

PENGARUH PERAGA MULTIMEDIA HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENIRU HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Puji Dwi Rahayu^{1*}, Seh Turuy², Syifa Jalaluddin³

^{1*,2,3}, Institut Agama Islam Negeri Ternate, Ternate, Indonesia

² Universitas Khairun, Ternate, Indonesia

*Corresponding author. Jl. Lumba-Lumba No.8, RT.001/RW.03, Dufa Dufa, Kecamatan Ternate Utara, Kota Ternate, Maluku Utara 97727, Indonesia)

E-mail: pdrwiwik@iain-ternate.ac.id*
seh.turuy@unkhair.ac.id
syifajalaluddin@iain-ternate.ac.id

Received 01-11-2025; Received in revised form 31-12-2025; Accepted 31-12-2025

ABSTRAK

Kemampuan meniru huruf anak usia 4-5 tahun beragam, sebagian besar anak belum bisa meniru huruf dengan benar, anak masih keliru menentukan bentuk-bentuk simbol huruf, menyebutkan, menunjukkan dan menulis huruf. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan menulis huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun, untuk mengetahui pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan mengucapkan huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairat Kalumpang, Kota Ternate. Metode penelitian yang digunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini, yaitu pre-experimental design dengan rancangan *one group pretest-posttest design* dikombinasikan dengan rancangan *one-shot case study*. Hasil penelitian pada data kemampuan menulis huruf ini menunjukkan nilai $t_{hitung} 6.896 > t_{tabel} 2.13145$, maka sebagaimana dapat pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Data kemampuan mengucapkan huruf yaitu nilai $t_{hitung} 8.857 > t_{tabel} 2.13145$, maka sebagaimana dapat pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kemampuan menulis dan mengucapkan huruf pre test dengan post test yang artinya ada pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan menulis dan mengucapkan huruf anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf pada anak usia 4-5 tahun setelah diberikan perlakuan berupa peraga multimedia huruf. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi Lembaga Pendidikan, orang tua anak usia dini dan masyarakat serta pembuat kebijakan dalam menyediakan peraga multimedia huruf dalam menstimulasi kemampuan meniru huruf anak.

Kata Kunci : *peraga multimedia huruf, kemampuan meniru huruf, pengasuhan, anak usia 4-5 tahun*

ABSTRACT

The ability of 4-5 year olds to imitate letters varies; most children cannot yet correctly imitate letters, and they still make mistakes in identifying, naming, pointing to, and writing letter shapes. The purpose of this study is to determine the effect of multimedia letter aids on the ability to write letters A-Z in children aged 4-5 years, and to determine the effect of multimedia letter aids on the ability to pronounce letters A-Z in children aged 4-5 years at Al-Khairat Kalumpang Kindergarten, Ternate City. The research method used is experimental research with a quantitative approach. The research design is a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design combined with a one-shot case study design. The results of this study on letter writing ability data show a calculated t-value of 6.896 > a table t-value of 2.13145. Therefore, based on the decision-making process above, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. For letter pronunciation ability data, the calculated t-value is 8.857 > the table t-value of 2.13145. Therefore, based on the decision-making process above, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a difference in the average between pre-test and post-test letter writing and speaking abilities, meaning that there is an effect of letter multimedia aids on the letter writing and speaking abilities of 4-5 year old children. Based on the results, it can be concluded that there is a significant improvement in the ability to imitate (write and speak) letters in 4-5 year old children after being given treatment in the form of letter multimedia aids. This finding can serve as a reference for educational institutions, parents of young children, and the community, as well as policymakers, in providing multimedia letter displays to stimulate children's letter imitation skills.

Keywords: *multimedia letter props, letter imitation skills, parenting, children aged 4-5 years*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki keunikannya sendiri yang menjadi ciri dari masing-masing anak tersebut sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya (Mia, 2022). Anak usia dini merupakan anak yang berada masa emas yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada perkembangan otak mencapai 80% (Kompasiana, 2022). Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini meliputi berbagai aspek perkembangan. Salah satunya perkembangan bahasa yang mencakup kemampuan membaca, mendengar, memahami dan kemampuan komunikasi (Kholilullah, Hamdan, 2020).

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan aspek yang penting dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan berbahasa anak dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, keinginan dan idenya kepada orang lain. Terkait perkembangan bahasa, salah satu aspek yang penting dikembangkan adalah kemampuan mengenal huruf (Risnita & Oktaviana, 2020). Kemampuan mengenal huruf anak merupakan bagian dari kemampuan berbahasa anak yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Purwati, 2021) dan kemampuan mengenal huruf merupakan langkah awal

dari aspek perkembangan bahasa yaitu membaca. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Etianingsih, 2016:2). Standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang dinyatakan oleh Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini di lingkup perkembangan bahasa untuk anak usia 4-5 tahun pada keaksaraan yaitu meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Anak usia 4-5 tahun berdasarkan lingkup perkembangan diharapkan mampu untuk menuliskan huruf A-Z dan mampu mengucapkan huruf A-Z (Permendikbud, 2024). Mengenal huruf adalah salah satu modal awal anak agar bisa membaca. Untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafal semua bentuk huruf kecil maupun besar (Zulinnuha, 2023).

Kemampuan menulis huruf anak PAUD dapat dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran video (Ginting et al., 2021). Selain itu dalam sebuah tulisan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini produk multimedia yang dihasilkan layak sebagai media pembelajaran mengenal angka dan huruf berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media (Lovandri and Putra, 2015). Pembelajaran pengenalan huruf abjad untuk anak usia dini menggunakan multimedia macromedia flash 8.0 dapat dijadikan referensi media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif (Jumadi, 2013).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan awal (Saputri, 2024). Media wayang alfabet mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman anak terhadap huruf melalui pendekatan visual dan permainan. Media tersebut membantu anak mengenal bentuk dan bunyi huruf secara menyenangkan dan kontekstual, sehingga proses pembelajaran keaksaraan awal menjadi lebih efektif. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan media alfabet, termasuk peraga multimedia huruf, merupakan strategi yang tepat dalam menstimulasi kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal dan meniru huruf.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini (Putri, 2025). Media papan huruf efektif dalam membantu anak mengenal bentuk dan bunyi huruf secara bertahap melalui aktivitas yang melibatkan anak secara langsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran huruf dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf sebagai dasar keaksaraan awal.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia terbukti efektif dalam mendukung perkembangan keaksaraan awal anak usia dini. Penelitian internasional menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis web mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf melalui stimulus visual yang interaktif dan menarik (Imron, A. M. N. ., Fitri, Z. E. ., Hasan, B. ., & Widiastuti, 2024).

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital juga terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis dan mengenal huruf alfabet pada anak prasekolah, karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif (Tang, J. T., Chu, S.-T., & Chang, 2024). Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan peraga multimedia huruf yang memadukan unsur visual dan audio memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan meniru huruf, baik dalam mengucapkan maupun menuliskannya, pada anak usia 4–5 tahun, sebagaimana dikaji dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian dengan guru di TK Al Khairat Kalumpung bahwa Kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun beragam, ada anak yang sudah mampu mengenal huruf, namun ada juga yang belum mengenal huruf. Sebagian anak usia 4-5 tahun sudah bisa mengenal huruf dengan benar, baik huruf besar maupun huruf kecil baik dalam menyebutkan, menunjukkan dan menulis huruf. Namun sebagian anak usia 4-5 tahun juga belum bisa mengenal huruf dengan benar, anak masih keliru menentukan bentuk-bentuk simbol huruf. Hal ini dipengaruhi dari berbagai faktor baik faktor dari kemampuan intelektual, metode pembelajaran yang digunakan guru maupun media pembelajaran yang digunakan guru maupun orang tua di rumah. Media yang digunakan di TK Al Khairat Kalumpung masih menggunakan metode konvensional, dimana metode ini dalam penjelasannya atau memberikan materi kepada anak masih menggunakan metode gambar dan tulisan. Terkadang dengan metode konvensional ini anak masih kesulitan dalam menghafal ataupun menerima materi yang diberikan guru, anak-anak merasa jenuh dengan materi yang disampaikan secara lisan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenal huruf di TK Al Khairat Kalumpung yang diberikan kebanyakan masih menggunakan lembar kerja anak (LKA). Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru TK Al Khairat Kalumpung sehingga hal ini mempengaruhi tingkat ketertarikan anak dalam mengenal huruf.

Pembelajaran mengenal huruf yang berlangsung selama ini menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurang pemanfaatan media dalam pembelajaran mengenal huruf menjadikan anak kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan dalam belajar. Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, dalam pembelajaran memberikan kemudahan guru dalam mengemas dan menyajikan pembelajaran agar lebih mudah tersampaikan kepada anak. Peraga multimedia huruf merupakan salah satu media pembelajaran yang dikemas untuk pengenalan huruf anak usia 4-5 tahun. Dengan menggunakan peraga multimedia huruf ini, peneliti ingin memperkenalkan kepada anak cara belajar menggunakan media pembelajaran melalui multimedia yang dilengkapi dengan audio dan visual serta fungsi tombol. Sehingga media pembelajaran ini dapat menarik minat belajar anak dalam mengenal huruf A-Z. Diperlukan juga adanya dampingan dari orang tua maupun guru selama anak belajar menggunakan multimedia ini.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experiment atau desain eksperimen semu. (Sugiyono, 2013) menjelaskan quasi experiment atau eksperimen semu merupakan desain yang memiliki control, sehingga tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dan desain dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok control dalam penelitian. Menurut (Abraham, Irfan., 2022) penelitian eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Data yang diambil merupakan hasil dari kemampuan meniru huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan meniru huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairat Kalumpang.

Desain penelitian ini, yaitu pre-experimental design dengan rancangan one group pretest-posttest design dikombinasikan dengan rancangan one-shot case study. Dalam penelitian ini, hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Pre-experimental design menurut (Ibrahim, Andi, 2018:61) di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yang sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pre-test dan tes sesudah eksperimen disebut post-test. pre-experimental design digunakan untuk meneliti pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan meniru huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairat Kalumpang.

Rancangan one-shot case study menurut Arikunto (2013: 124) desain ini peneliti hanya mengadakan treatment dua kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh, kemudian diadakan post-test. Desain ini digunakan untuk meneliti pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan meniru huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairat Kalumpang.

Menurut (Sugiyono, 2013 : 75) desain one group pretest-posttest design digambarkan seperti berikut:

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X1	O2

Gambar 2. one group pretest-posttest design

Keterangan:

O1 = Pre-test (tes awal sebelum dilakukan treatment)

X = Pemberian perlakuan (treatment)

O2 = Post-test (tes akhir sesudah diberi perlakuan)

Pada penelitian untuk mengetahui pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan meniru huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairat Kalumpang. Desain one group pretest-posttest design dilakukan sebanyak 2 kali perlakuan dan 2 kali

posttest. Dalam desain penelitian ini, kelompok diuji dengan tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan peraga multimedia huruf A-Z.

Menurut (Sugiyono, 2013 : 75) desain one-shot case study digambarkan seperti berikut:

Treatment	Observasi
X	O

Gambar 3. one-shot case study

Keterangan:

X = Pemberian perlakuan (treatment)

O = Observasi setelah treatment (dapat berupa post-test)

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairat Kalumpang dengan menggunakan desain one-shot case study. Dalam desain penelitian ini, kelompok diobservasi atau diberi posttest hanya sesudah diberi perlakuan peraga multimedia huruf A-Z.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

Penelitian ini termasuk penelitian pre-eksperimen. Data penelitian terdiri dari tes awal dan tes akhir tentang kemampuan meniru huruf yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan peraga multimedia huruf. Rancangan penelitian ini adalah Pre-Eksperimental Design dengan desain penelitian one group pre-test-posttest. Eksperimen dilakukan pada satu kelompok diberikan pre-test lalu diberikan tindakan dengan menggunakan peraga multimedia huruf dan diberikan tes akhir (post-test). Penelitian dengan pemberian perlakuan dilaksanakan pada bulan Agustus 2024.

Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas Kemampuan Menulis Huruf

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest Menulis	.171	15	.200*	.915	15	.162
Post Test Menulis	.202	15	.100	.900	15	.094

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Uji Normalitas Kemampuan Mengucapkan Huruf

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest Huruf	Mengucapkan	.215	15	.060	.903	15	.106
PostTest Huruf	Mengucapkan	.166	15	.200*	.935	15	.329

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk Test terhadap data kemampuan menulis huruf dan mengucapkan huruf pada pretest dan posttest (n = 15), diperoleh nilai signifikansi seluruh data lebih besar dari 0,05.

Pada kemampuan menulis huruf, nilai signifikansi Shapiro–Wilk sebesar 0,162 (pretest) dan 0,094 (posttest). Sementara itu, pada kemampuan mengucapkan huruf diperoleh nilai signifikansi 0,106 (pretest) dan 0,329 (posttest).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik pada tahap analisis selanjutnya

Uji Hipotesis

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen untuk mengetahui kemampuan meniru huruf dengan menggunakan peraga multimedia huruf pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Khairaat Kalumpang. Rancangan penelitian ini adalah Pre Eksperimental Design dengan desain penelitian One Group Pre-test – Post test. Eksperimen dilakukan pada satu kelompok diberikan pre-test kemudian diberikan perlakuan dengan peraga multimedia huruf. Setelah mendapat perlakuan diberikan tes akhir (post-test). Setelah peneliti memperoleh data anak selanjutnya adalah memberikan pre-test kepada anak yang berjumlah 15 anak.

2. Pelaksanaan Perlakuan (treatment)

Pelaksanaan perlakuan dilakukan setelah memperoleh data awal kemampuan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf anak usia 4-5 tahun. Guru memberikan perlakuan dengan menggunakan peraga multimedia huruf pada anak usia 4-5 tahun. Guru menjelaskan cara menggunakan peraga multimedia huruf. Anak-anak memperhatikan penjelasan guru kemudian menirukan apa yang dilakukan guru.

Perlakuan dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf anak setelah menggunakan peraga multimedia huruf. Sebelum memberikan perlakuan dengan peraga multimedia huruf, guru mempersiapkan peraga dengan meletakkan peraga di depan kelas agar anak-anak dapat mencoba peraga tersebut.



Gambar 4. Guru menjelaskan bermain kemudian anak-anak mencoba untuk menggunakan peraga multimedia huruf



Gambar 5. Anak-anak mencoba menekan tombol peraga multimedia huruf



Gambar 6. Anak-anak mencoba menekan tombol dan menirukan suara dari tombol peraga multimedia huruf.

Dari dua data pre test dan post test diatas, kemudian peneliti melakukan pengujian hipotesis dengan program SPSS dengan rumus Paired Samples Test. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan peraga

multimedia huruf terhadap kemampuan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf anak usia 4-5 tahun. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah : Hipotesis 1 yaitu H_a : Ada pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan menulis huruf A-Z pada anak 4-5 tahun di TK Al-Khairat, Kalumpang. Dan H_0 : Tidak ada pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan menulis huruf A-Z pada anak 4-5 tahun di TK Al-Khairat, Kalumpang. Sedangkan Hipotesis 2 yaitu H_a : Ada pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan mengucapkan huruf A-Z pada anak 4-5 tahun di TK Al-Khairat, Kalumpang. Sedangkan H_0 : Tidak ada pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan mengucapkan huruf A-Z pada anak 4-5 tahun di TK Al-Khairat, Kalumpang. Kriteria Pengujian H_0 : H_0 ditolak jika $Sig. \leq \alpha 0.05$

Berikut ini data hasil penghitungan dengan SPSS :

Hipotesis Kemampuan Menulis Huruf

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji *Paired Samples T-Test*, ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan peraga multimedia terhadap kemampuan menulis huruf anak. Secara deskriptif, kemampuan anak mengalami peningkatan yang nyata dengan perbandingan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 218,00 pada saat pre-test yang meningkat menjadi 269,80 pada saat post-test.

Secara statistik, hasil pengujian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti jauh lebih kecil dari standar signifikansi 0,05. Selain itu, kekuatan pengaruh ini diperkuat dengan nilai t-hitung sebesar 6,896 yang lebih besar dibandingkan nilai t-tabel sebesar 2,13145. Hal ini juga didukung oleh uji korelasi yang menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat (0,568) antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan peraga multimedia huruf secara efektif meningkatkan kemampuan menulis huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairat, Kalumpang.

Tabel 3. Paired Sampel Tes Kemampuan Menulis Huruf

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PreTest Menulis - Post Test Menulis	-51.80000	29.09148	7.51139	-67.91033	-35.68967	-6.896	14	.000

Hipotesis Kemampuan Mengucapkan Huruf

Tabel 4. Paired Sampel Tes Kemampuan Mengucapkan Huruf

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest								
	Mengucapkan Huruf – PostTest	-52.26667	22.85503	5.90114	-64.92336	-39.60997	-8.857	14	.000
	Mengucapkan Huruf								

Berdasarkan hasil uji statistik, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengucapkan huruf A-Z setelah penerapan peraga multimedia huruf. Secara deskriptif, nilai rata-rata kemampuan anak meningkat dari 129,67 pada saat pre-test menjadi 181,93 pada post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan anak setelah diberikan perlakuan jauh lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Analisis lebih mendalam melalui *Paired Samples Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, nilai t-hitung sebesar 8,857 tercatat lebih besar dari t-tabel 2,13145. Hubungan antara skor pre-test dan post-test juga terbukti sangat kuat dengan koefisien korelasi sebesar 0,779 dan tingkat signifikansi 0,001.

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan peraga multimedia huruf berpengaruh secara nyata dalam meningkatkan kemampuan mengucapkan huruf A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairat, Kalumpang.

Pembahasan

Berdasarkan uji statistik paired t-test, perbedaan antara hasil pretest dan posttest terbukti signifikan dengan nilai $0,000 < 0,05$, yang berarti penggunaan peraga multimedia huruf memiliki dampak yang nyata terhadap kemampuan menulis huruf anak usia 4-5 tahun. Selain itu, hasil nilai t hitung $6.896 > t$ tabel 2.13145, maka sebagaimana dapat pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kemampuan menulis huruf pre test dengan post test yang artinya ada pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan menulis huruf anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan uji statistik paired t-test, perbedaan antara hasil pretest dan posttest terbukti signifikan dengan nilai $0,000 < 0,05$, yang berarti penggunaan peraga multimedia huruf

memiliki dampak yang nyata terhadap kemampuan mengucapkan huruf anak usia 4-5 tahun. Selain itu, hasil nilai t hitung $8.857 > t$ tabel 2.13145 , maka sebagaimana dapat pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kemampuan mengucapkan huruf pre test dengan post test yang artinya ada pengaruh peraga multimedia huruf terhadap kemampuan mengucapkan huruf anak usia 4-5 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf pada anak usia 4-5 tahun setelah diberikan perlakuan berupa peraga multimedia huruf. Dari analisis data pretest, terlihat bahwa sebagian besar anak menunjukkan kemampuan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf yang masih rendah. Namun, setelah intervensi dengan penggunaan peraga multimedia, hasil posttest menunjukkan peningkatan skor pada sebagian besar anak. Peningkatan skor dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa peraga multimedia huruf memiliki pengaruh positif pada kemampuan anak dalam meniru (menulis dan mengucapkan) huruf. Temuan ini mendukung teori bahwa penggunaan media visual dan multimedia efektif dalam meningkatkan pembelajaran pada anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kognitif yang berkaitan dengan pengenalan dan peniruan huruf.

Teori “pembelajaran multisensory” (Hilmawati et al., 2024) menyatakan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan metode multisensori yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan pra membaca pada anak usia pra sekolah. Anak usia dini belajar lebih efektif ketika berbagai indra mereka dilibatkan dalam proses pembelajaran. Melalui peraga multimedia, anak-anak dapat melihat, mendengar, dan memanipulasi huruf secara interaktif, yang membantu mereka lebih mudah dalam meniru bentuk huruf. Penelitian yang dilakukan (Rahayu et al., 2024) menyatakan bahwa multimedia berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada anak dan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hasil temuan yang dilakukan juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan literasi dasar pada anak-anak. (Purwati, 2021) mengupkapkan bahwa multimedia interaktif mempercepat pengenalan huruf dan kemampuan menulis pada anak usia dini.

Penelitian multimedia juga dilakukan oleh (Jumadi, 2013), yang menyatakan bahwa multimedia interaktif untuk media pengenalan huruf abjad dengan macromedia flash 8.0 dapat mempercepat pengenalan huruf pada anak usia dini. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fathurrahman et al., 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk lebih mudah mengenalkan huruf kepada anak usia dini.

Penelitian lain menunjukkan pengenalan huruf kepada anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan dengan metode pembelajaran yang melibatkan media interaktif, seperti media dadu berputar, yang dilakukan secara bertahap dan sistematis. Peran guru memang

penting, namun keterlibatan orang tua juga signifikan dalam mendampingi anak saat belajar mengenal huruf agar kemampuan meniru huruf berkembang dengan baik (Istiqomah & Rocmah, 2024).

Dengan demikian, penggunaan peraga multimedia huruf dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi anak usia 4-5 tahun di TK. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan meniru huruf tetapi juga membangun kebiasaan belajar yang positif sejak dini.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan peraga multimedia huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan meniru huruf pada anak usia 4-5 tahun. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa guru di taman kanak-kanak atau PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dapat memanfaatkan teknologi multimedia sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran pengenalan huruf. Peraga multimedia dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar meniru huruf karena sifatnya yang interaktif dan menarik. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan metode pengajaran berbasis teknologi dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam aspek literasi dasar. Peraga multimedia huruf memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan meniru huruf pada anak usia 4-5 tahun. Penggunaan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran di PAUD dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi anak-anak.

Penelitian ini berkontribusi dalam membuktikan bahwa penggunaan alat peraga multimedia huruf berpengaruh terhadap kemampuan meniru huruf anak usia 4–5 tahun, baik dalam menulis maupun mengucapkan huruf. Pemanfaatan multimedia berbasis audio dan visual juga meningkatkan pengetahuan anak terhadap huruf secara lebih menarik dan efektif. Selain itu, penelitian ini memberikan rekomendasi kepada sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk menggunakan alat peraga multimedia sebagai media pembelajaran dalam membantu meningkatkan kemampuan meniru huruf A–Z pada anak usia 4–5 tahun.

Penelitian ini terbatas pada subjek anak usia 4–5 tahun dengan jumlah dan lokasi penelitian yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya memfokuskan pada kemampuan meniru huruf dan belum mengkaji dampak jangka panjang penggunaan multimedia huruf terhadap perkembangan literasi anak secara menyeluruh.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam serta memperluas lokasi penelitian agar hasilnya lebih representatif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji penggunaan multimedia huruf dalam jangka waktu yang lebih panjang serta mengaitkannya dengan aspek perkembangan lain, seperti kemampuan membaca awal dan kesiapan menulis anak usia dini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan., Y. S. (2022). *DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN : LITERATUR*. 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Fathurrahman, Kuspani Putra, Y. &, & Sadali, M. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Berbasis Flash Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Studi Kasus : Kelompok Belajar Tarbiyatul Ummah Tanak Kaken Sakra Barat). *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 3(2), 211–219. <https://doi.org/10.29408/jit.v3i2.2389>
- Ginting, F. M., Mursid, R., & . M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Anak Paud. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 102. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26789>
- Hilmawati, Effendi, D., & Padilah. (2024). The effect of the multisensory method on the beginning reading ability of children in group b kb thia ananda mariana. *Journal on Education*, 06(02), 11695–11705.
- Ibrahim, Andi, A. H. A. dkk. (2018). METODOLOGI PENELITIAN. *Gunadarma Ilmu*, 16(2), 39–55.
- Imron, A. M. N. ., Fitri, Z. E. ., Hasan, B. ., & Widiastuti, R. Y. . (. (2024). Web-based Learning Media for Alphabet Recognition in Early Childhood using LeNet-5. *Journal of Information Systems Research and Practice*, 2(3), 32–43., 2(3), 32–43. https://ejournal.um.edu.my/index.php/JISRP/article/view/54239?utm_source=chatgpt.com
- Istiqomah, L., & Rocmah, L. I. (2024). Penerapan Media Dadu Berputar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 5(4), 4926–4937. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1693>
- Jumadi, J. (2013). Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (paud). *Jurnal Media Infotama*, 9(1). <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/27>
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.
- Kompasiana. (2022). Mengapa Usia Dini menjadi Masa Emas bagi Anak? *Kompasiana.Com*. <https://www.kompasiana.com/ika08497/6260e0de3794d1567e09dfa2/mengapa-usia-dini-menjadi-masa-emas-bagi-anak>
- Mia. (2022). Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 6(4), 351–371. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/eduriligia/index>
- Permendikbud. (2024). Permendikbud RI No. 137 TAHUN 2014 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI STANDAR. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 1–32.
- Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Se- the Ability To Recognize Letters in Children Aged 4-5 Years in. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 3–10.
- Putri, D. M. dkk. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN HURUF DALAM MENGENALKAN HURUF PADA ANAK. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 6(02), 197–207.

- Rahayu, P. D., Turuy, S., & Husen, W. N. (2024). *Pengembangan Peraga Multimedia Huruf untuk Pengenalan Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD*. 8(5), 964–975. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.5877>
- Risnita, R., & Oktaviana, W. (2020). Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 239. <https://doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6575>
- Saputri, M. A. dkk. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG ALFABET UNTUK MENGENALKAN KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 5(02).
- Sugiyono, P. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D* (Edisi-19).
- Tang, J. T., Chu, S.-T., & Chang, T.-F. (2024). Enhancing English alphabet handwriting skills in preschool children through digital game-based learning approach. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 19(4), 297–315. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17501229.2024.2352791>
- Zulinnuha, E. (2023). *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Playdough Di KB-TK Siti Khotijah*. 12(1), 1–5.