

Pengembangan Media Interaktif ABACAGA Adventure pada Permulaan Membaca Anak Usia Dini

Sri Ismi Pebriani ^{1*}, Abdullah Sinring ², Azizah Amal ³, Herlina ⁴, Rusmayadi ⁵,
Abdul Hakim ⁶

Correspondensi Author

Pendidikan Anak Usia
Dini/Program Studi
Pascasarjana Universitas Negeri
Makassar, Indonesia

Email:

Ismisrifebrianish29@gmail.com
abdullahsinringunm@gmail.com
azizahamal@unm.ac.id
herlina@unm.ac.id
rusmayadi@unm.ac.id
abdulhakim@unm.ac.id

Kata Kunci :

ABACAGA Adventure; Anak
Usia Dini; Kemampuan
Membaca Permulaan; Media
Interaktif

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif ABACAGA Adventure untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. ABACAGA Adventure merupakan media yang mengadaptasi konsep belajar membaca bertahap melalui pengenalan huruf, suku kata sederhana seperti a-ba-ca-ga, hingga membaca kata dalam bentuk petualangan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan model 4-D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4–5 tahun dan guru di TK Islam Al Furqan Kota Makassar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket kepada guru serta anak usia dini. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tingkat kebutuhan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif ABACAGA Adventure sangat dibutuhkan dalam pembelajaran membaca permulaan dengan persentase kebutuhan sebesar 89,28%. Media memperoleh tingkat kevalidan sebesar 82,25% dengan kategori sangat valid, kepraktisan sebesar 85,75% dengan kategori sangat praktis, dan keefektifan sebesar 85,75% dengan kategori sangat efektif. Media ini mampu membantu anak mengenal huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana secara bertahap. Dengan demikian, media interaktif ABACAGA Adventure layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Abstract. This study aims to develop an interactive medium called ABACAGA Adventure to improve early reading skills in early childhood. ABACAGA Adventure is a learning medium that adapts a gradual reading concept through letter recognition, simple syllables such as a-ba-ca-ga, and word reading in the form of an interactive and enjoyable learning adventure. This study used a research and development (R&D) method with the 4-D development model, which consists of the stages of define, design, develop, and disseminate. The subjects of this study were children aged 4–5 years and teachers at TK Islam Al Furqan Makassar. Data were collected through observation,

interviews, documentation, and questionnaires administered to teachers and early childhood learners. The data were analyzed qualitatively and quantitatively to determine the level of need, validity, practicality, and effectiveness of the medium. The results showed that ABACAGA Adventure was highly needed in early reading instruction, with a need percentage of 89.28%. The medium obtained a validity score of 82.25% in the very valid category, a practicality score of 85.75% in the very practical category, and an effectiveness score of 85.75% in the very effective category. This medium can help children recognize letters, read syllables, and read simple words gradually. Therefore, ABACAGA Adventure is feasible to be used as a learning medium to improve early childhood reading skills.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Pendahuluan

Anak usia dini berada dalam periode pertumbuhan yang sangat krusial dan dapat mempengaruhi potensi mereka pada masa depan, terutama dalam bidang bahasa dan kemampuan literasi (Yafie et al., 2024). Salah satu keterampilan dasar yang esensial untuk dikembangkan sejak usia dini adalah keterampilan membaca dasar, sebab keterampilan ini menjadi fondasi bagi anak untuk memahami simbol-simbol bahasa, mengenali huruf dan suku kata, hingga akhirnya dapat membaca kata-kata sederhana (Herlina, 2019). Proses membaca awal dimulai dari fase pramembaca hingga fase *decoding* yang membantu anak memahami hubungan antara huruf dan bunyi dalam bahasa (Az-Zarkasyi et al., 2024).

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting dikembangkan pada anak usia dini karena menjadi fondasi perkembangan literasi pada tahap pendidikan selanjutnya (Adawiyah & Fithriyani, 2022). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak usia dini masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi di TK Islam Al Furqan Kota Makassar, sebagian besar anak usia 4–5 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta menyusun suku kata sederhana. Selain itu, proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif menyebabkan anak mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan membaca permulaan.

Pada masa awal kehidupan, anak mengalami periode perkembangan yang sangat penting, terutama dalam aspek kognitif, kemampuan bahasa, dan literasi (Susanto, 2021). Pada fase ini, metode pembelajaran membaca permulaan masih banyak yang bersifat konvensional dan monoton, sehingga minat baca serta keterlibatan aktif anak sering kali rendah (Rika et al., 2023). Pemanfaatan media yang bersifat interaktif, yang mengintegrasikan teks, gambar, dan kegiatan sensorik yang beragam, dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman anak (Novitasari et al., 2020). Media ini mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivis yang memungkinkan anak membentuk pengetahuan secara aktif melalui pengalaman langsung. Situasi ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Rohmah et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca awal anak karena melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar (Purnamasari et al., 2021). Media interaktif bernama *Abacaga Adventure* dikembangkan dengan dasar visual dan permainan edukatif yang dirancang secara bertahap, mulai dari pengenalan huruf hingga pembacaan kata-kata sederhana. Proses pengembangan media ini mengadopsi konsep *stepping stone* serta pendekatan ZPD dan *scaffolding*. Media ini dirancang dalam format interaktif sehingga memungkinkan anak belajar secara aktif. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media visual dan interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini (Herlina et al., 2025). Namun, penelitian sebelumnya cenderung terbatas pada media yang hanya mengenalkan huruf sederhana dan belum mengembangkan petualangan belajar yang bersifat interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, studi ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif bernama *Abacaga Adventure* guna meningkatkan keterampilan membaca awal pada anak usia 4 hingga 5 tahun di TK Islam Al Furqan Kota Makassar. Pertanyaan penelitian dalam studi ini meliputi: (1) apa saja kebutuhan dalam pengembangan media interaktif *Abacaga Adventure*, (2) bagaimana prototipe media yang dirancang, dan (3) sejauh mana validitas, kepraktisan, serta efektivitas media tersebut dalam membantu kemampuan membaca awal anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran yang memenuhi syarat validitas, kepraktisan, dan efektivitas sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Inovasi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk kalender interaktif yang didasarkan pada konsep *stepping stone*, serta dipadukan dengan pendekatan *scaffolding* dan permainan edukatif, sehingga tidak hanya mendukung anak dalam mengenali huruf dan membaca sederhana, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar secara menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini mengembangkan media interaktif *Abacaga Adventure* dengan menggunakan model 4-D. Model ini memungkinkan peneliti untuk mengenali kebutuhan anak dan guru serta menyusun materi ajar secara bertahap (Herlina, 2019). Penerapan media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak serta menumbuhkan motivasi, minat membaca, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Purnamasari et al., 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Wijayanti et al., 2024). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. Tahap *define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik anak dalam membaca permulaan. Tahap *design* dilakukan dengan merancang prototipe media interaktif *abacaga Adventure* berbasis visual dan permainan edukatif. Selanjutnya tahap *develop* dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba penggunaan media kepada guru dan anak usia dini, sedangkan tahap *disseminate* dilakukan untuk menyebarluaskan media yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Al Furqan Kota Makassar dengan subjek penelitian terdiri atas guru dan anak usia dini kelompok usia 4–5 tahun. Variabel yang diamati meliputi kebutuhan pengembangan media, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif *abacaga Adventure* dalam meningkatkan kemampuan permulaan membaca anak usia dini.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman

wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru, dan lembar penilaian kemampuan permulaan membaca anak usia dini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal anak dan penggunaan media pembelajaran di sekolah, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

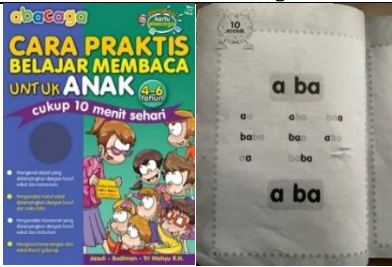
Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase hasil validasi ahli, respon guru, dan efektivitas media berdasarkan kategori penilaian sangat valid, praktis, dan efektif (Rachman et al., 2024).

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media interaktif abacaga *Adventure* dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari menggunakan model 4-D yang mencakup langkah definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Di tahap definisi, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan para guru yang berkaitan dengan proses pembelajaran membaca untuk anak-anak di usia dini. Temuan dari analisis tersebut menunjukkan bahwa media yang ada saat ini masih konvensional, sehingga dibutuhkan materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Dari segi desain, media abacaga *Adventure* dikembangkan dalam bentuk kalender duduk dengan sistem spiral agar mudah digunakan oleh guru dan anak. Media ini dirancang menggunakan warna cerah, ilustrasi menarik, huruf yang jelas, serta tampilan visual yang ramah anak agar mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Penggunaan media ini memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung melalui kegiatan membalik halaman, menunjuk huruf, menirukan bunyi, membaca suku kata, dan menghubungkan gambar dengan kata (Sugiantara et al., 2024). Berdasarkan hasil pengembangan, media layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung peningkatan kemampuan permulaan membaca anak usia dini. Dimana, desain media ini juga memperhatikan karakteristik anak berusia 4–5 tahun serta prinsip multisensorik, agar anak dapat belajar dengan cara yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan membaca (Purnamasari et al., 2021).

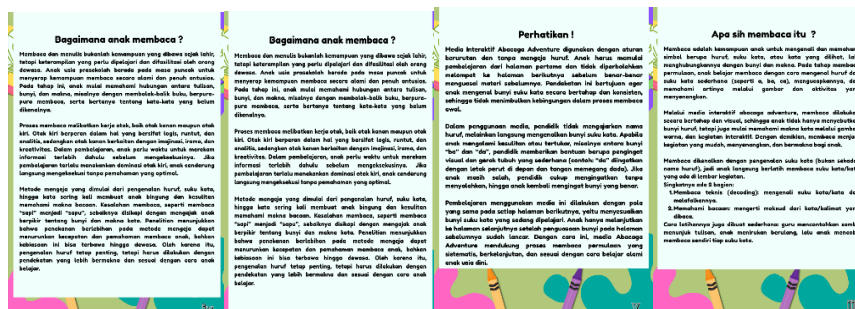
Tabel 1. Revisi Media

Sebelum Dikembangkan	Sesudah Dikembangkan
	

Sebelum pengembangan media interaktif abacaga *Adventure*, metode pembelajaran awal membaca di TK Islam Al-Furqan Makassar masih mengandalkan media seperti buku. Melalui observasi awal, terungkap bahwa penggunaan media tersebut memerlukan

inovasi agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak yang masih dalam usia dini. Hal ini terlihat ketika beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenali huruf vokal dan konsonan, menyebutkan bunyi dari huruf, menggabungkan huruf ke dalam suku kata, serta membaca kata-kata sederhana. Dari hasil pencatatan, diketahui ada 15 dari 22 anak yang menghadapi tantangan dalam membaca dasar. Situasi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan selaras dengan cara belajar anak usia dini yang senang bermain. Berdasarkan hasil pengembangan, media abacaga *Adventure* dikembangkan dalam bentuk kalender duduk berukuran A5 dengan sistem spiral yang memudahkan anak dalam membalik halaman secara mandiri. Media ini dirancang dengan tampilan: full color, gambar menarik, huruf yang jelas, materi bertahap desain ramah anak . Dimana, isi media terdiri atas beberapa tahapan pembelajaran permulaan membaca yaitu: Pengenalan huruf vokal dan huruf konsonan, Penggabungan huruf menjadi suku kata, Membaca kata sederhana, Membaca kata dengan huruf mati, serta Membaca kalimat sederhana. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan anak di sekolah.

Media ini dirancang pula berbagai aktivitas pembelajaran seperti membaca suku kata, mencocokkan gambar dengan kata, mewarnai, menebalkan, dan melingkari huruf yang bertujuan untuk melatih kemampuan membaca secara bertahap dan menyenangkan. Media ini tidak menggunakan metode mengeja, melainkan langsung mengenalkan bunyi suku kata secara kontekstual, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan bagi guru agar pembelajaran dilakukan secara bertahap, berulang, dan konsisten. Dengan demikian, tahap design menghasilkan rancangan media yang interaktif, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik belajar anak usia dini. Selain itu, media abacaga *Adventure* dilengkapi dengan lembar panduan disusun untuk membantu guru memahami langkah-langkah penggunaan media abacaga *Adventure* dalam pembelajaran permulaan membaca. Lembar panduan memuat tujuan pembelajaran, cara penggunaan media, tahapan kegiatan, serta petunjuk pelaksanaan pembelajaran agar media dapat digunakan secara optimal sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Berikut gambar lembar panduan pada media sebagai berikut :



Gambar 1. Lembar Panduan Media Interaktif ABACAGA

Selanjutnya, pada tahap *Develop*, dilakukan uji coba media interaktif abacaga *Adventure* yang telah dirancang. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kelayakan media, efektivitas media, serta kemudahan dalam penerapannya pada anak. Uji coba dilakukan pada anak terpilih dengan melibatkan guru dan anak-anak sebagai subjek utama. Selama uji coba dilakukan observasi untuk menilai bagaimana media interaktif abacaga *Adventure* mendukung belajar permulaan membaca anak yang berorientasi pada kebebasan memilih kegiatan bagi anak, serta hasil yang didapatkan dari uji coba ini akan digunakan untuk memperbaiki media menyempurnakan media interaktif abacaga *Adventure* yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Instrumen Pengembangan Media

No	Aspek penilaian	Presentase	Keterangan
1.	Validasi analisis Tingkat kebutuhan pengembangan media interaktif abacaga <i>Adventure</i>	84,5 %	Sangat Valid
2.	Validasi ahli media pengembangan media interaktif abacaga <i>Adventure</i>	80%	Sangat Valid
3.	Validasi ahli materi lembar panduan penggunaan media interaktif abacaga <i>Adventure</i>	81,5%	Sangat Valid
4.	Validasi angket respon guru	83%	Sangat Valid
Rata-rata Aspek		82,25%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel 2, terlihat bahwa perangkat yang divalidasi dinyatakan sangat valid dengan memperoleh nilai rata-rata aspek 82,25% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan saran dari ahli, instrumen telah diperbaiki oleh peneliti sebelum digunakan. Dimana, media interaktif abacaga *Adventure* yang telah dirancang diuji coba pada anak usia 4–5 tahun dengan melibatkan guru sebagai fasilitator dan anak-anak sebagai subjek utama (Herlina, 2019). Uji coba ini bertujuan untuk menilai kelayakan media, efektivitas, serta kemudahann penerapannya dalam permulaan membaca anak usia dini (Novitasari et al., 2020). Selama uji coba dilakukan observasi untuk menilai bagaimana media mendukung pembelajaran yang berorientasi pada kebebasan memilih kegiatan oleh anak, keterlibatan aktif, serta motivasi belajar (Kustandi & Darmawan, 2020).

Tahap analisis kepraktisan atau keefektifan produk dari pengembangan media interaktif abacaga *Adventure* pada permulaan membaca anak usia dini diukur menggunakan angket respon guru yang telah divalidasi oleh validator. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media interaktif abacaga *Adventure* praktis diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, analisis ini juga bertujuan untuk memperoleh masukan langsung dari guru terhadap media interaktif abacaga *Adventure* yang telah dikembangkan. Adapun hasil analisis data angket respon guru yang diisi oleh 4 orang guru sebagai responden dengan indikator penilaian dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Analisis Kepraktisan/Keefektifan Guru dalam Menerapkan Media Interaktif

Indikator	Indikator Penilaian	Jumlah Guru	Presentasi
Kemudahann Pengguna	Sangat Efektif	4	86%
	Efektif	-	0%
	Kurang Efektif	-	0%
	Tidak Efektif	-	0%
Kebermanfaatan	Sangat Efektif	4	91%
	Efektif	-	0%
	Kurang Efektif	-	0%
	Tidak Efektif	-	0%
Penyajian	Sangat Efektif	4	82%
	Efektif	-	0%
	Tidak Efektif	-	0%
	Kurang Efektif	-	0%

Berdasarkan data pada tabel 3, analisis media interaktif abacaga *Adventure* meliputi indikator kemudahan pengguna, kebermanfaatan dan penyajian. Pada indikator kemudahann pengguna, seluruh guru (4 orang) memberikan penilaian “sangat efektif” dengan persentase sebesar 86%, tanpa adanya penilaian pada kategori lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif *Abacaga Adventure* mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran permulaan membaca (Baharuddin & Anggraini, 2021). Guru tidak mengalami kesulitan dalam memahami alur penggunaan media maupun dalam

mengaplikasikannya kepada anak, sehingga media ini dinilai praktis dan mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal (Sutrisno et al., 2024). Guru tidak mengalami kesulitan dalam memahami alur penggunaan media maupun dalam mengaplikasikannya kepada anak, sehingga media ini dinilai praktis dan mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal. Pada indikator kebermanfaatan, seluruh guru juga memberikan penilaian “sangat efektif” dengan persentase sebesar 91%.

Hal ini menunjukkan bahwa media Abacaga *Adventure* sangat bermanfaat dalam membantu meningkatkan kemampuan permulaan membaca anak usia dini. Media ini dinilai mampu memfasilitasi anak dalam mengenal huruf, suku kata, memahami hubungan antara bunyi dan makna, serta meningkatkan minat belajar anak melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Selanjutnya, pada indikator penyajian, seluruh guru memberikan penilaian “sangat efektif” dengan persentase sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media, baik dari segi desain, penggunaan warna, gambar, maupun susunan materi, dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penyajian yang sistematis dan visual yang menarik membuat anak lebih mudah memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa media interaktif Abacaga *Adventure* dinilai sangat efektif oleh seluruh guru pada semua indikator yang diukur. Penilaian ini mencerminkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan dan bermanfaat, tetapi juga memiliki penyajian yang menarik, sehingga mampu mendukung peningkatan kemampuan permulaan membaca anak usia dini secara optimal, meskipun masih terdapat peluang untuk pengembangan lebih lanjut agar media dapat digunakan secara lebih luas dan berkelanjutan. Melihat, hasil tersebut menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengenali huruf, mengucapkan suara huruf, merangkai suku kata, dan membaca kata-kata sederhana dengan lebih mudah dan menyenangkan secara bertahap (Bella, 2024). Selain itu, guru menilai bahwa media ini mudah dipakai, dilengkapi dengan panduan yang jelas, dan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif (Chafidah et al., 2023). Data dari uji coba ini kemudian digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada media, termasuk peningkatan aspek visual, penambahan gambar, serta penyusunan aktivitas belajar yang lebih terstruktur sesuai tahap perkembangan anak (Amal & Intisari, 2025).

Media yang mengalami beberapa revisi dan penyempurnaan sehingga menghasilkan tampilan media yang lebih menarik dan interaktif dirancang agar anak dapat belajar membaca sambil bermain melalui aktivitas mengenal huruf, menyusun suku kata, mencocokkan gambar, dan membaca kata sederhana secara bertahap. Revisi media dilakukan berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli materi, validator ahli media. Dimana, indikator penilaian yang digunakan untuk validasi bahasa meliputi: penggunaan, ketepatan tanda baca, ketepatan ejaan, bahasa lugas dan komunikatif, serta kesesuaian dengan usia anak. Indikator penilaian materi mencakup: ketepatan konsep alfabet, kebenaran isi materi, penyusunan materi secara bertahap, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, dan relevansi konten dengan kemampuan anak. Hasil analisis menunjukkan media memenuhi semua indikator dengan beberapa perbaikan yang kemudian diterapkan untuk meningkatkan kejelasan materi, penyajian, dan panduan penggunaan media.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media interaktif abacaga *Adventure* memiliki tampilan yang lebih komunikatif, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran permulaan membaca anak usia dini. Penggunaan warna, gambar, dan aktivitas bermain dalam media mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak selama

proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori *scaffolding* Vygotsky yang menekankan pentingnya pemberian bantuan belajar secara bertahap sesuai kemampuan perkembangan anak. Kemudian, tahap *disseminate*, media interaktif abacaga *Adventure* yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif diperkenalkan kepada guru sebagai media pembelajaran permulaan membaca anak usia dini. Proses ini dilakukan melalui sosialisasi dan praktik penggunaan media di kelas. Guru diberikan panduan lengkap mengenai cara penggunaan media agar dapat diterapkan secara optimal sesuai karakteristik belajar anak usia 4–5 tahun, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak (Nurjanah & Mawardah, 2024).

Bertujuan juga untuk mengevaluasi penerimaan guru terhadap media. Hasil pengamatan dan umpan balik menunjukkan bahwa media abacaga *Adventure* mudah digunakan, jelas petunjuknya, dan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar membaca secara aktif dan menyenangkan. Temuan ini mendukung efektivitas media interaktif dalam meningkatkan minat baca, motivasi belajar, dan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran permulaan membaca (Herlina et al., 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif abacaga *Adventure* mendapatkan tingkat validitas 82,25% yang dikategorikan sebagai sangat valid. Validasi ini diperoleh dari evaluasi oleh para ahli media dan materi yang menilai aspek tampilan, konten, penggunaan bahasa, serta kesesuaian media dengan karakteristik anak-anak prasekolah. Media ini terbukti mampu menyajikan materi membaca awal dengan cara yang terstruktur, menarik, dan gampang dimengerti oleh anak-anak berusia 4–5 tahun. Selain itu, media interaktif abacaga *Adventure* juga meraih tingkat kepraktisan 85,75% dan termasuk dalam kategori sangat praktis menurut hasil survei yang diisi oleh guru. Para guru menegaskan bahwa media tersebut mudah digunakan, dalam proses pembelajaran, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas, serta berpotensi untuk membuat kegiatan membaca awal menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media interaktif *abacaga Adventure* memperoleh tingkat keefektifan sebesar 85,75% dengan kategori sangat efektif. Media mampu membantu anak mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, menyusun suku kata, hingga membaca kata sederhana secara bertahap (Ciptaningrum, 2022). Penggunaan warna, gambar, dan aktivitas bermain dalam media dinilai mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan antusias anak selama proses pembelajaran berlangsung (Akramunnisa et al., 2022). Selain itu, media membantu anak lebih mudah memahami materi permulaan membaca sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung belajar sambil bermain (Sutrisno et al., 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif abacaga *Adventure* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan permulaan membaca anak usia dini.

Selain itu, penggunaan media interaktif abacaga *Adventure* memberikan dampak positif jangka panjang terhadap keterampilan kognitif dan motivasi belajar anak. Media ini tidak hanya membantu anak mengenal huruf dan kata sederhana, tetapi juga melatih konsentrasi, memori visual, dan kemampuan menyelesaikan tugas secara bertahap (Amal, A., & Intisari, 2025). Anak-anak yang menggunakan media interaktif menunjukkan partisipasi lebih aktif dalam kegiatan membaca, meningkatkan kepercayaan diri dalam membaca (Rika et al., 2023). Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif berperan penting sebagai alat stimulasi literasi awal yang efektif dan menyenangkan, serta memperkuat pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media interaktif yang disebut abacaga *Adventure*, dirancang untuk mendukung proses belajar permulaan membaca bagi anak-anak usia dini yang berusia 4–5 tahun di TK Islam Al Furqan Makassar. Dari analisis kebutuhan yang dilakukan, ditemukan bahwa guru sangat memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, mudah digunakan, dan selaras dengan karakter perkembangan serta pola belajar anak-anak usia dini. Pengembangan prototipe media mengikuti model 4-D yang mencakup tahap pengenalan, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Media yang dikembangkan berupa media interaktif yang dilengkapi dengan lembar kerja anak dan panduan untuk guru. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media interaktif abacaga *Adventure* memperoleh tingkat kevalidan sebesar 82,25% yang masuk dalam kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 85,75% yang dinyatakan sangat praktis, serta tingkat keefektifan juga 85,75% dengan kategori sangat efektif. Hasil ini menandakan bahwa media tersebut layak digunakan dalam permulaan membaca. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa batasan, terutama terkait dengan jumlah subjek yang terbatas serta cakupan implementasi media yang hanya dilakukan di satu sekolah. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media interaktif dengan variasi materi yang lebih luas. Pengembangan media abacaga *Adventure* diharapkan dapat menjadi acuan bagi para guru dalam merancang pembelajaran literasi awal yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di usia dini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada TK Islam Al Furqan Makassar, seluruh guru, peserta didik, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan sepanjang proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, R., & Fithriyani, K. (2022). Analisis buku “Belajar Membaca dengan Mudah dan Menyenangkan” karya Tethy Ezokanzo sebagai buku bacaan untuk anak usia dini. *E-Jurnal Aksioma Al-Asas*, 3(1). <https://doi.org/10.55171/jaa.v3i1.642>
- Akramunnisa, A., Prasti, D., & Dodi, D. (2022). Media pembelajaran matematika menggunakan Macromedia Flash untuk siswa kelas X SMAN 19 Luwu. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 145–151. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.222>
- Amal, A., & Intisari. (2025). Pembelajaran Bahasa untuk Anak Usia Dini: Mewujudkan Komunikasi Bermakna di Ruang Kelas TK. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.26858/ininnawa.v3i1.8488>
- Az-Zarkasyi, M. I. A., Firdaus, M. D. A., Pelupessy, I. F., & Fitriyah, M. (2024). Analisis Dampak Tahap Perkembangan Membaca pada Anak Dan Remaja. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 78–91. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2085>
- Baharuddin, M. R., & Anggraini, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Microsoft Excel pada Mata Kuliah Perangkat Lunak Aplikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2). <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.18>
- Bella, M. L., & Utoyo, S. (2024). Pengaruh Media Kalender Kata terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2647–2658. <https://irje.org/index.php/irje/article/download/1362/1094>
- Chafidah, N., Ilyas, S. N., Musi, M. A., & Rusmayadi. (2023). Pengaruh PjBL terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis pada Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Tunas Siliwangi*,

- 9(1), 17–23. <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/download/3376/1563>
- Ciptaningrum, R. (2022). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring melalui Media Pembelajaran Pias-Pias Kata. *Jurnal Literasi Digital*, 2(3), 207–216. <https://doi.org/10.54065/jld.2.3.2022.186>
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan untuk Anak Usia Dini dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342. <https://doi.org/10.36294/pionir.v5i4.1290>
- Herlina, H., Amal, A., & Irfah, R. (2025). The Effect of Creative Apron Media on Numerical Literacy in Aba Limbung Kindergarten, Gowa. *Proceedings of the International Conference on Social, Management, Education, and Development (ICOSMED 2023)*, 423–427. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-410-5_43
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66–73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- Nurjanah, I., & Mawardah, M. (2024). Meningkatkan Kemampuan Pra-Membaca Anak Tunagrahita Ringan dengan Metode Read Aloud. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(1), 30. <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i1.12857>
- Purnamasari, C., Amal, A., & Herlina, H. (2021). Pengaruh Media Busy Book terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak. *(JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(1), 78–89. <https://doi.org/10.15575/japra.v4i1.11782>
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. CV Saba Jaya Publisher.
- Rika, Amal, A., & Herman. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Bercerita dengan Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Desa Barangpalie Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 1–21. <https://eprints.unm.ac.id/34534/1/RIKA%20ARTIKEL.pdf>
- Rohmah, N. N. S., Markhamah, Narimo, S., & Widyasari, C. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- Sutrisno, A. B., Fauziah, F., & Razak, F. (2024). Peningkatan keterampilan guru PAUD dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi PowerPoint. *Jurnal IPMAS*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.54065/ipmas.4.1.2024.468>
- Wijayanti, R., & Melisa, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 135–143. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5187>

Yafie, E., Setyaningsih, D., Lestarinigrum, A., Saodi, S., Herlina, H., & Wiranata, I. G. L. A. (2024). Exploring Merdeka Curriculum Implementation in Diverse Preschools Settings: A Comparative Analysis of Principal Perceptions in Public and Private Schools with Varied Accreditation Levels. *Participatory Educational Research*, 11(5), 41–58. <https://doi.org/10.17275/per.24.63.11.5>