada membaca, dengan hanya 13,11% anak yang menyukai kegiatan membaca. Kondisi ini menyoroti pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan literasi sejak dini agar lebih menarik dan efektif bagi anak (Purwati dkk., 2021).

Dalam pendidikan anak usia dini, pengenalan huruf merupakan salah satu tahap awal dalam pembelajaran membaca dan menulis. Anak-anak perlu memiliki pemahaman

yang baik tentang huruf-huruf dan kemampuan mengenal huruf yang kuat untuk dapat melanjutkan ke tahap-tahap pembelajaran selanjutnya.

Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Dengan adanya media yang inovatif, dimaksudkan dapat sebagai penghubung agar anak dapat mengingat apa yang telah dipelajarinya dan pembelajarannya lebih bermakna. Penggunaan media dalam sebuah pembelajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak serta dapat mempermudah anak dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dan anak lebih termotivasi dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung penggunaan media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf abjad (Supena & Muawwanah, 2021). Media digital, khususnya PowerPoint, menawarkan potensi untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, konkret, dan bermakna bagi anak.

Microsoft Power Point akan membantu dalam menggabungkan semua elemen media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Octaviana dkk., 2022). Bagi pengguna komputer, Microsoft Power Point itu aplikasi yang lazim digunakan dalam kegiatannya terutama pada saat presentasi.

PowerPoint dipilih karena kemudahannya dalam menggabungkan elemen multimedia dan familiaritasnya bagi pendidik. Media pembelajaran digital interaktif diharapkan dapat menyajikan materi pengenalan huruf abjad dengan cara yang lebih menarik, visual, dan melibatkan anak secara aktif melalui berbagai fitur interaktif. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah pemahaman konsep huruf, serta menumbuhkan minat belajar huruf pada anak usia dini (Batubara dkk., 2023).

Pembelajaran pengenalan huruf masih menggunakan buku dan papan tulis. Hal ini terkadang membuat anak-anak merasa kurang menarik dan bosan dalam belajar, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang secara maksimal. Lain halnya jika anak-anak dilihat dengan media pembelajaran yang belum pernah

digunakan seperti media powerpoint atau video pembelajaran anak-anak lebih antusias dan semangat dalam belajar (Mahzuna dkk., 2023).

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan di atas, maka diupayakan pengembangan media digital powerpoint interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital berbasis powerpoint.

Dengan demikian, pengembangan media digital berbasis powerpoint untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memudahkan pemahaman, serta meningkatkan minat anak dalam belajar huruf.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dalam pengenalan huruf abjad bagi anak usia dini (Risnita dkk., 2024). Tahapan penelitian dimulai dari analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru. Selanjutnya dilakukan perancangan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi sesuai masukan yang diberikan. Setelah itu, dilakukan implementasi dengan mengujicobakan media di kelas untuk menilai efektivitas dan respon pengguna. Tahap terakhir yaitu evaluasi, yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan penyempurnaan media pembelajaran (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Istiqomah Warnasari, Kota Cilegon, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase kelayakan media menggunakan rumus $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$, yang kemudian diinterpretasikan dalam kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak yang dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Analisis Data Pemberian Skor

Presentase	Data Kualitatif
84% - 100%	Sangat layak
78% - 83%	Layak
52% - 77%	Cukup layak
36% - 51%	Kurang layak
20% - 35%	Tidak layak

Dengan metode ini diharapkan dihasilkan media pembelajaran digital yang efektif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dalam mengenal huruf abjad.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang dirancang untuk memperkenalkan huruf abjad kepada anak usia dini, khususnya pada kelompok usia 4–5 tahun. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di TK Al Istiqomah Warnasari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Provinsi Banten (Kode Pos: 42444) pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Setiap tahap dalam model ADDIE dilalui untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada jenjang pendidikan anak usia dini. Hasil pengembangan produk awal ini didapatkan setelah melakukan lima tahapan ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang ditujukan untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia dini. Tahapan ini mencakup kajian terhadap kurikulum yang digunakan, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik dalam memperoleh informasi yang relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil prasarvei yang dilakukan di TK Al Istiqomah Warnasari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, diketahui bahwa lembaga ini telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Untuk memperoleh data yang lebih mendalam, peneliti melakukan wawancara langsung dengan salah satu guru kelas.

“Sebenarnya permasalahan yang terjadi pada anak-anak kelompok B di TK Al Istiqomah Warnasari hampir sama dengan yang sering dialami anak usia dini pada umumnya. Mereka masih banyak yang kesulitan mengenal dan membedakan huruf abjad, apalagi jika hanya disampaikan secara lisan. Anak-anak cenderung cepat bosan dan sulit fokus. Ditambah lagi, belum ada media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Kami sebagai guru juga merasa terbatas karena belum menggunakan media berbasis teknologi seperti PowerPoint yang interaktif. Padahal anak-anak sekarang lebih tertarik pada tampilan visual dan suara yang menarik. Karena itu, dalam kegiatan belajar, banyak anak yang belum bisa menyebutkan huruf dengan tepat dan masih bingung membedakan bentuk huruf satu dengan yang lainnya (Sakinah, 2025).”

Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh temuan bahwa masih terdapat anak didik yang mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami huruf abjad. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- a. Belum tersedia media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk membantu anak dalam mengenali huruf abjad secara visual dan interaktif.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu hanya melalui cerita lisan, sehingga kurang efektif dalam menyampaikan materi secara utuh kepada anak.
- c. Ketiadaan media berbasis teknologi seperti PowerPoint yang dirancang untuk mendukung pembelajaran pengenalan huruf abjad bagi anak usia dini.
- d. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik secara visual, disertai penjelasan yang sederhana, serta contoh yang mudah dipahami guna mendukung keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan tersebut, maka dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang memuat elemen

visual menarik, penjelasan yang jelas, serta contoh-contoh kontekstual. Media ini dirancang untuk menyajikan huruf abjad dengan disertai gambar pendukung dan cara pengejaan secara interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak secara menyeluruh dalam proses pengenalan huruf.

2. *Design (Desain)*

Setelah dilakukan analisis kebutuhan terhadap peserta didik di TK Al Istiqomah Warnasari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Banten, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tahapan berikutnya adalah tahap perancangan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint. Media ini dikembangkan dengan memperhatikan aspek visual, audio, interaktivitas, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pengenalan huruf abjad secara menyenangkan.

a. Penentuan Struktur dan Tampilan Slide

Media dirancang menggunakan PowerPoint dengan struktur sederhana namun atraktif, yang cocok untuk anak usia dini. Setiap slide menampilkan satu huruf abjad beserta gambar objek yang diawali huruf tersebut, seperti *A untuk Apel*, *B untuk Bola*, dan seterusnya. Desain dibuat konsisten dengan dominasi latar putih atau cerah agar fokus anak tidak teralihkan.

b. Komponen Visual dan Interaktif

Mengadaptasi gaya dari media sebelumnya yang bertema "Mengenal Sayuran", media ini menyajikan:

- 1) Gambar objek yang jelas dan berwarna cerah untuk menarik perhatian anak.
- 2) Teks huruf kapital dan kecil dalam ukuran besar untuk melatih pengenalan bentuk huruf.
- 3) Permainan tebak gambar (interaktif): seperti dalam slide "Sayuran apakah ini?", media ini dapat dimodifikasi menjadi "Huruf apakah ini?" atau "Benda apakah yang diawali huruf ...?", sehingga mendorong anak untuk berpikir dan menebak secara aktif.
- 4) Audio pelafalan huruf dan nama objek untuk mendukung keterampilan fonetik anak.

c. Pemilihan Font dan Warna

Jenis huruf yang digunakan seperti Comic Sans MS, Century Gothic, atau Baloo, karena bentuknya mudah dikenali dan sesuai dengan tahap perkembangan visual anak. Warna huruf dibuat kontras dengan latar belakang agar memudahkan pembacaan.

d. Tata Letak Slide (*Layout*)

Desain tata letak (*layout*) dibuat dengan aplikasi PowerPoint dan Canva. Slide disusun dengan posisi huruf di atas, gambar di tengah, dan pelafalan atau instruksi di bagian bawah. Penempatan yang sistematis ini bertujuan untuk memudahkan anak mengikuti alur pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang dirancang untuk mendukung proses pengenalan huruf abjad pada anak usia dini. Pada tahap pengembangan (*development*), hasil desain awal dikembangkan menjadi media yang siap digunakan melalui aplikasi Microsoft PowerPoint, dengan mengintegrasikan elemen visual, teks, dan audio yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun.

Proses pengembangan dimulai dengan penyusunan slide yang memuat huruf abjad lengkap dari A hingga Z. Setiap huruf ditampilkan dalam satu slide khusus yang berisi: huruf kapital dan kecil, gambar objek yang relevan (misalnya A untuk Apel, B untuk Bola), serta audio pelafalan huruf dan nama objek. Desain ini mengadopsi prinsip visual yang menarik dan interaktif sebagaimana yang ditampilkan dalam media sebelumnya “Mengenal Nama Sayuran”, dengan menyesuaikan konten agar berfokus pada huruf abjad.





Setelah media selesai disusun, dilakukan proses validasi oleh para ahli untuk mengukur kelayakan isi dan tampilan media. Validator dalam penelitian ini terdiri atas dua pihak, yaitu:

- a. Ahli media, yang memberikan masukan terkait aspek teknis, estetika, navigasi, dan interaktivitas dalam penggunaan PowerPoint. Pada penelitian ini, validasi media dilakukan oleh Ibu Dr. Mutoharoh, M.Pd.

- b. Ahli materi, yang mengevaluasi kesesuaian isi pembelajaran dengan tingkat perkembangan anak dan tujuan pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Ana Nurhasanah ,M.Pd.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk, dengan memberikan angket uji coba kepada guru kelompok B dan dua puluh peserta didik kelompok B. Adapun tampilan dari media pembelajaran PowerPoint ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Desain Media Digital Berbasis Powerpoint

Sebelum	Sesudah	Komentar Validator
		<p>Tampilan awal media sudah baik. Penambahan logo UIN, nama, NIM, dan judul skripsi membuat media terlihat lebih resmi dan akademis. Perubahan judul dari “<i>Mengenal Sayuran</i>” menjadi “<i>Sayur yang Aku Sukai</i>” lebih menarik dan sesuai dengan minat anak usia dini.</p>
		<p>Menggunakan sayuran yang sudah dikenal oleh peserta didik</p>



Gunakan huruf kapital di awal kata dan setelahnya menggunakan huruf kecil

4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah media pembelajaran digital berbasis PowerPoint direvisi dan dinyatakan layak oleh para validator pada tahap pengembangan, proses selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap ini dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan media di lingkungan nyata pembelajaran.

Implementasi dilakukan di TK Al Istiqomah Warnasari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Banten, pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Uji coba awal dilakukan bersama guru kelompok B serta melibatkan kelompok kecil yang terdiri atas sepuluh peserta didik. Pada tahap ini, peneliti membagikan instrumen uji coba yang telah disusun sebelumnya, untuk mendapatkan umpan balik dari guru dan peserta didik terhadap media yang digunakan.

Jika dari hasil uji coba terbatas tersebut media dinyatakan layak, maka dilakukan implementasi lebih luas dengan melibatkan dua puluh peserta didik sebagai kelompok besar. Masukan dan saran dari guru serta peserta didik selama proses implementasi dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi lebih lanjut terhadap media. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat disempurnakan dan lebih sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak usia dini.

1) **Pre Test**

Pre-test ini diberikan kepada 16 orang anak dengan instrumen berupa 3 butir soal esai yang disesuaikan dengan indikator pengenalan huruf abjad.

Berdasarkan hasil pre-test tersebut, seluruh peserta didik berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam pengenalan huruf abjad. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan huruf-huruf abjad dengan benar, baik secara visual maupun fonetis.

Kondisi ini memperkuat urgensi perlunya pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dikembangkan sebagai alternatif inovatif yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf abjad secara lebih optimal.

2) Post Test

Instrumen yang digunakan dalam post-test ini sama seperti pada pre-test, yaitu terdiri dari 3 butir soal esai yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran pengenalan huruf abjad bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil post-test, seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf abjad, dengan keseluruhan siswa berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint, terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam mengenali huruf abjad secara visual maupun fonetis.

Peningkatan skor dari hasil pre-test ke post-test secara signifikan mencerminkan bahwa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan huruf abjad pada anak usia dini di TK Al Istiqomah Warnasari. Dengan pendekatan yang menarik, visual yang interaktif, serta penyampaian materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia dini, media ini terbukti efektif sebagai alat bantu dalam pembelajaran awal literasi.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini diperoleh melalui masukan dan penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan (guru), serta uji coba terbatas terhadap kelompok kecil peserta didik. Uji coba dilakukan kepada sepuluh anak kelompok B di TK Al Istiqomah Warnasari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Banten.

Evaluasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang dikembangkan dalam membantu proses pengenalan huruf abjad pada anak usia dini. Selain itu, hasil evaluasi juga menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan dan peningkatan kualitas produk, sehingga media yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

6. Hasil Uji Coba Produk

a. Uji Validitas Produk

Validasi merupakan proses yang dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh komponen, prosedur, dan mekanisme yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran telah sesuai dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang dikembangkan guna mendukung pengenalan huruf abjad pada anak usia dini.

Penilaian kelayakan media melibatkan dua validator, yaitu:

- 1) Ahli media, Ibu Dr. Mutoharoh, M.Pd, yang mengevaluasi aspek desain, kemanfaatan media, dan kesesuaian penggunaan pada media PowerPoint.
- 2) Ahli materi, Ibu Ana Nurhasanah, M.Pd, yang menilai isi materi dan keterkaitannya dengan kompetensi serta perkembangan kognitif peserta didik usia dini.

Proses validasi oleh masing-masing ahli dilakukan satu kali. Hasil dari proses validasi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan, serta untuk melakukan perbaikan guna meningkatkan kualitas media. Adapun hasil penilaian dari masing-masing validator adalah sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan serta mengidentifikasi kekurangan pada aspek tampilan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 4.2, diketahui bahwa total skor yang diperoleh adalah 83, dengan persentase sebesar 97,64%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori “Sangat Layak”. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa catatan dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator sebagai masukan untuk penyempurnaan media.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi serta mengidentifikasi kekurangan materi dalam produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan yang tercantum pada Tabel 4.2, diperoleh jumlah skor sebesar 83, dengan persentase 97,64%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi tampilan dan teknis. Namun demikian, terdapat beberapa masukan dan saran dari validator materi yang perlu dijadikan pertimbangan untuk perbaikan lebih lanjut.

Selanjutnya, merujuk pada hasil perhitungan pada Tabel 4.3, jumlah skor yang diperoleh adalah 66, dengan persentase 94,28%, yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk digunakan, meskipun masih diperlukan penyesuaian kecil atau revisi ringan.

Secara umum, hasil dari proses validasi media dan validasi materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan, namun tetap menyisakan ruang untuk pengembangan melalui saran-saran yang telah diberikan oleh para validator.

7. Respon Guru dan Peserta Didik

Setelah media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah pengumpulan respon dari guru dan peserta didik. Respon ini diberikan oleh guru kelompok B dan 16 peserta didik di TK Al Istiqomah Warnasari.

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh tanggapan langsung dari pengguna media, yakni guru sebagai fasilitator pembelajaran dan peserta didik sebagai pengguna

utama. Respon yang diberikan mencakup aspek kelayakan, kemanfaatan, dan keterpakaian media dalam mendukung proses pengenalan huruf abjad. Informasi ini menjadi dasar penting dalam mengevaluasi dan menyempurnakan media agar lebih efektif, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

a. Respon Angket Respon Guru

Setelah dinyatakan layak melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, produk media pembelajaran digital berbasis PowerPoint selanjutnya diuji coba kepada guru kelompok B di TK Al Istiqomah Warnasari. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 10 juni 2025 dengan cara meminta guru untuk mengisi angket respon yang telah disusun oleh peneliti.

Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk memperoleh tanggapan guru terkait kelayakan, kemanfaatan, dan keterpakaian media dalam proses pengenalan huruf abjad pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan pada Tabel 4.4, diperoleh total skor sebesar 40 dengan persentase penilaian mencapai 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak diperlukan revisi terhadap media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang telah dikembangkan. Dengan demikian, guru menyatakan setuju terhadap penggunaan media tersebut dan menyarankan agar media dapat dilanjutkan ke tahap uji coba bersama peserta didik.

b. Respon Terhadap Peserta Didik

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi serta dinyatakan layak, media pembelajaran digital berbasis PowerPoint selanjutnya diuji coba kepada guru wali kelas kelompok B di TK Al Istiqomah Warnasari. Berdasarkan hasil uji tersebut, guru menyatakan bahwa media layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

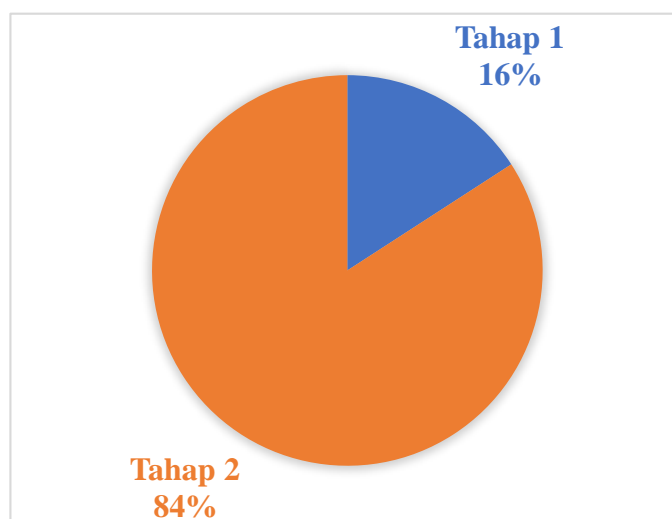
Tahap berikutnya adalah uji coba kepada peserta didik kelompok B sebanyak 16 orang anak, guna memperoleh gambaran mengenai respons serta efektivitas penggunaan media dalam proses pengenalan huruf abjad.

a. Tahap I Respon Terhadap Peserta Didik

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan pada Tabel 4.5, diketahui bahwa jumlah total skor yang diperoleh peserta didik pada tahap pertama adalah 310. Dengan demikian, persentase perkembangan anak mencapai 60,54%, dengan kategori Cukup Layak yang diperoleh melalui pelaksanaan tahap I pada 13 Juni 2025. Hasil ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan Mulai Berkembang (MB) dalam proses pengenalan huruf abjad melalui penggunaan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint.

b. Tahap II Respon Terhadap Peserta Didik

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada Tabel 4.6, diperoleh total skor sebesar 478 dari hasil tahap kedua. Persentase capaian perkembangan peserta didik pada tahap ini adalah sebesar 93,35%, yang menunjukkan kategori Sangat Layak. Tahap kedua ini dilaksanakan pada tanggal 13 juni 2025 di TK Al Istiqomah Warnasari, sebagai bagian dari proses evaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dalam memperkenalkan huruf abjad kepada anak usia dini.



Gambar 1. Grafik Perkembangan Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1 dan Tahap 2

Grafik tersebut menunjukkan hasil uji coba produk terhadap peserta didik yang terbagi dalam dua tahap perkembangan. Tahap 1 mencakup 16% peserta didik, yang merepresentasikan tingkat perkembangan awal atau mungkin membutuhkan stimulasi lebih lanjut. Sementara itu, Tahap 2 mencakup mayoritas peserta didik, yaitu 84%,

menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi atau diharapkan setelah menggunakan produk. Perbedaan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa produk tersebut berhasil mendorong sebagian besar peserta didik ke tahap perkembangan yang lebih maju.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran digital yang dikembangkan berupa PowerPoint interaktif untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia dini. Media ini dirancang sebagai respons atas kebutuhan anak-anak TK Al Istiqomah Warnasari yang memerlukan sarana pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini. Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, hingga uji coba terbatas pada peserta didik.

1. Prosedur Pengembangan Media Digital Berbasis Powerpoint Yang Interaktif Dan Menarik Untuk Membantu Anak Usia Dini Mengenalkan Huruf Dan Nama Sayuran

Prosedur pengembangan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia dini ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahap pertama (Analysis) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di TK Al Istiqomah Warnasari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon. Melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas kelompok B, diperoleh informasi bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf abjad, terutama dalam mengaitkan bentuk, bunyi, dan kata. Selain itu, belum tersedia media digital yang interaktif dan menyenangkan untuk menunjang proses pembelajaran tersebut.

Tahap kedua (Design) dilakukan dengan merancang struktur media pembelajaran menggunakan PowerPoint. Media dirancang dengan menampilkan satu huruf abjad per slide, disertai gambar menarik, pelafalan audio, dan permainan interaktif seperti tebak gambar. Aspek visual, audio, keterbacaan font, dan warna disesuaikan dengan

karakteristik anak usia dini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Tahap ketiga (Development) mencakup pembuatan produk PowerPoint sesuai desain yang telah dirancang. Setiap huruf disertai huruf kapital dan kecil, gambar objek, serta pelafalan. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan “sangat layak” dengan persentase kelayakan 97,64% dari kedua validator.

Tahap keempat (Implementation) melibatkan guru dan peserta didik kelompok B TK Al Istiqomah Warnasari. Media dikenalkan dan diuji coba melalui pemberian pre-test dan post-test. Hasil pre-test menunjukkan skor total 310 (kategori cukup layak), sedangkan post-test meningkat menjadi 478 (kategori sangat layak), yang menunjukkan bahwa media berdampak positif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad.

Tahap kelima (Evaluation) dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media serta menyempurnakan produk. Evaluasi dilakukan berdasarkan saran dari validator, tanggapan guru, dan hasil uji coba peserta didik. Guru memberikan penilaian 100% sangat layak, dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Gusti Ayu, Cabug & Hatague, serta Lumbin et al., yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis visual dan audio mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini secara signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis PowerPoint ini terbukti layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad di TK (Handayani, 2024).

2. Kelayakan Media Digital Berbasis Powerpoint Yang Interaktif Dan Menarik Untuk Membantu Anak Usia Dini Mengenalkan Huruf Dan Nama Sayuran

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia dini telah memenuhi standar kelayakan. Validasi

ini dilakukan untuk menilai aspek desain visual, isi materi, serta kesesuaian media dengan perkembangan kognitif dan karakteristik anak usia dini.

Pada validasi oleh ahli media, media memperoleh skor 83 dari skor maksimal 85, dengan persentase kelayakan sebesar 97,64%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Penilaian mencakup aspek desain, kemanfaatan media, serta kesesuaian penggunaan PowerPoint dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Beberapa catatan perbaikan minor diberikan, seperti penyempurnaan ilustrasi dan pengaturan animasi antar slide.

Sementara itu, validasi oleh ahli materi menunjukkan skor 66 dari total skor maksimal 70, dengan persentase sebesar 94,28%, yang juga tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Evaluasi mencakup kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, urutan penyajian yang logis, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami anak. Hasil ini menandakan bahwa materi yang disampaikan melalui media telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik usia dini.

Dengan merujuk pada kedua hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan huruf abjad. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Novia Ramadhanti Putri et al., yang menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki tingkat kelayakan tinggi dengan persentase 91,76% untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, hasil penelitian oleh pengembang media lainnya juga menyatakan bahwa aspek desain, isi, dan kepraktisan media berkontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran, sebagaimana dibuktikan dengan hasil validasi mencapai 87,5%.

Secara keseluruhan, hasil validasi dan perbandingan dengan temuan penelitian terdahulu menguatkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint ini memiliki kualitas yang tinggi dan dapat diimplementasikan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran literasi awal di jenjang Taman Kanak-Kanak. Hal ini sejalan dengan Kadek Yunita Sari dan I Made Tegeh yang berpendapat bahwa media berbasis *power point* layak diterapkan dalam pembelajaran (Sari & Tegeh, 2022).

3. Respon Guru Dan Respon Peserta Didik Terhadap Media Digital Berbasis Powerpoint Yang Interaktif Dan Menarik Untuk Membantu Anak Usia Dini Mengenalkan Huruf Dan Nama Sayuran

Setelah media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah mengumpulkan respon dari guru dan peserta didik. Tujuan dari pengumpulan respon ini adalah untuk memperoleh tanggapan langsung dari pengguna utama media, yakni guru sebagai fasilitator pembelajaran dan peserta didik kelompok B sebagai pengguna langsung. Respon yang diperoleh mencakup aspek kelayakan, kemanfaatan, dan keterpakaian media dalam mendukung proses pembelajaran pengenalan huruf dan nama sayuran.

Respon guru diperoleh melalui pengisian angket pada tanggal 10 Juni 2025 oleh guru kelompok B di TK Al Istiqomah Warnasari. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan skor sempurna sebesar 40 dari skor maksimal 40, atau 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Guru menyatakan bahwa media memiliki tampilan visual yang menarik, mudah digunakan dalam proses pembelajaran, serta mampu membantu peserta didik mengenal huruf dan nama sayuran secara lebih efektif. Media juga dinilai fleksibel, dapat digunakan kembali, serta mampu meningkatkan minat dan perhatian anak saat belajar.

Selain guru, respon dari peserta didik diperoleh melalui dua tahap uji coba, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal huruf abjad dan nama sayuran. Pada tahap pertama, peserta didik menunjukkan capaian skor total sebesar 310 dari skor maksimal 512, dengan persentase 60,54%, yang termasuk dalam kategori “Mulai Berkembang”. Hasil ini mencerminkan bahwa meskipun media telah mulai membantu anak dalam proses pengenalan huruf, diperlukan beberapa penyempurnaan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari guru dan hasil uji tahap pertama, media kembali diuji coba pada tahap kedua. Pada tahap ini, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan perolehan skor total sebesar 478 dari skor maksimal 512, atau 93,35%, yang termasuk dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa

mayoritas peserta didik telah mencapai perkembangan yang optimal dalam mengenal huruf dan nama sayuran setelah menggunakan media yang telah disempurnakan.

Lebih lanjut, grafik perkembangan antara tahap pertama dan tahap kedua menunjukkan peningkatan yang tajam. Sebanyak 84% peserta didik berada dalam kategori perkembangan sangat baik pada tahap kedua, dibandingkan hanya 16% pada tahap pertama. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Sejalan dengan Putri bahwa guru dan peserta didik lebih mudah mengingat materi pembelajaran melalui multimedia *power point* (Putri, 2023).

Dalam setiap kegiatan penelitian, tidak terlepas dari berbagai kendala, baik pada tahap perencanaan maupun saat pelaksanaan. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia dini di TK Al Istiqomah Warnasari juga menghadapi beberapa hambatan teknis. Kendala yang ditemukan dalam proses pengembangan media ini antara lain:

1. Proses pengumpulan materi visual dan penyusunan desain slide membutuhkan waktu yang cukup panjang karena harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.
2. Pembuatan dan integrasi audio pelafalan ke dalam slide PowerPoint memerlukan keterampilan teknis tertentu, terlebih karena peneliti belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam pengolahan suara.

Meskipun menghadapi beberapa hambatan, media pembelajaran digital berbasis PowerPoint ini berhasil dikembangkan dengan beberapa keunggulan yang signifikan, antara lain:

- a) Media menampilkan gambar yang menarik dan jelas, serta memuat huruf abjad dan ejaan yang mudah dikenali dan dipahami oleh anak usia dini.
- b) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran baik secara individual maupun kelompok, dan tidak terbatas pada ruang kelas saja.
- c) Media ini dilengkapi dengan elemen interaktif berupa audio pelafalan dan suara objek yang relevan, yang dirancang untuk membantu anak dalam mengaitkan bentuk huruf dengan bunyi serta meningkatkan kemampuan fonetik mereka.

Dengan demikian, meskipun terdapat keterbatasan, media yang dikembangkan tetap menunjukkan efektivitas dan kelayakan dalam mendukung proses pembelajaran pengenalan huruf abjad secara menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum pada Bab IV, berikut adalah simpulan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Media ini dirancang untuk memperkenalkan huruf abjad dan nama sayuran kepada anak usia dini secara interaktif dan menarik. Setiap slide memuat huruf, gambar objek, dan audio pelafalan, serta disusun sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 4–5 tahun. Desain visual yang sederhana namun cerah, navigasi yang ramah anak, serta permainan tebak huruf menjadi kekuatan utama dari media ini.
2. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dengan persentase 97,64% dan ahli materi sebesar 94,28%. Kelayakan ini mencakup aspek desain visual, isi materi, dan kesesuaian media dengan perkembangan kognitif anak usia dini.
3. Respon guru dan peserta didik terhadap media sangat positif. Guru memberikan penilaian 100% dalam kategori “Sangat Layak”, dan peserta didik menunjukkan peningkatan skor dari 60,54% pada uji coba tahap I menjadi 93,35% pada tahap II. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital berbasis PowerPoint efektif dalam membantu anak usia dini mengenal huruf dan nama sayuran secara menyenangkan, komunikatif, dan bermakna

DAFTAR REFERENSI

- Batubara, F. A., Tambunan, N., & Agustia, N. R. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point*. Pt. Green Pustaka Indonesia.
- Fitri, N. F. (2020). *Strategi Mts Negeri 1 Banyumas Dalam Mewujudkan Standarisasi Perpustakaan Berdasarkan Peraturan Kepala Perpustakaan Nomor 11 Tahun 2017* [Phd Thesis, Iain Purwokerto]. https://Repository.Uinsaizu.Ac.Id/7892/2/Fitri%20nurul%20falah_Strategi%20mt

s%20negeri%201%20banyumas%20dalam%20mewujudkan%20standarisasi%20p
.Pdf

- Handayani, G. A. P. M. (2024). *Pengembangan Multimedia Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok B Di Tk Dharma Santi Ii, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024* [Phd Thesis]. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mahzuna, E. L., Ridwan, R., & Khan, R. I. (2023). *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack Pada Anak Didik Kelompok B Kb Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023* [Phd Thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri]. [Http://Repository.Unpkediri.Ac.Id/11495/2/Rama_86207_19101110022_Similarit y.Pdf](http://Repository.Unpkediri.Ac.Id/11495/2/Rama_86207_19101110022_Similarit y.Pdf)
- Meo, V., Meka, M., & Oka, G. P. A. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar Berbasis Microsoft Power Point Untuk Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Tunas Bangsa Watumanu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 144–156. <https://doi.org/10.38048/Jcp.V2i1.397>
- Nur "aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak (Website Ini Sudah Bermigrasi Ke Website Yang Baru* ==> <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>), 42–49. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.270>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/Jdan.V1i1.154>
- Purwati, P. D., Faiz, A., & Widiyatmoko, A. (2021). Asesmen Kompetensi Minimum (Akm) Kelas Jenjang Sekolah Dasar Sarana Pemacu Peningkatan Literasi Peserta Didik. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 19(1). <https://doi.org/10.17509/Sosioreligi.V19i1.39347>
- Putri, C. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik Autis. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 15(1), 129–137.
- Risnita, R., Muhajirin, & Asrulla. (2024). Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Rochmah, S. (2019). *Pengembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B2 Roudlotul Athfal (Ra) Al Amin Ii Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019* [Other, Iain Salatiga]. [Http://E-Repository.Perpus.Iainsalatiga.Ac.Id/5257/](http://E-Repository.Perpus.Iainsalatiga.Ac.Id/5257/)

- Sari, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis Power Point Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 58–66.
- Saudale, M., Astawan, I. G., & Paramita, M. V. A. (2022). Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(3), 466–472. https://doi.org/10.23887/jurnal_bk.v7i3.1514
- Supena, A., & Muawwanah, U. (2021). Penggunaan Kartu Huruf Sebagai Media Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 4(2), 98–104. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.120>
- Titin Sakinah, 2025, 16-06, Kepala Sekolah Tk Al Istiqomah Warnasari