



Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset  
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



# Media ALCA Berbasis Scratch untuk Pembelajaran Pengenalan Huruf: Bagaimana Desain dan Persepsi Mahasiswa?

Bintang Puspita Sari<sup>1</sup>(✉), Lintang Mustika Buana<sup>2</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro  
Indonesia

[bintangpuspita678@gmail.com](mailto:bintangpuspita678@gmail.com)

**Abstrak –** Pengenalan huruf sebagai aspek yang paling penting pada proses pembelajaran membaca serta menulis. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain dan persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran ALCA berbasis Scratch. Metode penelitian ini berupa metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, teknik pengumpulan data menggunakan angket, teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik, serta teknik validasi menggunakan triangulasi sumber. Hasil riset menunjukkan bahwa desain media ALCA berbasis Scrach memuat 1) Kemudahan penggunaan dan navigasi, 2) Kandungan materi dan kognisi, 3) Desain visual dan estetika, 4) Fungsi manfaat pembelajaran, dan 5) Keterlibatan dan pengalaman belajar sedangkan persepsi mahasiswa terhadap media ALCA berbasis Scratch yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 50 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 10. Persepsi mahasiswa menunjukkan banyak yang memilih sangat setuju.

**Kata kunci –** Pengenalan huruf, Scratch, Media ALCA

**Abstract –** *The introduction of letters as the most important aspect in the process of learning to read and write. The purpose of this study was to determine the design and perceptions of students towards the Scratch-based ALCA learning media. The research method used is a qualitative research method with an exploratory approach, data collection techniques using questionnaires, data analysis techniques using thematic analysis, and validation techniques using source triangulation. The research results show that the design of Scratch-based ALCA media includes 1) Ease of use and navigation, 2) Content and cognition, 3) Visual design and aesthetics, 4) Learning benefits, and 5) Engagement and learning experience, while student perceptions of students toward the Scratch-based ALCA media showed that 50 students strongly agreed and 10 students strongly disagreed. The perceptions of students showed that many chose to strongly agree.*

**Keywords –** Introduction to letters, Scratch, ALCA media

## PENDAHULUAN

Pengenalan huruf merupakan langkah awal dalam proses pembelajaran membaca dan menulis yang menjadi acuan pertama bagi penguasaan literasi dasar anak (Gunawan, 2019). Kegiatan pengenalan huruf mencakup kemampuan mengenali nama, bentuk, serta bunyi huruf yang menjadi inti dasar bagi kemampuan membaca kata dan kalimat. Melalui pengenalan huruf, anak-anak mampu mengaitkan dan menghubungkan simbol-simbol visual dengan bunyi bahasa sehingga mampu memahami isi pada suatu teks yang dibaca (Setiwati, 2024). Oleh karena itu, pengenalan huruf bukan hanya sekadar kegiatan mengenali nama, bentuk,

dan bunyi huruf tetapi juga melatih kemampuan persepsi visual, kognitif, dan daya ingat anak sejak usia dini. Kegiatan pengenalan huruf menjadi bagian penting dari kurikulum literasi awal bagi anak-anak usia dini dan sekolah dasar (Affrida & Bilad, 2023). Proses tersebut membantu anak-anak usia dini atau sekolah dasar memiliki kemampuan pada segi pemahaman (Tanjung, 2018) bahwa huruf merupakan bagian dari sistem simbol yang mewujudkan bunyi dalam bahasa. Pemahaman tersebut kemudian berkembang menjadi kemampuan untuk merangkai huruf menjadi suku kata dan kata. Ketika anak sudah menguasai huruf dengan baik, mereka dapat membaca dengan lancar dan memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Menurut Pramesti (2024), berpendapat senada bahwa ketika anak sudah fasih tentang huruf maka secara perlahan anak akan lancar dalam membaca. Melalui hal ini, maka pengenalan huruf tentu memiliki peran yang baik.

Pengenalan huruf memiliki peran dalam membentuk karakter belajar bagi anak. Kegiatan ini menumbuhkan rasa ketekunan, keingintahuan, dan kepercayaan diri. Hal ini karena melalui pengenalan huruf anak merasa berhasil mengenali sesuatu yang baru (Asyofi, 2023). Kemudian, peran pengenalan huruf dapat juga melatih dan memperkenalkan anak terhadap kegiatan literasi dari sederhana ke kompleks (Widyaningrum & Hasanudin, 2019). Kegiatan literasi ini, seperti menulis nama sendiri, membaca dongeng, membaca cerita, hingga berinteraksi dengan tulisan. Akan tetapi, proses pengenalan huruf sering kali tidak berjalan mudah. Anak-anak memiliki keunikan dalam minat, kemampuan kognitif, dan gaya belajar yang berbeda-beda. Hal ini senada dengan Astuti (2016), bahwa gaya belajar anak tidak dapat disamakan, setiap anak memiliki keunikan dalam gaya belajar sehingga mampu menunjang kemampuan pemahaman materi pada anak. Oleh sebab itu, dibutuhkan pendidik atau mahasiswa calon guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran agar dapat memahami seluruh karakter anak. Strategi pembelajaran ini dapat dilakukan dengan berbagai inovasi dan kreatif tergantung pada situasi kelas dan kemampuan anak (Azis, 2023).

Selain strategi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan juga memiliki pengaruh besar dalam menentukan tingkat keberhasilan proses pengenalan huruf bagi anak, karena melalui media yang unik dan menarik dapat membantu anak dalam mengenal sekaligus memahami huruf-huruf dengan menyenangkan (Zhafira, 2025), tanpa paksaan dan tekanan, serta lebih cepat. Dengan demikian, pengenalan huruf tidak bisa apabila pendidik atau guru hanya mengandalkan metode tradisional seperti menghafal abjad atau menulis abjad di papan tulis. Hal ini senada dengan Nataliya (2015), bahwa metode tradisional kurang cocok digunakan untuk mengenalkan angka pada anak sekolah dasar. Maka, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat menggabungkan aspek auditori, visual, dan kinestetik secara seimbang (Firmadani, 2020). Pengenalan huruf memang berperan penting dalam pembelajaran dasar sehingga tentu memiliki tujuan yang penting.

Tujuan utama dari pengenalan huruf yaitu membantu anak-anak dalam memahami simbol-simbol dasar bahasa dan mampu menghubungkannya dengan bunyi yang sesuai (Juliani, 2025). Melalui pengenalan huruf, anak dapat membaca dan menulis kata dengan lebih mudah sehingga menjadi acuan yang kuat untuk keterampilan berbahasa yang lain. Secara langsung proses pengenalan huruf juga dapat mengembangkan kemampuan fonologis anak (Danita, 2023). Hal ini dapat

dilihat dari melalui pengenalan huruf tentu anak memiliki kemampuan dalam mengenali dan membedakan bunyi dalam bahasa. Kemampuan inilah yang menjadi dasar penting saat anak membaca permulaan. Selain itu, pengenalan huruf bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar anak terhadap literasi. Anak yang merasa tertarik dan senang terhadap huruf akan lebih mudah belajar dalam memahami, membaca, dan menulis (Sugiyati, 2017). Pendidik atau mahasiswa calon guru memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan agar peserta didik tidak menganggap pengenalan huruf sebagai sesuatu yang membosankan atau sulit.

Pengenalan huruf juga bertujuan dalam menanamkan kemampuan berpikir simbolik pada anak (Siregar, 2019). Melalui tahap perkembangan kognitif anak, mengenal huruf berarti mengenal simbol yang memiliki makna tertentu. Hal ini membantu anak memahami bahwa simbol-simbol dalam tulisan mewakili bunyi, kata, dan ide, yang nantinya menjadi dasar dalam berpikir dan berbahasa tertulis (Mukarromah, 2024). Pengenalan huruf tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses (Lamala, 2022). Anak diharapkan mampu menikmati setiap tahap pembelajaran, mulai dari mengenali bentuk huruf, membedakan antara huruf besar dan kecil, hingga melatih kemampuan motorik halus dalam menulis. Melalui proses pengenalan huruf yang menyenangkan maka dapat menumbuhkan sikap yang positif ketika belajar. Sikap positif inilah yang menunjang untuk pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu, tujuan pengenalan huruf tidak sekadar mengajarkan anak mengenali bentuk abjad, tetapi juga membangun dasar literasi yang kuat, menumbuhkan minat baca (Ningsih, 2025), mengembangkan nilai kognitif, dan sikap positif terhadap proses pembelajaran. Tujuan ini dapat tercapai apabila didukung dengan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif, serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak di era digital. Proses pengenalan huruf pada anak belum tentu dapat dilaksanakan dengan baik. Menurut Setiawan (2024), mengenalkan huruf pada anak memiliki beberapa hambatan di lapangan yang harus diperhatikan.

Hambatan-hambatan dalam mengenalkan huruf pada anak sebagai berikut 1) rendahnya minat belajar anak ketika metode yang digunakan monoton dan tidak bervariasi (Sumarni, 2022). Penggunaan metode konvensional seperti menghafalkan huruf dan menyalin huruf di papan tulis seringkali membuat anak cepat bosan dan kehilangan fokus. 2) Kemampuan anak yang bermacam-macam membuat pendidik atau mahasiswa calon guru merasa kesulitan untuk menyamakan cara pembelajaran secara efektif (Riza, 2024). 3) Media pembelajaran yang kurang untuk membantu kebutuhan anak secara interaktif dan visual. Media cetak seperti buku abjad atau kartu huruf (*flashcard*) memang masih relevan, tetapi belum sepenuhnya mampu menstimulasi aspek audio-visual dan motorik anak secara bersamaan. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Tannil & Ilhami (2025), menyatakan bahwa walaupun menggunakan flash card masih terdapat celah atau kekurangan dalam mengenalkan huruf ke anak, kemudian dilanjutkan oleh Suhendro (2022), berpendapat bahwa untuk saat ini anak-anak sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi atau media digital bukan bacaan buku.

Hambatan berikutnya 4) keterbatasan pengetahuan dalam mengembangkan media digital (Andriyani, 2018). Tidak semua pendidik atau mahasiswa calon guru memiliki kemampuan teknologis untuk merancang media interaktif yang efektif dan

efisien. Hal ini berakibat proses pembelajaran menjadi kurang inovatif dan sulit menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Berdasarkan hambatan tersebut, maka diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan. Media ini diharapkan mampu menstimulasi seluruh indera belajar anak serta menggabungkan aspek bermain dan belajar (*learning by playing*). Melalui pendekatan *learning by playing*, anak dapat belajar mengenal huruf tanpa merasa tekanan dan terbebani (Ilma & Nurhidayati, 2022). Berdasarkan kondisi anak yang cenderung lebih menyukai dunia media digital (Rahayu, 2019), maka penggunaan platform digital seperti Scratch menjadi salah-satu alternatif yang cocok. Melalui website ini, pendidik atau mahasiswa calon guru dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi suara, animasi, dan permainan sederhana untuk membantu anak mengenali huruf. Penggunaan Scratch memungkinkan pembelajaran menjadi lebih komunikatif, unik, kreatif, hidup, dan sesuai dengan karakter anak zaman digital (Kusumawati, 2022).

Scratch merupakan platform pemrograman visual yang dikembangkan oleh MIT *Media Lab* untuk membantu pengguna dalam memahami suatu konsep logika komputer secara sederhana. Menurut Prasetya (2025), melalui sistem Scratch *drag and drop*, pengguna dapat membuat permainan, animasi, dan simulasi tanpa perlu menulis kode-kode yang rumit. Scratch menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi anak-anak maupun mahasiswa calon guru. Bagi anak-anak bermanfaat untuk melatih kemampuan dalam mengenal huruf. Bagi mahasiswa calon guru bermanfaat untuk melatih pemahaman cara mengenalkan huruf kepada anak secara kreatif. Manfaat utama Scratch yaitu memberikan ruang bagi pengguna untuk mencoba (eksperimen) dan berinovasi (Hansun, 2014). Pendidik atau mahasiswa calon guru dapat merancang media yang sesuai dengan kebutuhan belajar, misalnya permainan interaktif pengenalan huruf yang menampilkan warna, animasi, dan suara lucu untuk menarik perhatian anak-anak. Melalui cara ini, maka fitur-fitur Scratch dapat membantu pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Prastyo, 2024), seru, dan lebih menyenangkan.

Scratch memiliki berbagai fitur unggulan seperti *stages* (latar animasi), *sprites* (karakter), *motion control*, dan *sound integration* yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran berbasis interaksi langsung (Adelia & Setiawan, 2022). Fitur-fitur ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pengenalan huruf yang mengajak anak menebak, mengklik, memilih, dan menangkap huruf dengan cara yang kreatif. Cara kerja Scratch pun relatif mudah, karena hanya memerlukan proses penyusunan blok perintah yang saling terhubung seperti *puzzle* (Ikhwan, 2024). Hal ini sangat memudahkan pendidik atau mahasiswa calon guru yang ingin membuat media pembelajaran tanpa harus memahami pemrograman tingkat yang kompleks. Kemudahan ini menjadikan Scratch sebagai media yang cocok dalam pembelajaran dengan berbasis teknologi sederhana dan ramah pengguna (Rakhmawati & Wahyuni, 2025). Dengan demikian, scratch menjadi alat untuk membuat animasi serta media pembelajaran yang dapat menciptakan kolaborasi, kreativitas, dan inovasi (Jupriyanto, 2018). Hal ini juga dapat dibuktikan melalui penelitian-penelitian terdahulu dalam penggunaan Scratch.

Terdapat penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Scratch dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif. Melalui penelitian yang dilakukan oleh

Kusumastuti & Ghufron (2025), media berbasis Scratch terbukti meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta pemahaman konsep siswa. Dilanjutkan penelitian oleh Chaerunnisa & Bernard (2021), media berbasis Scratch dapat membuat anak lebih bersemangat dalam melakukan proses belajar karena terdapat animasi dan permainan edukatif. Temuan-temuan tersebut memberikan dasar yang kuat bagi peneliti dalam membuat media pembelajaran baru seperti ALCA (*Alphabet Learning and Cognitive Animation*).

Media ALCA (*Alphabet Learning and Cognitive Animation*) merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang oleh peneliti untuk membantu anak usia dini atau sekolah dasar dalam mengenal bentuk-bentuk huruf secara menyenangkan melalui platform Scratch. Penelitian ini memiliki signifikansi penting bagi mahasiswa sebagai calon pendidik agar mampu menguasai keterampilan merancang media digital yang kreatif, interaktif, dan efektif dalam mendukung pembelajaran pengenalan huruf. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana desain dan persepsi mahasiswa terhadap media ALCA sebagai inovasi pembelajaran berbasis digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Penelitian ini dapat dikatakan penelitian eksplorasi mengingat bahwa penelitian ini berfokus pada upaya menggali secara mendalam bagaimana desain media ALCA (*Alphabet Learning and Cognitive Animation*) dikembangkan serta bagaimana persepsi mahasiswa terhadapnya, tanpa melakukan perbandingan, pengujian hipotesis atau membatasi pada satu kasus spesifik yang mendalam. Penelitian eksplorasi adalah jenis penelitian yang dilakukan melalui proses menjelajahi, menggali, dan menemukan pemahaman awal terhadap suatu fenomena yang belum banyak diteliti sebelumnya (Mudjiyanto, 2018). Menurut Subagiya (2023), penelitian eksplorasi digunakan ketika peneliti ingin memperoleh informasi yang lebih dalam mengenai suatu masalah yang masih baru atau belum jelas batas-batasnya, sehingga dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya. Penelitian eksplorasi bertujuan untuk menemukan wawasan baru mengenai suatu fenomena yang belum banyak diteliti, serta memberikan pemahaman yang lebih luas terhadap konteks penelitian yang bersifat baru. Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman awal tentang pandangan, pengalaman, serta tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran ALCA (*Alphabet Learning and Cognitive Animation*).

Partisipan di dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) di salah-satu kampus swasta Bojonegoro dengan jumlah 10 orang. Alasan pemilihan partisipan ini karena peneliti mempertimbangkan relevansi peran mahasiswa sebagai calon pendidik yang akan berhadapan langsung dengan proses pembelajaran di masa depan, khususnya dalam pengenalan literasi dasar kepada anak usia dini maupun siswa sekolah dasar. Melalui keterlibatan mahasiswa sebagai calon guru, penelitian ini dapat menggambarkan sejauh mana kesiapan dan kemampuan mahasiswa dalam menilai media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, alasan lain pemilihan partisipan ini untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap media ALCA

(*Alphabet Learning and Cognitive Animation*), serta sejauh mana media tersebut dianggap efektif dan relevan dalam konteks pembelajaran di era digital.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	1. Media ALCA berbasis Scratch ini mudah dijalankan pada perangkat mahasiswa.					
	2. Navigasi dan tombol dalam permainan mudah digunakan dan responsif.					
	3. Petunjuk permainan disajikan dengan jelas sehingga memudahkan pengguna memahami cara bermain.					
	4. Transisi antar level (1-4) berjalan lancar dan tidak membingungkan pemain.					
Kandungan Materi dan Kognisi	5. Huruf-huruf yang ditampilkan dalam permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran pengenalan huruf.					
	6. Setiap level permainan memiliki tingkat kesulitan yang meningkat secara logis.					
	7. Tantangan dalam permainan membantu mahasiswa berpikir cepat dan teliti dalam mengenali huruf.					
	8. Permainan ini membantu memahami urutan huruf abjad secara menyenangkan.					
	9. Unsur permainan (gameplay) mendukung pencapaian tujuan kognitif pengenalan huruf.					
Desain Visual dan Estetika	10. Tampilan visual media ALCA menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.					
	11. Animasi ikan hiu dan huruf abjad dirancang dengan menarik dan komunikatif.					
	12. Warna, latar belakang, dan gerakan visual tidak mengganggu fokus belajar.					
	13. Tata letak objek dalam permainan (ikan, huruf, rintangan) tersusun rapi dan mudah diamati.					
Fungsi Manfaat Pembelajaran	14. Media ALCA membantu mahasiswa memahami cara mengenalkan huruf kepada anak secara kreatif.					

	15. Media ini melatih kemampuan mahasiswa merancang media pembelajaran berbasis game.				
	16. Media ALCA menumbuhkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu mahasiswa terhadap pembelajaran interaktif.				
	17. Permainan ini dapat digunakan sebagai referensi alternatif dalam pengajaran literasi awal.				
Keterlibatan dan Pengalaman Belajar	18. Mahasiswa merasa tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap level permainan.				
	19. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.				
	20. Setelah menggunakan media ini, mahasiswa lebih memahami pentingnya pembelajaran huruf melalui pendekatan interaktif.				

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju=2, dan Sangat Tidak Setuju=1) (Dikembangkan oleh Peneliti)

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik (*Thematic analysis*). Teknik analisis tematik ini diadaptasi dari model Braun dan Clarke (2006). Menurut Yulinda (2025), terdapat enam tahap dari teknik analisis tematik yang terdiri dari familiarisasi data, pemberian kode, mencari tema, meninjau tema, menamai dan mendefinisikan tema, serta menyusun laporan. Tahap pertama, familiarisasi data yaitu peneliti membaca dan memahami seluruh data untuk mengenali pola awal yang muncul. Tahap kedua, pemberian kode yaitu peneliti memberi tanda pada bagian data yang relevan dengan fokus penelitian (Rakhmaniar, 2023). Tahap ketiga, mencari tema yaitu peneliti mengelompokkan kode-kode yang memiliki kesamaan makna menjadi tema awal. Tahap keempat, meninjau tema yaitu dilakukan untuk memastikan tema yang terbentuk sesuai dengan keseluruhan data. Tahap kelima, menamai dan mendefinisikan tema yaitu setiap tema harus memiliki makna yang jelas dan menggambarkan inti temuan penelitian (Suwandyani, 2018). Tahap terakhir, menyusun laporan yaitu peneliti menyajikan hasil analisis secara runtut dan menghubungkannya dengan tujuan penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka melalui penelitian ini dimulai dari tahap familiarisasi data, dilakukan dengan peneliti membaca dan memahami keseluruhan tanggapan mahasiswa untuk memperoleh gambaran umum mengenai persepsi mereka. Selanjutnya dilakukan proses pemberian kode (*coding*) pada setiap data yang relevan, kemudian kode-kode tersebut dikelompokkan menjadi tema-tema awal yang menggambarkan kesamaan makna atau arah pandangan. Setelah tema terbentuk, peneliti melakukan peninjauan ulang terhadap konsistensi dan kejelasan hubungan antar tema, kemudian memberi nama dan definisi pada masing-masing tema sesuai dengan media ALCA. Tahap terakhir yaitu peneliti menyusun laporan hasil analisis

dengan mengaitkan temuan yang diperoleh terhadap desain dan persepsi mahasiswa terhadap media ALCA berbasis Scratch.

Teknik validasi data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan dan mengecek kembali kepercayaan suatu informasi melalui sumber data yang berbeda (Widyaningrum & Hasanudin, 2019). Berdasarkan penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil angket persepsi mahasiswa dengan data tambahan seperti kritik dan saran dari responden yang terdapat pada bagian akhir angket. Masukan tersebut digunakan untuk menilai kejelasan, kesesuaian, dan keefektifan media ALCA berbasis Scratch berdasarkan pengalaman langsung mahasiswa. Melalui cara ini, hasil penelitian tidak hanya didasarkan pada skor penilaian, tetapi juga diperkuat oleh pendapat terbuka yang memberikan gambaran lebih mendalam tentang persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran ALCA berbasis Scratch.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Desain Media ALCA untuk Pembelajaran Pengenalan Huruf

Halaman utama pada media pembelajaran ALCA berbasis Scratch menampilkan antarmuka awal yang dirancang oleh peneliti untuk memberikan kemudahan awal bagi pengguna sebelum memasuki permainan. Tampilan halaman awal ini menampilkan latar belakang ilustrasi dasar laut yang memuat gambar karang, tumbuhan laut, dan tampilan warna biru yang lembut. Pemilihan tampilan halaman utama ini berfungsi untuk menciptakan suasana yang menarik dan tidak terkesan monoton. Pada bagian tengah halaman utama terdapat judul “BANTU SANG HIU MENANGKAP HURUF” yang berfungsi sebagai informasi serta tujuan awal *game* atau permainan. Judul tersebut tentu memberikan suatu arahan yaitu *game* atau permainan mengajak pengguna media untuk membantu karakter hiu dalam menangkap pilihan huruf yang tepat. Pada bagian bawah judul utama terdapat dua tombol navigasi yaitu “MULAI PERMAINAN” dan “KELUAR”. Tombol navigasi “MULAI PERMAINAN” berfungsi untuk mengarahkan pengguna memasuki tahap permainan pertama, sementara tombol navigasi “KELUAR” berfungsi untuk menghentikan aktivitas sebelum memulai permainan. Kedua tombol tersebut ditampilkan dengan warna biru muda dan ukuran tombol yang proporsional. Desain media pembelajaran ALCA disusun dengan struktur yang sederhana. Kesederhanaan halaman utama pada media ALCA ini menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas tampilan dan struktur yang layak serta mendukung tujuan pembelajaran pengenalan huruf melalui pendekatan interaktif yang diajarkan oleh calon pendidik atau mahasiswa yang bersangkutan. Berikut tampilan halaman utama pada media pembelajaran ALCA.



**Gambar 1.** Halaman Utama Media ALCA

Selain itu pada desain media pembelajaran ALCA untuk pembelajaran pengenalan huruf terdapat menu materi. Menu ini menampilkan halaman pemilihan level yang berfungsi sebagai tahapan pengenalan huruf secara sistematis dan bertahap. Pada menu materi pengguna media pembelajaran ALCA disajikan empat pilihan level yang ditata secara horizontal, ditandai dengan kotak persegi panjang berwarna gelap, kecuali level pertama yang ditampilkan dalam warna biru muda. Perbedaan warna ini menunjukkan bahwa level pertama merupakan tahap yang siap untuk dimainkan, sedangkan level berikutnya masih berada dalam kondisi terkunci hingga pemain menyelesaikan tahap sebelumnya. Setiap kotak level menampilkan teks "LEVEL" pada bagian atas disertai angka urutan level 1, 2, 3, dan 4 yang berada di tengah layar menu utama. Desain halaman ini, tetap mempertahankan latar belakang bertema dasar laut dengan tampilan halaman utama, sehingga menampilkan kesinambungan visual dan kenyamanan pengguna dalam navigasi. Menu materi level ini, berfungsi untuk pemilihan materi. Level 1 dirancang sebagai tahap pengenalan huruf dasar dengan tingkat kesulitan yang paling rendah. Level 2 hingga level 4 dirancang sebagai tahap pengenalan huruf dengan bentuk penyajian tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap, mengidentifikasi bentuk huruf, dan meningkatkan kecepatan respons dalam menangkap huruf yang tepat. Dengan demikian, menu materi pada media pembelajaran ALCA menunjukkan bahwa struktur level yang jelas, tampilan visual yang konsisten, serta navigasi yang sederhana menjadikan fitur ini efektif sebagai sarana pendukung dalam pemanfaatan media pengenalan huruf. Berikut tampilan menu materi pada media pembelajaran ALCA.

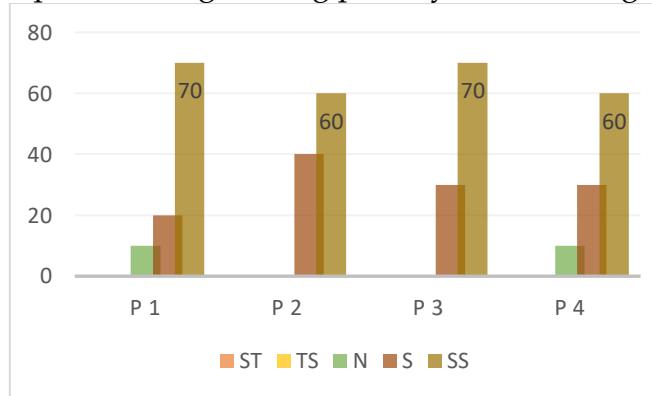


**Gambar 2.** Menu Materi Media ALCA

## B. Persepsi Mahasiswa Media ALCA untuk Pembelajaran Pengenalan Huruf

### 1. Kemudahan Penggunaan dan Navigasi

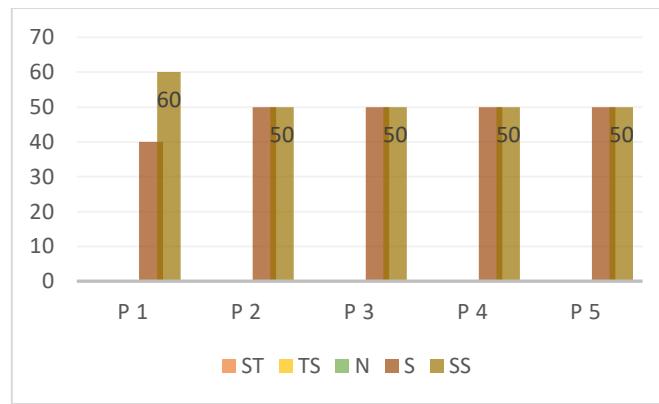
Persepsi mahasiswa pada aspek kemudahan penggunaan dan navigasi untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan dan navigasi rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 65%, menjawab setuju sebanyak 30%, menjawab netral sebanyak 5%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



**Gambar 3.** Diagram Aspek Kemudahan Penggunaan dan Navigasi

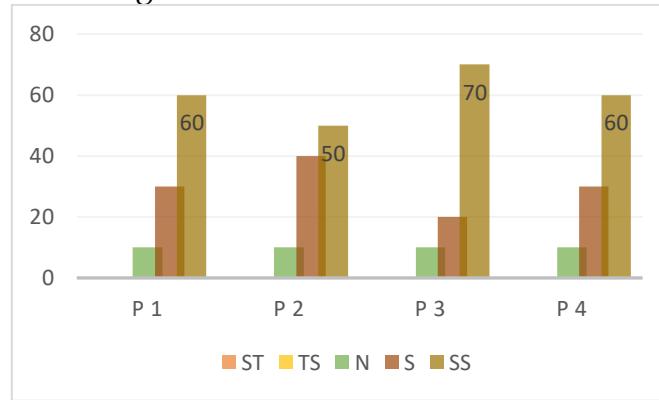
### 2. Kandungan Materi dan Kognisi

Persepsi mahasiswa pada aspek kandungan materi dan kognisi untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek kandungan materi dan kognisi rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 52%, menjawab setuju sebanyak 48%, menjawab netral sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 4.** Kandungan materi dan kognisi

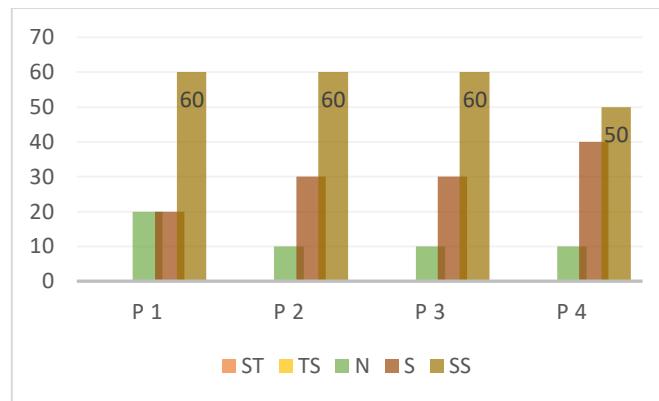
### 3. Desain Visual dan Estetika

Persepsi mahasiswa pada aspek desain visual dan estetika untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek desain visual dan estetika rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 60%, menjawab setuju sebanyak 30%, menjawab netral sebanyak 10%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 5.** Diagram Aspek Desain Visual dan Estetika

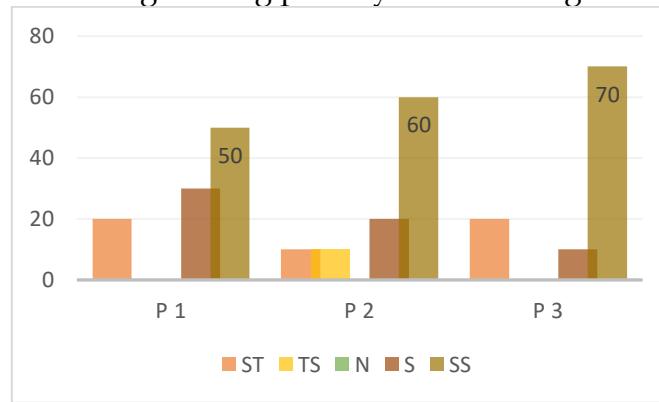
### 4. Fungsi Manfaat Pembelajaran

Persepsi mahasiswa pada aspek fungsi manfaat pembelajaran untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek fungsi manfaat pembelajaran rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 57,5%, menjawab setuju sebanyak 30%, menjawab netral sebanyak 12,5%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 6.** Fungsi Manfaat Pembelajaran

## 5. Keterlibatan dan Pengalaman Belajar

Persepsi mahasiswa pada aspek keterlibatan dan pengalaman belajar untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek keterlibatan dan pengalaman belajar rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 60%, menjawab setuju sebanyak 20%, menjawab netral sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 3,33%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 16,67%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 7.** Keterlibatan dan Pengalaman Belajar

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media ALCA berbasis Scratch sebanyak 50 sedangkan mahasiswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media ALCA berbasis Scratch sebanyak 10. Secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain dan persepsi mahasiswa terhadap media ALCA berbasis Scratch.

## SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah desain media ALCA berbasis Scrach memuat 1) kemudahan penggunaan dan navigasi, 2) kandungan materi dan kognisi, 3) desain visual dan estetika, 4) fungsi manfaat pembelajaran, dan 5) keterlibatan dan pengalaman belajar sedangkan persepsi mahasiswa terhadap media ALCA berbasis Scratch yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 50 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 10. Berdasarkan hasil riset di atas, maka media ALCA berbasis

Scratch sangat efektif bagi mahasiswa sebagai calon guru dalam pembelajaran pengenalan huruf.

## REFERENSI

- Adelia, A., & Setiawan, D. (2022). Pelatihan pembuatan game untuk Siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon menggunakan aplikasi Scratch. *Aptekmas Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(1), 129-135. <https://doi.org/10.36257/apts.v5i1.3741>.
- Affrida, E. N., & Bilad, A. U. (2023). Pengenalan huruf abjad pada anak usia dini dengan gangguan tunagrahita ringan melalui pembelajaran visuomotor. *Jurnal Raudhah*, 11(1), 2-18. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v11i1.2704>.
- Andriyani, I. N. (2018). Pendidikan anak dalam keluarga di era digital. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 7(1), 789-802. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3184>.
- Astuti, S. (2016). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan Ditkintan Komara Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 56-78. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10546>.
- Asyofii, M. N. H. (2023). Bimbingan pengenalan huruf hijaiyah kepada anak usia dini Desa Sukorejo Wetan Rejotangan Tulungagung. *Jurnal Abdimas Al Hidayah*, 1(1), 1-7. <https://www.ejournal.staihitkediri.ac.id/index.php/alhidayah/article/view/38>.
- Azis, A. (2023). Implementasi penggunaan media pop up book terhadap kemampuan mengenal huruf pada Anak usia dini. *WALADI*, 1(2), 102-127. <https://doi.org/10.61815/waladi.v1i2.340>.
- Chaerunnisa, N. A., & Bernard, M. (2021). Analisis minat belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(6), 1577-1584. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/7771>.
- Danita, F. (2023). Bagaimana proses pengenalan membaca awal yang sesuai untuk anak usia dini?. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 345-350. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.518>.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97. [https://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084](https://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084).
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan aplikasi berbasis android untuk pengenalan huruf hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69-76. <https://doi.org/10.31294/ji.v6i1.5373>.
- Hansun, S. (2014). Rancang bangun permainan interaktif dengan scratch. *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 40-45. <https://doi.org/10.31937/ti.v6i1.332>.
- Ikhwan, M. K. (2024). Lembar persepengembangan game edukasi keterampilan membaca untuk siswa TK Islam Ceria Hidayatullah menggunakan program visual Scratch. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 1(2), 36-50. <https://doi.org/10.35870/jkti.v1i2.1079>.

- Ilma, M., & Nurhidayati, R. A. (2022). Program belajar sambil bermain dalam upaya peningkatan minat dan semangat siswa di masa pandemi Covid-19. *JURNAL SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 45-53. <http://dx.doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i1.2512>.
- Juliani, L. (2025). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain kartu huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Makarti Mukti Tama. *CENDEKIA: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmiah*, 2(9), 1719-1727. <https://doi.org/10.62335/cendekia.v2i9.1765>.
- Jupriyanto, J. (2018). Bahan Ajar multimedia interaktif ilmu pengetahuan alam sebagai media pembelajaran inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 3(2), 53-60. <https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.119-128>.
- Kusumastuti, D. A., & Ghufron, M. A. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(4), 212-224. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.861>.
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas media game berbasis scratch pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500-1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>.
- Lamala, L. (2022). Penerapan permainan Maze dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak kelompok B di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(2), 140-149. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i02.830>.
- Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian eksploratif komunikasi. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 22(1), 65-74. <https://doi.org/10.31445/jskm.2018.220105>.
- Mukarromah, M. (2024). Pengaruh aplikasi alphabet kids terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fathonah Rantewringin. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 283-289. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.269>.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358-343-358. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>.
- Ningsih, I. L. (2025). Implementasi media tutup botol untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad di RAMNU 296 Miftakhul Hikmah. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 100-112. <https://journal.aimnumetrolampung.ac.id/index.php/jtep/article/view/6684>.
- Pramesti, N. A. (2024). Penggunaan buku bacalah 1 untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad di RA Adawiyyah Kecamatan Banjarsari. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1276-1278. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.791>.
- Prasetya, A. (2025). SCRATCH-IPAS: Pengembangan media pembelajaran rangkaian listrik sederhana berbasis SCRATCH untuk generasi Z di kelas V SD. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(6), 18-25. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i6.3>.
- Prastyo, H. (2024). Desain mobile robot untuk mendukung pendidikan STEM berbasis ESP32 dengan platform scratch coding. *Seminar Nasional Hasil Riset dan*

- Pengabdian, 6(1), 1029-1037.  
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/1162>.
- Rachmaniar, A. (2023). Komunikasi terapeutik pada pasien dengan gangguan mental: Studi Kualitatif Pada Psikoterapis. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 1(2), 292-306. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i2.1120>.
- Rachmawati, R., & Wahyuni, S. (2025). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan selfefficacy peserta didik melalui model problem based learning berbantuan scratch pada materi gerak parabola. *Lontar physics today*, 4(2), 75-84. <https://doi.org/10.26877/lpt.v4i2.23551>.
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(1), 47-59. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>.
- Riza, M. (2024). Kemampuan literasi awal anak usia dini di RA Bintang Zuhra Takengon. *EL-Hadrary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 26-33. <https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol201.2024.26-33>.
- Setiawan, A. (2024). Analisis kesulitan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di Salatiga. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 33-42. <https://doi.org/10.35719/preschool.v5i1.121>.
- Setiawati, C. (2024). Pengenalan huruf hijaiyah menggunakan nyanyian dalam metode tilawati PAUD Di Taam Nurul Barokah Cisayong. *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 6(2), 31-38. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7249>.
- Siregar, R. A. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 16-16. <https://www.jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/22>.
- Sitorus, S. F. (2024). Studi literatur review: Pemanfaatan software matematika scratch sebagai media belajar untuk mengetahui kemampuan komputasi peserta didik. *CONSISTENT (Jurnal Tadris Matematika)*, 2(2), 126-134. <https://doi.org/10.35897/consistan.v2i02.1351>.
- Subagiya, B. (2023). Eksplorasi penelitian Pendidikan Agama Islam melalui kajian literatur: Pemahaman konseptual dan aplikasi praktis. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 304-318. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i3.14113>.
- Sugiyati, S. (2017). Upaya peningkatan minat baca dan kemampuan membaca awal anak melalui media kartu huruf dan kartu kata. *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 33-42. <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/23>.
- Suhendro, E. (2022). Coding kids sebagai langkah pengembangan literasi digital bagi anak usia dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6(1), 235-242. <https://conference.uinsuka.ac.id/index.php/aciece/article/view/943>.
- Sumarni, N. (2022). Tantangan guru dan orangtua dalam peran digital parenting untuk pengembangan kognitif anak usia dini. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan*

- Pengasuhan Anak, 3(1), 41-48.  
<https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/757>.
- Supriadi, I. G. I. (2024). Scratch berdiferensiasi untuk meningkatkan kemampuan coding siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 11-19. [https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/semnas\\_pgisd/article/view/13](https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/semnas_pgisd/article/view/13).
- Suwandayani, B. I. (2018). Analisis perencanaan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman I Malang. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 78-88. <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1214>.
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319-327. <https://doi.org/10.14421/jpm.2018.32-05>.
- Tannil, R., & Ilhami, A. (2025). Pengaruh media flashcard suku kata terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 3800-3807. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7598>.
- Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian kesulitan belajar membaca menulis permulaan (MMP) di sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189-199. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>.
- Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. Kajian kesulitan belajar membaca menulis permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189-199. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>.
- Yulinda, I. (2025). Menjelajahi dampak teknologi Apple terhadap efektivitas pembelajaran: Analisis tematik tentang motivasi, kolaborasi, dan produktivitas. *Jurnal Syntax Admiration*, 6(2), 1116-1131. <https://doi.org/10.46799/jsa.v6i2.2120>.
- Zaidiah, A., Isnainiyah, I. N., & Astriratma, R. (2024). Pelatihan coding sederhana bagi siswa sekolah dasar melalui pembangunan game pada scratch tool. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 8(1), 107-118. <https://doi.org/10.36841/integritas.v8i1.4084>.
- Zhafira, M. (2025). Peningkatan kemampuan membaca anak melalui media big book di taman kanak-kanak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 15-36. <https://doi.org/10.71049/61821a98>.