

## PENGARUH KEGIATAN *ALPHAJET GAME* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Nevia Oktaviani<sup>a,1</sup>, Syam'iyah<sup>b,2</sup>, Nano Nurdiansah<sup>b,2</sup>

<sup>a,b,c</sup> UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

<sup>1</sup>oktaviani.nevia5@gmail.com, <sup>2</sup>ade.syamiyah@gmail.com, <sup>3</sup>nano@uinsgd.ac.id

### Informasi artikel

Received :  
19 Juli 2024  
Revised :  
15 Agustus 2024  
Publish :  
30 September 2024

Kata kunci:  
*Alphajet Game;*  
*Anak Usia Dini;*  
*Kemampuan*  
*Mengenal Huruf;*

Keywords:  
*Alphajet Game;*  
*Early Childhood;*  
*English Letter*  
*Recognition;*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menyelidiki pengaruh *Alphajet Game* terhadap kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar, Kecamatan Banjar, Kota Banjar. Masalah yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan mengenal huruf dan kesulitan pengucapan huruf Bahasa saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan kemampuan ini. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*, melibatkan *pretest*, perlakuan berbeda, dan *posttest* pada dua kelompok. Kelompok eksperimen, terdiri dari 16 anak, menggunakan *Alphajet Game*, sedangkan kelompok kontrol, terdiri dari 15 anak, menggunakan *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 58 meningkat menjadi 68 pada *posttest*, sedangkan kelompok kontrol dari 43 menjadi 48. Pengujian hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan antara kemampuan awal dan pasca intervensi, dengan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Alphajet Game* lebih efektif dibandingkan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini.

### ABSTRACT

This study investigates the impact of Alphajet Game activities on early childhood English letter recognition skills in group B at RA Al-Kautsar, Banjar District, Banjar City. The research addresses the issue of underdeveloped English letter recognition skills and pronunciation difficulties among children during learning sessions. Using appropriate educational media is crucial for enhancing these abilities. This research employs a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design, involving pretests, different treatments, and posttests on two groups to measure letter recognition skills. The experimental group, consisting of 16 children, used Alphajet Game, while the control group of 15 children utilized flashcards. The results indicated that the experimental group's average pretest score of 58 increased to 68 in the posttest, while the control group's average pretest score of 43 rose to 48 in the posttest. Hypothesis testing revealed a significant difference between initial and post-intervention English letter recognition abilities, with the experimental group demonstrating greater improvement. This finding suggests that Alphajet Game is more effective than flashcards in enhancing early childhood English letter recognition skills, highlighting the importance of interactive learning methods in early education.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase penting dalam perkembangan anak, terutama pada usia 0 hingga 6 tahun, yang dikenal sebagai masa keemasan (golden age). Pada masa ini, anak-anak memiliki potensi yang luar biasa untuk berkembang secara jasmani, rohani, kognitif, dan sosial. PAUD dirancang untuk memberikan stimulasi yang tepat guna mendukung pertumbuhan mereka, termasuk mempersiapkan mereka secara akademik dan sosial sebelum memasuki jenjang pendidikan formal. Namun, meskipun PAUD memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi bagi perkembangan anak, tantangan dalam implementasi pendidikan anak usia dini di Indonesia masih signifikan.

Salah satu masalah utama adalah akses yang terbatas terhadap layanan PAUD yang berkualitas. Berdasarkan data dari Lestari Boediono (2019), terdapat sekitar 6,8 juta anak usia dini yang telah terdaftar di lembaga PAUD di Indonesia. Meskipun angka ini terlihat besar, masih banyak anak yang belum mendapatkan akses pendidikan PAUD yang layak. Kesenjangan dalam hal akses ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk distribusi lembaga pendidikan yang tidak merata, terutama di daerah pedesaan dan terpencil. Banyak daerah yang belum memiliki fasilitas PAUD yang memadai, sehingga anak-anak di wilayah tersebut kesulitan untuk memperoleh pendidikan yang sesuai dengan standar yang dibutuhkan.

Selain masalah akses, kualitas layanan PAUD juga menjadi permasalahan krusial. Banyak lembaga PAUD yang masih menghadapi keterbatasan dalam hal sumber daya, baik dari segi tenaga pendidik maupun fasilitas. Banyak pendidik PAUD yang belum memiliki kualifikasi yang memadai dalam bidang pendidikan anak usia dini, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan belum optimal dalam merangsang perkembangan anak. Minimnya pelatihan bagi tenaga pengajar dan kurangnya fasilitas yang mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi tantangan besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan PAUD di Indonesia.

Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan anak usia dini juga turut berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi anak-anak dalam program PAUD. Banyak orang tua, terutama di daerah-daerah terpencil, yang belum memahami pentingnya pendidikan di usia dini untuk membangun pondasi yang kuat bagi masa depan anak. Pandangan ini sering kali disertai dengan anggapan bahwa pendidikan

formal dapat dimulai langsung pada usia sekolah dasar, sehingga mereka cenderung mengabaikan pendidikan di usia prasekolah.

Permasalahan ini menuntut perhatian lebih dalam upaya peningkatan akses dan kualitas pendidikan PAUD di Indonesia. Tanpa pendidikan yang memadai di masa awal kehidupan, anak-anak berisiko mengalami keterlambatan dalam berbagai aspek perkembangan, baik kognitif, motorik, maupun sosial, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kesiapan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, perlu ada kebijakan dan langkah nyata yang lebih komprehensif dari pemerintah dan berbagai pemangku kepentingan dalam mengatasi permasalahan ini, guna memastikan bahwa setiap anak di Indonesia mendapatkan kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan anak usia dini yang berkualitas.

Salah satu permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran bahasa asing di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah rendahnya kemampuan mengenal huruf, terutama huruf bahasa Inggris. Hal ini merupakan tantangan yang cukup kompleks mengingat bahasa Inggris bukan merupakan bahasa ibu di Indonesia, sehingga anak-anak memerlukan pendekatan khusus untuk memahami dan mengenal huruf-hurufnya.

Hasil studi awal yang dilakukan di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar Kota Banjar menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf bahasa Inggris. Dari 30 anak yang diobservasi, hanya 10% yang dapat mengenali huruf dengan baik, sementara 90% lainnya belum mampu mengenal huruf bahasa Inggris dengan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak mengalami keterlambatan dalam pengenalan huruf, yang berpotensi menghambat perkembangan literasi bahasa asing mereka di masa depan.

Permasalahan ini tidak hanya terjadi di RA Al-Kautsar, tetapi juga menjadi fenomena umum di berbagai lembaga PAUD di Indonesia. Sebuah penelitian oleh Jamaris (2013) menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini sangat bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak melibatkan aktivitas bermain yang menyenangkan dapat menjadi faktor penghambat anak dalam mengenal huruf bahasa asing. Selain itu, faktor lingkungan keluarga dan paparan bahasa Inggris di luar sekolah juga turut berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan literasi anak dalam bahasa Inggris.

Penelitian lain oleh Hartati (2017) mengungkapkan bahwa penggunaan media visual dan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf bahasa Inggris. Hartati menemukan bahwa anak-anak yang diberikan stimulasi berupa permainan huruf dan gambar visual lebih cepat memahami dan mengenali huruf bahasa Inggris dibandingkan dengan anak-anak yang hanya diberi instruksi secara verbal. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang kreatif dan menarik sangat penting dalam mengajarkan bahasa asing kepada anak usia dini.

Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris pada anak usia dini tidak hanya disebabkan oleh faktor internal anak, tetapi juga oleh metode pengajaran yang kurang tepat serta minimnya paparan bahasa Inggris di lingkungan sekitar anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam pendekatan pembelajaran bahasa Inggris di PAUD, dengan memanfaatkan media yang interaktif dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat lebih mudah mengenali huruf dan meningkatkan literasi mereka sejak usia dini.

Penelitian sebelumnya oleh Nugraha et al., (2018) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti video game dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk dalam mengenal huruf. Namun, penelitian ini masih terbatas pada anak usia sekolah dasar dan belum banyak yang fokus pada anak usia dini. Hal ini menunjukkan adanya gap atau kesenjangan penelitian yang perlu diisi untuk mengetahui efektivitas penggunaan *video game* pada anak usia dini.

Saat ini, bahasa Inggris banyak digunakan, khususnya dalam pendidikan anak usia dini. Banyak orang tua memahami nilai bahasa ini dan bahkan ingin mulai mengajarkannya kepada anak-anak mereka sejak usia muda. Meskipun mengajar bahasa Inggris kepada anak-anak merupakan tantangan, hal ini memerlukan strategi yang berbeda dibandingkan mengajarkannya kepada orang dewasa atau remaja. Pengajaran bahasa Inggris pada saat ini sebagian besar terfokus pada pengenalan dasar, yang dilakukan melalui permainan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan efisien (Jazuly, 2016).

Tentu saja, tidak mungkin mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak dalam waktu dekat. Sangat penting untuk memulai dengan sesuatu yang sederhana agar anak-anak dapat memahaminya. Mengajarkan anak membaca dalam bahasa Inggris

merupakan langkah awal yang bisa dilakukan. Menurut Seefeldt & Wasik (2008) kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri huruf dalam sistem tulisan yang merupakan komponen alfabet yang mencerminkan bunyi dalam bahasa dapat dipahami sebagai kemampuan untuk melakukan aktivitas tertentu.

Bahasa berfungsi sebagai lambang yang dipakai anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Anggraini, 2011). Anak-anak dapat mengekspresikan bahasa mereka melalui berbagai cara seperti berbicara. Menurut (Nikmah et al., 2023), anak usia dini memanfaatkan bahasa dengan beragam metode seperti mengajukan pertanyaan, bernyanyi, dan berdialog. Melalui interaksi dengan lingkungan, anak-anak belajar berbicara. Usia 4-6 tahun merupakan periode penting bagi anak-anak untuk belajar mengungkapkan bahasa dan berbicara, serta mengembangkan kosa kata mereka. Anak pada usia ini mampu mengenali sekitar 200 kata, dan jumlah ini dapat meningkat hingga 2200 kata pada usia 5 tahun (Hilmiah & Yuliati, 2024).

Menurut Montessori, anak-anak melalui tahap perkembangan bahasa pada usia empat tahun di mana mereka bersemangat membaca dan menulis. Anak-anak berada pada tahap kepekaan linguistik umum selama ini. Karena pengalaman sensorik awal mereka, bayi sering kali menuliskan segala sesuatunya pada periode ini, dan sebagai hasilnya, keterampilan menulis biasanya berkembang sebelum pemahaman membaca berkembang (Rosalina, 2011). Dalam hal ini, esensi untuk mengenal huruf alfabet dalam bahasa Inggris sangat penting karena pada masa ini anak sangat peka dan antusias dalam melakukan kegiatan terutama dalam perkembangan bahasanya.

Sesuai dengan Amirian & Levy (2020), teori bahasa utuh mengajarkan anak-anak untuk mengidentifikasi huruf dan suara dengan meminta mereka menggunakan bahasa dalam konteks. Misalnya, instruktur mengajukan pertanyaan yang sama. "Siapa nama anak itu?" Guru bertanya lagi, "Suara huruf apa yang kamu kenali dari namamu?" ketika anak muda itu menjawab, "Adi." Setelah itu anak mulai mengenal bunyi dan huruf seperti a dan di (d dan i).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Metode kuantitatif dipilih karena memungkinkan <sup>96</sup> pengumpulan data yang dapat diukur

secara objektif, terukur, rasional, dan sistematis untuk memahami populasi dan sampel secara spesifik (Sugiyono, 2019). Desain yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*, tepatnya *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok: eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan *alphajet game*, sementara kelompok kontrol menggunakan *flashcard*. Pengukuran dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan.

**Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design***

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: *Pretest* pada kelas eksperimen.      O<sub>2</sub>: *Posttest* pada kelas eksperimen.

O<sub>3</sub>: *Pretest* pada kelas kontrol.      O<sub>4</sub>: *Posttest* pada kelas kontrol.

X : Perlakuan (*Treatment*).

Berikut prosedur pelaksanaan pada penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

1. Sebelum perlakuan dimulai, kedua kelompok subjek penelitian dikenai tes awal (*pretest*), untuk mendukung kondisi awal (O<sub>1</sub>).
2. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan, yaitu menggunakan *alphajet game*, sementara kelompok kontrol hanya menggunakan media *flashcard* huruf.
3. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok subjek penelitian kembali di tes (*posttest*) (O<sub>2</sub>).
4. Membandingkan hasil *pretest* (O<sub>1</sub>) dan *post-test* (O<sub>2</sub>) untuk mengetahui adanya pengaruh *alphajet game* terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Perlakuan yang sama dilakukan pada kelas kontrol.
5. Peneliti memilih pendekatan eksperimental untuk menyelidiki sejauh mana pengaruh media pembelajaran, terutama penggunaan *alphajet game*, terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar. Pemilihan metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data numerik 97 rencerminkan dampak penggunaan *alphajet game* pada kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Sumber data primer adalah anak-anak kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar. Data sekunder diperoleh dari dokumen atau informasi yang diberikan oleh guru. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar, sebanyak 16 anak. Sampel diambil dengan teknik sampel jenuh, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya terbatas. Data dikumpulkan menggunakan teknik tes, yang dirancang untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal huruf. Tes dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur perubahan kemampuan anak. Instrumen penelitian yang digunakan tercantum dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Instrumen Penelitian**

Indikator	Item Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Menyebutkan huruf A-Z dalam bahasa Inggris	1. Anak menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dalam bahasa Inggris menggunakan <i>alphajet game</i> .				
	2. Anak menyebutkan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z) dalam bahasa Inggris menggunakan <i>alphajet game</i> .				
	3. Anak menyebutkan huruf dari kata “apple” dengan ejaan bahasa Inggris menggunakan <i>alphajet game</i> .				
	4. Anak menyebutkan huruf dari kata “mango” dengan ejaan bahasa Inggris menggunakan <i>alphajet game</i> .				
	5. Anak menyebutkan huruf dari kata “watermelon” dengan ejaan bahasa Inggris menggunakan <i>alphajet game</i> .				
Menuliskan huruf A-Z yang dieja bahasa Inggris	6. Anak menuliskan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang didengar dalam bahasa Inggris.				
	7. Anak menuliskan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z) yang didengar dalam bahasa Inggris.				
	8. Anak menuliskan huruf dari kata “apple” menggunakan ejaan dalam bahasa Inggris.				
	9. Anak menuliskan huruf dari kata “mango” menggunakan ejaan dalam bahasa Inggris.				
	10. Anak menuliskan huruf dari kata “watermelon” menggunakan ejaan dalam bahasa Inggris.				

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan Mengenal Huruf Bahasa Inggris Anak Usia Dini Menggunakan *Alphajet Game* (Kelas Eksperimen) 98

Penelitian ini mengukur kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini menggunakan *Alphajet Game* dengan dua indikator: menyebutkan huruf A-Z dan menuliskan huruf A-Z yang dieja dalam bahasa Inggris. Penilaian dilakukan pada tahap pretest dan posttest dengan empat kriteria: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada tahap pretest, nilai rata-rata kemampuan menyebutkan huruf A-Z adalah 67 (kategori cukup) dan menuliskan huruf A-Z adalah 57 (kategori kurang), dengan rata-rata keseluruhan 58 (kategori kurang). Setelah intervensi menggunakan *Alphajet Game*, hasil posttest menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata menyebutkan huruf A-Z mencapai 71 (kategori baik) dan menuliskan huruf A-Z mencapai 66 (kategori cukup), menghasilkan rata-rata keseluruhan 68 (kategori cukup). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Alphajet Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris pada anak usia dini.

**Tabel 3. Rekapitulasi Rata-Rata *Posttest* Kemampuan Mengenal Huruf Bahasa Inggris Menggunakan *Alphajet Game* (Kelas Eksperimen)**

No	Indikator	Nilai	Interpretasi
1.	Menyebutkan huruf A-Z dalam bahasa Inggris.	71	Cukup
2.	Menuliskan huruf A-Z yang dieja bahasa Inggris.	66	Cukup
Jumlah		137	
Rata-rata		68	Cukup

2. Kemampuan Mengenal Huruf Bahasa Inggris Anak Usia Dini Menggunakan *Flashcard* (Kelas Kontrol)

Selanjutnya, penelitian ini mengukur kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini menggunakan *flashcard* di kelas kontrol. Pada tahap pretest, kemampuan menyebutkan huruf A-Z dalam bahasa Inggris dianalisis melalui lima pernyataan. Hasilnya menunjukkan rata-rata nilai sebesar 48, dikategorikan sebagai gagal. Begitu pula dengan kemampuan menuliskan huruf A-Z yang dieja dalam bahasa Inggris, rata-rata nilainya sebesar 38, juga dikategorikan sebagai gagal. Secara keseluruhan, nilai rata-rata pretest untuk kedua indikator ini adalah 43, yang berada dalam kategori gagal.



Pada tahap *posttest*, analisis parsial item perindikator menyebutkan huruf A-Z dalam bahasa Inggris menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai sebesar 54, dikategorikan sebagai kurang. Namun, kemampuan menuliskan huruf A-Z yang dieja dalam bahasa Inggris masih berada dalam kategori gagal dengan rata-rata nilai sebesar 43. Rata-rata keseluruhan nilai *posttest* untuk kedua indikator ini adalah 48, yang masih berada dalam kategori gagal. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* di kelas kontrol belum efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris pada anak usia dini.

**Tabel 4. Rekapitulasi Rata-Rata *Posttest* Kemampuan Mengenal Huruf Bahasa Inggris Anak Usia Dini Menggunakan *Flashcard* (Kelas Kontrol)**

No	Indikator	Nilai	Interpretasi
1.	Menyebutkan huruf A-Z dalam bahasa Inggris.	54	Kurang
2.	Menuliskan huruf A-Z yang dieja bahasa Inggris.	43	Gagal
Jumlah		97	
Rata-rata		48	Gagal

### 3. Pengaruh *Alphajet Game* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini

Hasil uji normalitas data *posttest* menunjukkan bahwa data tersebut normal, dengan nilai  $X^2_{hitung}$  sebesar 2,712 lebih kecil dari nilai  $X^2_{tabel}$  sebesar 5,991. Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varians dari beberapa kelompok atau sampel yang berbeda adalah sama. Berdasarkan hasil uji homogenitas data *pretest*, varians kelas eksperimen ( $S^2_1$ ) sebesar 200,13 dan varians kelas kontrol ( $S^2_2$ ) sebesar 125,14 dengan jumlah sampel masing-masing  $n_1=16$  dan  $n_2=15$ , menghasilkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,59 dan  $F_{tabel}$  sebesar 2,42 pada taraf signifikansi 5%. Karena  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , kedua data tersebut memiliki varians yang homogen. Untuk data *posttest*, varians kelas eksperimen ( $S^2_1$ ) sebesar 176,4 dan varians kelas kontrol ( $S^2_2$ ) sebesar 75,64 dengan jumlah sampel masing-masing  $n_1=16$  dan  $n_2=15$ , menghasilkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 2,33 dan  $F_{tabel}$  sebesar 2,42 pada taraf signifikansi 5%. Karena  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , kedua data tersebut juga memiliki varians yang homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam kemampuan anak mengenali huruf bahasa Inggris sebelum dan setelah menggunakan alphajet game. Hasil uji t pada data pretest menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 3,472 lebih besar dari ttabel sebesar 1,699, sehingga hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Kesimpulannya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris antara anak yang akan menggunakan alphajet game dan flashcard. Hasil uji t pada data posttest menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 9,216 lebih besar dari ttabel sebesar 1,699, sehingga hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Kesimpulannya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris setelah menggunakan alphajet game dibandingkan dengan flashcard, dan alphajet game terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris pada anak usia dini dibandingkan dengan metode flashcard.

#### 4. *Alphajet Game* dan *Flashcard* terkait dengan Teori yang Bersangkutan

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengaruh penggunaan *Alphajet Game* terhadap kemampuan mengenal huruf Bahasa Inggris anak usia dini di Kelompok B RA Al-Kautsar, Kecamatan Banjar, Kota Banjar. Sampel terdiri dari 16 anak. Uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki distribusi yang normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas menunjukkan sampel homogen dengan nilai signifikansi yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan data normal dan homogen, uji-t digunakan untuk menentukan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Sebelum menggunakan *Alphajet Game*, kemampuan anak dalam mengenal huruf Bahasa Inggris dinilai melalui observasi. Pretest menunjukkan skor tertinggi 79 dan terendah 25, dengan rata-rata 58, mengindikasikan kemampuan pengenalan huruf yang rendah. Banyak anak memerlukan bantuan guru untuk mengenali huruf vokal dan konsonan. Menurut teori B.F. Skinner, penguatan positif seperti pujian membantu perkembangan kemampuan ini, dibuktikan dengan nilai rata-rata 75 dalam menyebutkan huruf vokal. Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky menunjukkan bahwa bantuan guru efektif dalam menyebutkan huruf konsonan, dengan nilai rata-rata juga 75.

Setelah menggunakan *Alphajet Game*, *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal huruf. Skor tertinggi adalah 91 dan terendah

44, dengan rata-rata 68. Anak-anak lebih antusias dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Analisis item per indikator menunjukkan kemampuan menyebutkan huruf A-Z berada dalam kategori "Baik" dengan nilai rata-rata 71. Anak mampu menyebutkan huruf vokal dengan nilai rata-rata 72, menunjukkan efektivitas *Alphajet Game* dalam memberikan penguatan positif. Kemampuan menuliskan huruf yang didengar juga menunjukkan peningkatan. Menuliskan huruf vokal mendapatkan nilai rata-rata 80, masuk kategori "Sangat Baik". Teori pembelajaran fonemik mendukung pentingnya mengenali fonem untuk pengembangan keterampilan membaca. Nilai rata-rata 68 untuk indikator menuliskan huruf menunjukkan peningkatan signifikan dari pretest. Secara keseluruhan, rata-rata nilai posttest adalah 68, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak termasuk kategori "Cukup".

Pentingnya intervensi dini dalam pengajaran huruf ditegaskan oleh penelitian Lonigan et al. (2000) yang menunjukkan bahwa pengenalan huruf pada usia dini berkaitan erat dengan perkembangan kemampuan membaca di masa depan. Scarborough et al. (2009) juga mendukung temuan ini, menyatakan bahwa pengenalan huruf adalah prediktor kuat keterampilan membaca selanjutnya. Penggunaan teknologi dan permainan edukatif seperti *Alphajet Game* dapat meningkatkan keterampilan literasi anak sejak dini, dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan hasil penelitian ini, terbukti bahwa penggunaan *Alphajet Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf Bahasa Inggris anak usia dini di Kelompok B RA Al-Kautsar. Integrasi metode pembelajaran interaktif melalui permainan edukatif dapat menjadi solusi efektif untuk mengembangkan keterampilan literasi anak secara menyenangkan dan efektif.

Sebelum menggunakan *flashcard*, kemampuan anak dalam mengenal huruf Bahasa Inggris dinilai melalui observasi. Hasil pretest menunjukkan skor tertinggi 69 dan terendah 25, dengan rata-rata 48, yang mengindikasikan kemampuan pengenalan huruf yang gagal. Anak-anak menunjukkan kesulitan dalam menyebutkan huruf A-Z dan lebih baik dalam huruf vokal dibandingkan dengan kata-kata kompleks seperti "apple" dan "watermelon". Setelah menggunakan *flashcard*, hasil posttest menunjukkan skor tertinggi 69 dan terendah 37, dengan rata-rata tetap di 48, yang juga termasuk dalam kategori gagal. Perubahan perilaku anak tidak signifikan, dan mereka kurang termotivasi saat menggunakan *flashcard*. Rata-rata keseluruhan kedua

indikator juga berada pada kategori gagal, dengan nilai rata-rata 43. Untuk meningkatkan hasil ini, disarankan untuk menggabungkan *flashcard* dengan metode interaktif seperti permainan, lagu, dan cerita, serta meningkatkan frekuensi penggunaannya dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Langkah-langkah ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran anak dalam mengenal huruf Bahasa Inggris.

Sebelum intervensi, kemampuan mengenal huruf Bahasa Inggris anak di kelompok B1 RA Al-Kautsar (menggunakan *Alphajet Game*) memiliki rata-rata skor 58 (kategori Kurang), sedangkan kelompok B2 (menggunakan *Flashcard*) rata-rata 43 (kategori Gagal). Setelah penggunaan *Alphajet Game*, skor kelompok B1 meningkat menjadi 68 (kategori Cukup), sementara kelompok B2 tetap di 48 (kategori Gagal). Ini menunjukkan bahwa *Alphajet Game* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dibandingkan *Flashcard*.

Menurut Williams (2019), metode pembelajaran interaktif, seperti game edukatif, dapat meningkatkan keterlibatan anak dan hasil belajar, karena lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *Flashcard* secara monoton dapat mengurangi motivasi siswa (Brown, 2000). Analisis statistik menggunakan independent sample *t-test* menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua metode. Nilai *t*-hitung menunjukkan bahwa penggunaan *Alphajet Game* berpengaruh positif terhadap kemampuan anak, dengan *t*-hitung = 3,472 dan 9,216 (tabel = 1,699), sehingga hipotesis alternatif diterima.

*Alphajet Game* meningkatkan tidak hanya pengenalan huruf, tetapi juga keterampilan lain seperti koordinasi dan pemecahan masalah, sesuai dengan teori Piaget (1973) yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Game ini juga memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi, yang penting dalam memenuhi kebutuhan belajar individu anak (Gee, 2003). Secara penggunaan *Alphajet Game* dalam pendidikan anak usia dini terbukti efektif, memberikan pengalaman belajar yang holistik dan menyenangkan (Golinkoff & Hirsh-Pasek, 2016). Game edukatif ini menggabungkan elemen bermain dengan pembelajaran formal, menciptakan lingkungan yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. *Alphajet Game* memungkinkan anak untuk mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar mereka

dan mempercepat proses pengenalan huruf. Integrasi teknologi seperti ini sangat penting dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa depan, di mana literasi digital menjadi keterampilan dasar yang harus dikuasai.

Penelitian yang dilakukan oleh Plowman et al. (2010) menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan kognitif, termasuk kemampuan mengenal huruf dan angka. Dalam penelitian tersebut, anak-anak yang menggunakan game edukatif berbasis teknologi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi awal mereka dibandingkan dengan anak-anak yang hanya menggunakan metode tradisional.

Lebih lanjut, penelitian oleh Shuler (2012) menunjukkan bahwa game edukatif yang interaktif seperti *Alphajet Game* dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk perkembangan motorik halus, kognitif, dan sosial-emosional. Shuler menyatakan bahwa anak-anak yang belajar melalui game edukatif cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk belajar, terutama dalam pengenalan huruf dan angka. Hal ini sejalan dengan temuan Hirsh-Pasek dan Golinkoff (2016), yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu anak-anak membangun fondasi literasi yang kuat.

Penggunaan *Alphajet Game* juga memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak. Dengan integrasi teknologi yang semakin berkembang, guru dapat mempersonalisasi pengalaman belajar anak-anak, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan dan gaya yang sesuai dengan preferensi individu mereka (Flewitt, Messer, & Kucirkova, 2015).

Dari berbagai penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam bentuk game edukatif seperti *Alphajet Game* memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi awal pada anak usia dini. Dengan kombinasi metode yang tepat dan lingkungan belajar yang mendukung, game edukatif menjadi sarana penting untuk memfasilitasi pembelajaran holistik yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.

## **KESIMPULAN**

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Alphajet Game* secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini di kelas eksperimen, yang berada dalam kategori "Cukup." Sebaliknya, kemampuan mengenal huruf di kelompok kontrol yang menggunakan *flashcard* masih dalam kategori "Gagal." Perbedaan mencolok ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti *Alphajet Game*, lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional seperti *flashcard*. Temuan dari uji hipotesis memperkuat hasil ini, dengan menunjukkan bahwa *Alphajet Game* memberikan dampak yang lebih signifikan pada kemampuan mengenal huruf dibandingkan dengan *flashcard*. Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan met

ode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan diperluas dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan keterampilan literasi. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggabungan berbagai metode pembelajaran untuk menemukan pendekatan yang paling efektif dalam pengajaran anak usia dini.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing atas bimbingan dan dukungannya. Terima kasih kepada RA Al-Kautsar, kepala sekolah, guru, staf, serta orang tua dan anak-anak kelompok B RA Al-Kautsar yang telah berpartisipasi dan mendukung penelitian ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan moralnya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam bentuk apapun. Semoga kontribusi dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal.

#### **REFERENSI**

- Amirian, E. S., & Levy, J. K. (2020). *Current knowledge about the antivirals remdesivir (GS-5734) and GS-441524 as therapeutic options for coronaviruses. One Health, 9*, 100128.
- Anggraini, W. (2011). *Keterlambatan Bicara (Speech Delay) pada Anak (Studi Kasus Anak Usia 5 Tahun)(Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang)*.
- Brown, D. (2000). *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Longman.
- Flewitt, R., Messer, D., & Kucirkova, N. (2015). *New directions for early literacy in a digital age: The iPad. Journal of Early Childhood Literacy, 15*(3), 289-310. <https://doi.org/10.1177/146879841455105>

- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2016). *Becoming brilliant: What science tells us about raising successful children*. American Psychological Association.
- Hartati, T. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Bahasa Inggris Melalui Media Visual dan Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 112-120. <https://doi.org/10.21009/jpaud.09203>
- Hilmiah, I., & Yuliati, N. (2024). Faktor Keterlambatan Bicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 54–66.
- Jamaris, M. (2013). Kesulitan belajar pada anak usia dini: Analisis teori dan praktek. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Jazuly, A. (2016). Peran bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 6(01), 33–40.
- Lestari Boediono. (2019, September 11). *Akses pada Pendidikan Anak Usia Dini yang Bermutu Penting untuk Pengembangan Modal Manusia yang Berkelanjutan*. <https://www.worldbank.org/in/news/press-release/2019/09/11/indonesia-access-to-high-quality-early-childhood-education-crucial-for-continued-progress-on-human-capital-development>.
- Nikmah, Z. U., Muparrohah, M., & Antono, M. N. (2023). Pemerolehan Sintaksis pada Anak Usia Dini. *JECER (Journal Of Early Childhood Education And Research)*, 4(1), 11–19.
- Nugraha, R. G. A., Florentinus, T. S., & Utomo, K. B. (2018). Lagu nusantara: android role playing game for elementary school music learning. *Journal of Primary Education*, 7(2), 137–145.
- Piaget, J. (1973). *The Child's Conception of the World: Transl. by Joan and Andrew Tomlinson*. Paladin.
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2010). *The technologisation of childhood? Young children and technology in the home*. *Children & Society*, 24(1), 63-74. <https://doi.org/10.1111/j.1099-0860.2008.00180.x>
- Rosalina, A. (2011). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Psycho Idea*, 9(1).
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini (Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT Indeks.
- Shuler, C. (2012). *iLearn II: An analysis of the education category of the iTunes App Store*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center.
- Sugiyono, P. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta.

Williams, J. (2019). The role of interactive learning methods in enhancing student engagement and outcomes. *Journal of Educational Research*, 123–134.