

**PENGARUH PERMAINAN DIGITAL *MATCH UP* PADA WEB INTERACTY.ME  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL FAJAR**

Utami Nur Hakim<sup>1</sup>, Cucu Sopiha<sup>2</sup>, Andi Ali Kisai<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGPAUD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Cirebon.  
<sup>1</sup>utaminurhakim702@gmail.com

**ABSTRACT**

*Early reading ability in children aged 4–5 years at TK Al Fajar still faces various challenges, such as difficulties in pronouncing syllables, recognizing letters, understanding simple words, and writing their own names. This condition indicates that the learning process is not yet optimal because the media used by teachers tends to be conventional, less innovative, and does not make sufficient use of digital technology. In the modern era, children are more familiar with technology, so it is necessary to develop innovative learning media that suit their characteristics. Therefore, this study aimed to analyze the effect of the digital game Match Up Interacty on improving early reading skills in young children. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically the one group pretest-posttest model. The research subjects were 31 students from group A at TK Al Fajar. Data were collected through early reading tests, which included letter recognition, syllable pronunciation, and simple word reading, as well as observations of the learning implementation. Data analysis was conducted using a paired sample t-test and N-Gain calculations to measure improvements after treatment. The findings revealed a significant difference between pretest and posttest scores, with most students showing improvements in their early reading ability. However, several students did not experience significant changes, and some even showed a decline. Overall, the Match Up Interacty media had a positive impact on enhancing early reading skills, although its effectiveness was not uniform across all students. This study suggests that educational digital games should be further developed with more diverse content and tested on larger populations to maximize their role in supporting children's early literacy.*

*Keywords: digital games, match up, interacty.me, early reading ability, early childhood*

**ABSTRAK**

Kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4–5 tahun di TK Al Fajar masih menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan dalam menyebutkan suku kata, mengenali huruf, memahami rangkaian kata sederhana, serta menulis nama sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih kurang optimal karena media yang digunakan guru cenderung konvensional, kurang inovatif, dan belum banyak memanfaatkan teknologi digital. Padahal, di era modern saat ini, anak-anak lebih dekat dengan teknologi sehingga diperlukan

inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh permainan digital *Match Up Interacty* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* model *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 31 anak kelompok A TK Al Fajar. Data dikumpulkan melalui tes membaca permulaan yang mencakup kemampuan menyebutkan huruf, suku kata, dan membaca kata sederhana, serta observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan uji *paired sample t-test* dan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, di mana sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan membaca permulaan. Namun, terdapat beberapa siswa yang tidak mengalami perubahan berarti, bahkan mengalami penurunan hasil. Secara keseluruhan, media *Match Up Interacty* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia dini, meskipun efektivitasnya belum sepenuhnya merata. Penelitian ini merekomendasikan agar media digital edukatif terus dikembangkan dengan variasi konten yang lebih luas, serta diuji pada subjek yang lebih besar agar penggunaannya semakin optimal dalam mendukung proses literasi awal anak

Kata Kunci: permainan digital, *match up*, *interacty.me*, kemampuan membaca permulaan, anak usia dini

## **A. Pendahuluan**

Membaca merupakan keterampilan dasar yang memiliki peran sangat penting dalam kehidupan manusia. Sejak usia dini, kemampuan membaca harus mulai dikenalkan agar anak dapat tumbuh menjadi individu yang mampu menyerap informasi, memahami pengetahuan, dan mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Membaca tidak hanya sebatas keterampilan mengenali huruf, melainkan juga mencakup kemampuan memahami makna,

menghubungkan simbol dengan bunyi, hingga membangun pemahaman terhadap isi bacaan. Oleh sebab itu, kemampuan membaca permulaan menjadi fondasi penting yang menentukan keberhasilan anak dalam proses belajar di jenjang berikutnya.

Menurut para ahli pendidikan anak usia dini, membaca permulaan sebaiknya diperkenalkan pada usia 4–5 tahun. Pada tahap ini, anak berada pada fase *golden age*, yaitu masa ketika perkembangan otak sangat pesat dan mudah menerima

rangsangan. Anak yang dilatih sejak dini dengan metode dan media yang tepat akan lebih cepat menguasai keterampilan literasi awal, seperti mengenali huruf, menyebutkan suku kata, membaca kata sederhana, hingga menyusun kalimat pendek. Dengan bekal keterampilan tersebut, anak akan lebih siap menghadapi pembelajaran formal di sekolah dasar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Observasi yang dilakukan di TK Al Fajar menemukan bahwa sebagian besar anak kelompok A (usia 4–5 tahun) belum mampu mengenal huruf secara konsisten, masih kesulitan menyebutkan suku kata dengan benar, belum lancar membaca kata sederhana, bahkan masih ada yang belum bisa menuliskan nama mereka sendiri. Hambatan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran membaca yang diberikan guru belum sepenuhnya efektif dalam mengembangkan literasi awal anak.

Salah satu penyebab utama kendala tersebut adalah media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti

kartu huruf, papan tulis, atau buku cetak sederhana. Media konvensional memang memiliki fungsi dasar, tetapi seringkali kurang menarik perhatian anak. Akibatnya, anak cepat merasa bosan, tidak fokus, dan kurang termotivasi untuk belajar membaca. Padahal, pada usia dini motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan cara guru menyajikan materi dan memilih media pembelajaran.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital pada era saat ini telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Anak-anak masa kini dikenal sebagai *digital native*, yaitu generasi yang sejak lahir sudah akrab dengan perangkat digital seperti ponsel, tablet, dan komputer. Hal ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi pendidik. Peluangnya adalah guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Tantangannya, guru dituntut untuk mampu beradaptasi, menguasai teknologi, dan memilih media digital yang sesuai dengan karakteristik anak.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan adalah permainan

digital berbasis web. Permainan edukatif digital tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mampu mengintegrasikan unsur belajar dalam kegiatan bermain anak. Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan media, mengasah keterampilan kognitif, bahasa, maupun sosial melalui aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian, media digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Permainan digital *Match Up* yang terdapat pada platform *Interacty.me* merupakan salah satu media yang potensial digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Permainan ini dirancang untuk melatih anak dalam mencocokkan huruf, suku kata, maupun kata sederhana melalui aktivitas *matching* yang seru dan interaktif. Anak belajar sambil bermain, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membebani. Interaktivitas yang ditawarkan media ini juga dapat meningkatkan motivasi anak, melatih daya ingat, serta memperkuat pemahaman konsep huruf dan kata.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan digital Match Up pada web *Interacty.me* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4–5 tahun di TK Al Fajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media literasi berbasis digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, sehingga kualitas proses belajar mengajar dapat terus ditingkatkan

## **B. Metode Penelitian**

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena peneliti ingin melihat pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok subjek tanpa menggunakan kelompok pembanding (Sukardi, 2010 dalam Harahap dkk., 2021). Subjek

penelitian adalah 31 anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Al Fajar yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (X), yaitu permainan digital *Match Up* pada web Interacty.me, dan variabel terikat (Y), yaitu kemampuan membaca permulaan. Data dikumpulkan melalui instrumen tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen tes berupa lembar observasi dengan skala Guttman yang mengukur indikator kemampuan membaca permulaan berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014, seperti menyebutkan simbol huruf, mengenal bunyi huruf, membaca suku kata, dan menjodohkan kata dengan gambar.

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian *pretest*, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan permainan *Match Up* sebanyak 6 pertemuan, dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji statistik *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, serta

perhitungan *N-Gain* untuk mengukur efektivitas perlakuan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Secara Penelitian ini melibatkan 31 siswa kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Al Fajar. Data dikumpulkan melalui instrumen tes yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha 0,732 untuk *pretest* dan 0,754 untuk *posttest*). Kemampuan membaca permulaan diukur melalui 30 indikator yang mencakup pengenalan huruf, pengucapan bunyi, perangkaian suku kata, dan pemahaman kata sederhana.

Dapat diukur ke efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan Uji *N-Gain*. Dapat kita lihat kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain*, mengacu pada kriteria *Gain Ternormalisasi* dalam Tabel dibawah ini :

<b>Kriteria Gain Ternormalisasi</b>	
<b>Nilai N-Gain</b>	<b>Interpretasi</b>
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan

$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
-----------------------	-------------------

\*N-Gain = Gain Ternormalisasi

#### Rekapitulasi Kategori Peningkatan Hasil Belajar N-Gain

Kategori N-Gain	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	$0,70 \leq g \leq 1,00$	7	22,58%
Sedang	$0,30 \leq g < 0,70$	15	48,39%
Rendah	$0,00 < g < 0,30$	3	9,68%
Tidak Meningkat	$g = 0,00$	5	16,13%
Penurunan	$-1,00 \leq g < 0,00$	4	12,90%

Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan hasil perolehan data rekapitulasi kategori peningkatan hasil belajar N-Gain pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa sebesar **70,97%** berada di kategori **sedang hingga tinggi**. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran digital berupa permainan digital “*Match Up*” pada aplikasi Interacty memberikan dampak peningkatan yang baik secara umum.

Namun, sekitar **29,03%** siswa lainnya tidak mengalami peningkatan atau bahkan mengalami penurunan, yang menunjukkan perlunya perhatian lebih pada pendekatan yang digunakan, khususnya untuk siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda.

Untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat dilihat pada table dibawah :

#### Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

#### Rekapitulasi Efektivitas Berdasarkan Persentase

Kategori Efektivitas	Rentang (%)	Jumlah Siswa	Persentase
Efektif	> 75	2	6,45%
Cukup Efektif	56 – 75	13	41,93%
Kurang Efektif	40 – 55	5	16,13%
Tidak Efektif	< 40	11	35,48%

Sumber: Data diolah, 2025

Hasil perolehan data rekapitulasi efektivitas berdasarkan persentase pada table diatas dapat dijelaskan bahwa sebagian besar siswa sebesar 48,39% berada dalam kategori cukup efektif hingga sangat efektif, menunjukkan bahwa metode pembelajaran memiliki dampak positif secara umum. Namun, masih ada lebih dari sepertiga siswa sebesar 51,61% yang berada dalam kategori tidak efektif, yang menunjukkan bahwa intervensi tambahan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Dengan demikian maka, penggunaan permainan digital “Match Up” pada aplikasi Interacty dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4–5 tahun di TK Al Fajar termasuk dalam kategori Belum Efektif Secara Keseluruhan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut dan disertai dengan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Hasil analisis data melalui uji-t berpasangan, uji regresi linear sederhana, dan uji N-Gain, diperoleh bahwa penggunaan permainan digital “*Match Up*” pada aplikasi Interacty memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia 4–5 tahun di TK Al Fajar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, uji regresi linear sederhana juga menunjukkan nilai signifikansi  $0,003 < 0,05$ , dengan koefisien regresi positif sebesar 0,483, yang menandakan bahwa setiap peningkatan skor pada variabel

penggunaan permainan digital akan berdampak pada peningkatan skor membaca permulaan.

Namun demikian, hasil analisis uji N-Gain mengungkapkan bahwa dari 31 siswa yang diteliti, hanya 22,58% yang mengalami peningkatan tinggi, dan 48,39% kategori sedang. Sementara itu, terdapat 29,03% siswa yang tidak mengalami peningkatan (kategori rendah, tidak meningkat, atau penurunan). Bahkan, jika ditinjau dari efektivitas pembelajaran berdasarkan persentase, hanya 6,45% yang tergolong efektif, dan 41,93% cukup efektif, sedangkan sisanya 51,61% siswa berada dalam kategori kurang efektif.

Dengan demikian, meskipun permainan digital *“Match Up”* memiliki pengaruh signifikan secara statistik, secara praktis efektivitasnya belum merata pada seluruh siswa. Maka secara keseluruhan, metode ini dapat dikategorikan sebagai kurang efektif

secara menyeluruh dalam penelitian ini.

Saran yang dapat diajukan Oke, saya ubah jadi versi kalimat singkat dan padat supaya lebih enak dipakai di bagian Saran/Kesimpulan jurnal:

1. Media pembelajaran perlu dikembangkan sesuai karakteristik anak usia dini.
2. Penggunaan permainan digital sebaiknya didampingi guru atau orang tua.
3. Anak yang belum meningkat perlu intervensi tambahan atau media alternatif.
4. Penelitian selanjutnya disarankan dengan waktu lebih lama dan populasi lebih luas.
5. Evaluasi berkala diperlukan untuk memastikan efektivitas media digital.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akrim. (2020). Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam. BILDUNG.
- B. S. P., dkk. (2022). Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis. UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN.
- Fida Chasanatun, S. N. A. (2022). Kelas Unggulan Berliterasi Program Literasi Sekolah di TK dan



- SD. UNIPMA Press Universitas PGRI Madiun.
- Harahap, T. K., dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka Ramadhan.
- Harefa, E., dkk. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hendra, Afriyadi, H., dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan*.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil.
- Muh.Daud, Rudy Irwansyah, dkk. (2021). *Media Pembelajaran PAUD Tinjauan Teori dan Praktis*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Permendikbud Nomor 147. (2014). *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014*.
- Praktis Merencanakan, P., & M. (n.d.). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Prensky, M. (2001). *The Games Generations: How Learners Have Changed*. Computers in Entertainment, 1(1), 1–26.
- Puncak Joyontono, Subarno, dkk. (1967). No Title.
- Rangkuti, A. N. (2019). *Metode Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*.
- Rifky, S. dkk. (2024). *Dasar-dasar Pendidikan: Panduan Untuk Menjadi Pengajar Profesional*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rosi, D. (2015). *Teori Dan Aplikasi Manajemen Pendidikan*.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syaefudin. (2023). *Ilmu Pendidikan Perspektif Islam*. Kencana.
- Syafnita, Tisna, dkk. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Trimansyah, B. (2019). *Model Pembelajaran Literasi Untuk Pembaca Awal*. Kemendikbud.
- Undang-undang. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-undang. (2022). *Permendikbud 5 Tahun 2022*.

- Wibawanto, W. (2020). Game Edukasi RPG (Role Playing Game). LPPM Unnes.
- Andrea, R. (2015). Teknik Pengacakan Posisi Objek Permainan Match-Up “Find Me! – Bumi Etam.” Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, 3(1), 1–4.
- Coffey, H. (2017). Digital game-based learning: best practices. <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970?style=print>
- Furoidah, R. R. F., & Rohinah. (2019). Implementasi Metode Suku Kata (Syllabic Method) dalam Pembiasaan Membaca Awal Anak Usia Dini. *Proceedings of The 4th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 4, 515–526.
- Learning, D. G.-B. (2001). Prensky, M. <https://doi.org/1145/950566.950567>
- Mawarny. (2020). Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Berfikir, dan Menulis. <https://repository.uinsaizu.ac.id/19341/>
- Media, P., Pintar, K., & Pembelajaran, D. (2024). Pengembangan media kotak pintar dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia 4-5 tahun.
- Nugraheni, G. W. (2022). Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game.
- Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning.
- Afrima, O., Oktamarina, L., & Soraya, N. (2024). Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 72–85.
- Ganarsih, A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186–195.
- Hermawati, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Tunarungu Melalui Model Games Based Learning. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1353–1360.
- Li, C., Ma, Z., & Xi, X. (2021). Exploring the development of early reading literacy. *Journal of Chinese Writing Systems*, 5(3), 195–204.
- Mardhiah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Marbel untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Eksperimental*, 12(2), 25.
- Mutamimah, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 44–61.

- Pratiwi, K. W., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 33–38.
- Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 3–10.
- Putri, N. E., & Hidayat, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 1(3), 201.
- Putri, A., Alfiansyah, M., Panjaitan, S. A., Siregar, A. R. P., & Br Ginting, A. M. (2023). Perintah Belajar dan Mengajar dalam Q.S. Al-‘Alaq. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 7(3), 158.