

Pengaruh Media Game Edukatif Petualangan Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Kecil pada Anak Usia 4–5 Tahun,

Eni Widjayanti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Eni.21082@mhs.unesa.ac.id

Sri Widayati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
sriwidayati@unesa.ac.id

Kartika Rinakit Adhe

kartikarinakitadhe@unesa.ac.id
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Suharti

Suhartisuharti@unesa.ac.id
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan media game edukatif "Petualangan Huruf" terhadap kemampuan mengenal huruf kecil, secara spesifik pada huruf-huruf dengan karakteristik visual serupa (b, d, m, dan n), pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan One Group Pretest Posttest. Subjek penelitian melibatkan seluruh anak kelompok A2 di TK At-Taqwa 1 Surabaya yang berjumlah 19 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, dan analisis data dilakukan dengan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test dan Paired Samples T-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan keaksaraan awal anak, di mana nilai rata-rata (*mean*) meningkat secara substansial dari 8,84 (kategori BB dan MB) pada saat pretest menjadi 19,95 (kategori BSH dan BSB) pada saat posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Game Petualangan Huruf efektif digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf kecil pada anak usia dini.

Kata Kunci: Game Edukatif, Petualangan Huruf, Keaksaraan Awal, Huruf Kecil, Anak Usia Dini.

Abstract

This study aims to examine and analyze the effect of using the educational game media "Letter Adventure" on the ability to recognize lowercase letters, specifically letters with similar visual characteristics (b, d, m, and n), among children aged 4–5 years. This study employed a quantitative approach using a One-Group Pretest–Posttest design. The research subjects consisted of all 19 children in Group A2 at TK At-Taqwa 1 Surabaya. Data were collected through observation sheets and analyzed using the non-parametric Wilcoxon Signed Rank Test and the Paired Samples T-Test. The findings revealed a significant improvement in children's early literacy skills, with the mean score increasing substantially from 8.84 (categorized as Not Yet Developed and Beginning to Develop) in the pretest to 19.95 (categorized as Developing as Expected and Very Well Developed) in the posttest. The hypothesis testing results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be concluded that the Letter Adventure educational game is effective in supporting the learning of lowercase letter recognition among early childhood learners.

Keywords: Educational Game, Petualangan Huruf, Early Literacy, Lowercase Letters, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024, pembelajaran pada jenjang PAUD disebut sebagai Fase Fondasi. Fase ini dirancang sebagai jembatan transisi dari pendidikan anak usia dini ke sekolah dasar guna memastikan kesiapan belajar anak secara holistik. Dalam peraturan tersebut, ditekankan bahwa muatan pembelajaran harus fokus pada kemampuan esensial, termasuk dasar-dasar literasi yang dibangun melalui kegiatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan mengenal huruf kecil pada anak usia 4-5 tahun menjadi bagian utuh dalam pencapaian standar kompetensi lulusan di tingkat pendidikan PAUD dalam Kemendikbudristek (2024). Peningkatan kualitas pendidikan menjadi salah satu fokus pemerintah yang diwujudkan melalui pengembangan budaya literasi, terutama dalam aspek membaca dan menulis (Simatupang, dkk, 2023). Mengenal keaksaraan awal atau pra-keaksaraan adalah istilah yang dipakai untuk meningkatkan kemampuan awal anak dalam keaksaraan (membaca dan menulis), yang dikuasai sebelum belajar cara membaca dan menulis secara formal (Widayati, dkk, 2023).

Pada masa ini anak usia dini berada pada priode bermain dan mulai mengenal dunia yang lebih luas selain lingkungan keluarga. Masa usia dini di anggap masa yang sangat berharga dibandingkan tahap usia selanjutnya karena perkembangan. Usia tersebut disebut sebagai “usia emas” atau (*the golden age*). Periode ini hanya berlangsung sejak anak dalam berada dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Dari rentang dalam kandungan hingga anak lahir, sampai dengan usia 4 (empat) tahun merupakan fase yang paling menentukan Indrawati (2020). Mengingat masa usia dini merupakan priode emas yang sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak, maka proses pembelajaran pada fase ini seharusnya dirancang dengan

sangat optimal dan menarik agar mampu mendukung pencapaian perkembangan anak. Idealnya anak pada kelompok A mulai diperkenalkan melalui pengenalan bentuk, bunyi, dan simbol huruf. Salah satu kemampuan kognitif visual yang mendasari kecakapan ini adalah diskriminasi visual, yaitu kemampuan membedakan karakteristik fisik grafis, orientasi arah, dan bentuk visual dari simbol-simbol huruf.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa anak usia dini sering kali mengalami hambatan dalam diskriminasi visual, khususnya saat menghadapi "huruf kembar" atau huruf yang memiliki kemiripan bentuk geometris secara simetris, seperti huruf kecil (b, d, m dan n). Anak cenderung mengalami *reversal* (pembalikan) karena secara visual belum mampu memproses orientasi spasial atau jumlah lengkungan pada huruf tersebut. Beberapa penelitian terdahulu yang sejalan antara lain oleh (Syafudin, dkk, 2023) dan (Aminah, dkk, 2021) menyatakan bahwa anak sering mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk maupun bunyi yang hampir sama, seperti huruf “b” dan “d”, serta huruf “m” dan “n” atau (b, d, dan p). Selain itu, kemampuan membedakan huruf-huruf seperti ini juga merupakan bagian dari tahap pengenalan huruf. Pada tahap ini, anak diharapkan mampu mengenali, memahami, dan membedakan simbol-simbol huruf sebagai lambang bunyi bahasa, serta memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya. Kesenjangan ini dapat terjadi karena metode pembelajaran yang kurang interaktif atau monoton sehingga untuk beberapa anak yang membutuhkan stimulasi khusus mengalami kesulitan dalam diskriminasi visual.

Pada penelitian terdahulu terdapat permasalahan dalam praktek pembelajaran pengenalan huruf pada anak contohnya di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu masih muncul karena metode yang digunakan terkesan tradisional dan kurang efektif. Guru masih mengandalkan buku tema dan media pembelajaran yang terbatas. Pembelajaran di TK seringkali hanya menggunakan majalah LKA (Lembar

Kerja Anak). Proses pembelajaran menjadi kurang menarik untuk anak, seperti penggunaan alat permainan edukatif, yang seharusnya dapat membantu anak mengenal huruf dengan lebih efektif Ernawati (2023). Namun, pada praktik pengenalan huruf dalam konteks PAUD kerap menghadapi berbagai hambatan. Berdasarkan pengamatan penulis selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Kelompok Bermain Taruna Elim Kuanino pada tahun 2023, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf kecil masih kurang optimal. Dari jumlah 11 anak yang ada di kelompok bermain tersebut, terdapat 5 di antaranya belum mampu mengenal huruf kecil dengan baik. Kondisi ini berkaitan dengan kesulitan anak dalam membedakan huruf yang hampir mirip dan ditambah lagi metode pengajaran yang kurang bervariasi (Ilopo, dkk, 2024).

Keterampilan literasi anak usia dini sangat perlu untuk distimulasi karena berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, memahami bunyi huruf, kesadaran fonemik, serta konsep tulisan. Salah satu media yang dapat mendukung stimulasi kemampuan literasi anak usia dini adalah media pembelajaran digital. Penelitian yang dilakukan oleh (Satriana, dkk, 2022) yang melibatkan 25 guru PAUD dari 15 lembaga PAUD sebagai partisipan di wilayah Pulau Kalimantan menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu menstimulasi keterampilan literasi anak usia dini di Lembaga PAUD, asalkan guru memiliki perangkat pendukung yang memadai. Keterampilan literasi termasuk indikator penting mencakup membaca kata, seperti memahami konsep relasi tulisan, kesadaran fonemik, kemampuan mengenal huruf dan pengetahuan tentang bunyi huruf.

Penggunaan media digital melalui pendidikan anak usia dini membawa sejumlah manfaat. Salah satu keuntungannya adalah pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak. Dengan berbagai konten multimedia seperti gambar, video, dan animasi, media digital memperkaya proses belajar,

merangsang minat, serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran Sitompul (2022). Selain itu, media digital memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat setiap anak. Dengan aplikasi dan perangkat lunak, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan gaya belajar anak. (Abbas, dkk, 2025).

Salah satu media digital yang bisa digunakan untuk mendukung pengenalan huruf kecil anak usia 4-5 tahun adalah *game* "Petualangan Huruf", yaitu *game* dengan berbagai permainan edukatif yang dirancang khusus anak usia 4-5 tahun belajar mengenal huruf kecil dengan bentuk mirip seperti (b, d, m dan n), mengeja serta melacak huruf alfabet (b, d, m dan n). Melalui aktivitas menyenangkan dan interaktif seperti menjiplak (*tracing*), mencocokkan, fonik dan teka-teki. Selain itu *game* "Petualangan Huruf" juga menggunakan efek suara dan gambar lucu sehingga membuat anak tidak cepat bosan, selain itu *game* ini juga memiliki fitur *score* pada akhir permainan. Dirancang sederhana dan ramah anak dengan pengembangan keterampilan yaitu meningkatkan koordinasi tangan, mata, memori dan kosakata. Selain itu, "Petualangan Huruf" memang dirancang khusus untuk membantu anak membedakan huruf kecil (b, d, m dan n). Sehingga fitur latihan sangat disesuaikan agar lebih mudah dimengerti.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang juga meneliti pengaruh media digital terhadap kemampuan mengenal huruf, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Az-zahroh, dkk, 2022) yang berjudul "Pengaruh Aplikasi Marbel Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun" menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Selain itu penelitian oleh (Anggraeni, dkk, 2022) berjudul "Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A" juga menunjukkan bahwa media digital berupa video animasi dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak kelompok A.

Meskipun penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, namun belum banyak penelitian yang secara spesifik membahas tentang pengaruh media *game* "Petualangan Huruf" terhadap kemampuan mengenal huruf kecil khususnya (b, d, m dan n) untuk anak usia 4–5 tahun. Penelitian oleh (Anggraeni, Bachr, & Jannah, 2022) berfokus pada kemampuan mengenal huruf secara umum atau pada penggunaan media digital lain seperti "aplikasi Marbel" dan "video YouTube" tanpa atau menggunakan media *game* "Petualangan Huruf". Dari beberapa hal tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian secara lebih mendalam terkait efektivitas media *game* "Petualangan Huruf" sebagai media pembelajaran terutama dalam mengenalkan huruf kecil yang mirip (b, d, m dan n) pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat mengetahui apakah media *game* "Petualangan Huruf" yang peneliti buat dapat menjadi alternatif lain atau solusi yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf kecil khususnya huruf (b, d, m dan n) untuk anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru, lembaga pendidikan dan orang tua dalam memilih media pembelajaran yang efektif, tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Melalui desain ini, sekelompok subjek diberikan pengukuran awal (*pretest*) sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*), dan diukur kembali melalui pengukuran akhir (*posttest*) setelah perlakuan selesai diberikan. Keefektifitasan perlakuan dinilai dengan membandingkan nilai antara hasil *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di TK At-Taqwa 1 Surabaya. Subjek

penelitian ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh (*saturated sampling*), di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Berdasarkan teknik tersebut, sampel penelitian yang terlibat adalah seluruh anak kelompok A2 yang berjumlah 19 anak. Perlakuan atau (*treatment*) yang diberikan berupa proses pembelajaran menggunakan game edukatif "Petualangan Huruf" yang dijalankan melalui perangkat berbasis Android dan juga Ios. Intervensi dilakukan secara intensif dengan memfokuskan aktivitas bermain anak pada pengenalan bentuk visual, pelafalan fonik, serta aktivitas meniru pola gerakan menulis atau (*tracing*) pada huruf-huruf kecil yang memiliki kemiripan geometris, yaitu (b, d, m dan n).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Kecil. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan indikator capaian perkembangan keaksaraan awal anak usia dini, yang meliputi kemampuan menyebutkan simbol huruf, membedakan orientasi arah bentuk huruf kembar, serta mencocokkan huruf dengan bunyi foniknya. Kriteria penilaian hasil pengamatan diklasifikasikan ke dalam empat tingkat capaian perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4.

Sebelum digunakan, instrumen ini telah dinyatakan memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian terdiri dari analisis statistik parametrik dan non-parametrik berbantuan perangkat lunak IBM SPSS 25. Uji normalitas data dilakukan terlebih dahulu untuk menentukan jenis uji hipotesis. Analisis data akhir menggunakan uji *non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test* untuk melihat signifikansi perubahan tingkat perkembangan anak, serta uji *parametrik Paired Samples T-Test* untuk menganalisis

perbedaan nilai rata-rata (*mean*) secara rincian kuantitatif sebelum dan sesudah intervensi diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media Game Petualangan Huruf dalam membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf kecil terutama (b, d, m dan n) pada anak usia 4-5 tahun. Pada treatment hari pertama anak difokuskan untuk bermain game tracing. Anak-anak diminta untuk menebali huruf dengan menghubungkan antar titik-titik, ini melatih kordinasi mata dengan tangan serta membantu anak dalam memvisualisasikan bentuk huruf tersebut.

Cara ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rini, dkk, 2023) Menjiplak (tracing) adalah kegiatan yang menuntut koordinasi motorik halus, kemampuan visual-motorik, dan keterampilan menggunakan alat tulis untuk mengikuti bentuk atau pola tertentu. Aktivitas ini berfungsi sebagai latihan awal dalam mengenal dan mengingat bentuk tulisan sebagai dasar keterampilan menulis. Pada treatment hari kedua anak diminta untuk bermain pada level ke 2 yaitu cocokan huruf. Anak-anak diminta untuk menganalisis huruf yang sesuai dengan kata yang ada pada gambar yaitu n untuk nina, d untuk dino, b untuk buku, dan m untuk mata.

Pada treatment hari ketiga. Anak-anak diminta untuk menyelesaikan game pada level 3 yaitu permainan ucapkan kata, pada permainan ini tugas anak-anak adalah mendengarkan perintah suara seperti “cari huruf b”, “cari huruf d”, “cari huruf m” dan “cari huruf n”. Anak-anak akan memilih huruf yang tersedia secara acak dan harus sesuai dengan perintah ini dapat membantu anak mengetahui artikulasi atau pelafalan yang tepat dari huruf tersebut sehingga anak-anak diharapkan dapat membedakannya. Pada atreatment hari ke 4. Anak-anak diminta untuk menyelesaikan tantangan pada level ke 4, yaitu permainan baca kata dalam permainan ini anak-anak akan di minta menentukan kata yang sesuai untuk gambar “pilihlah kata yang cocok dengan gambar”,

gambar yang tersedia adalah gambar (bola, dino, mata dan nasi) dan kata yang muncul bersifat acak. Anak diminta memilih kata yang paling tepat di antara 4 pilihan jawaban laian. Ini berfungsi untuk melihat kemampuan akhir anak dalam menganalisis perbedaan huruf (b, d, m dan n) yang sering di anggap mirip sehingga mudah tertukar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media game digital “Petualangan Huruf” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf kecil pada 19 anak usia 4–5 tahun di kelas A2 TK At-Taqwa 1 Surabaya dilakukan melalui dua tahap, yaitu sebelum intervensi (*pretest*) dan sesudah intervensi (*posttest*). Data kuantitatif yang diperoleh dari 19 sampel anak kemudian diolah menggunakan statistik deskriptif dan inferensial berbantuan IBM SPSS 25. Ringkasan perbandingan nilai performa anak disajikan pada Tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel. Ringkasan Hasil Analisis Statistik Paired Samples T-Test

Pengukuran	Jumlah Sempel (N)	Nilai Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi (SD)	Nilai Sig.(2-tailed)
Pre-test	19	8,84	1,83	0,000
Pos-test	19	19,95	1,20	

Berikut merupakan grafik perbedaan rekapitulasi hasil dari kemampuan mengenal huruf kecil (b, d, m dan n) sebelum dan sesudah diberi (*treatment*):



Grafik 4.3 Hasil Perbandingan Pre-test dan Post-test Kemampuan Mengenal Huruf Kecil

Berdasarkan tabel dan grafik di atas terlihat terjadinya lonjakan yang sangat signifikan pada nilai rata-rata (*mean*) kemampuan anak. Pada kondisi *pretest*, nilai rata-rata anak hanya sebesar 8,84. Skor ini merepresentasikan bahwa sebagian besar anak kelompok A2 masih berada pada tingkat capaian perkembangan Belum Berkembang (BB) atau Mulai Berkembang (MB) dalam membedakan huruf yang mirip (b, d, m dan n).

Namun, setelah diberikan intervensi atau (*treatment*) menggunakan game edukatif "Petualangan Huruf", nilai rata-rata anak pada *posttest* meningkat tajam menjadi 19,95, yang menandakan tingkat perkembangan anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji *statistic parametrik Paired Samples T-Test* (dan dikonfirmasi melalui uji *non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test*). Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Sesuai dengan prinsip dasar statistika inferensial, jika nilai *Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol H_0 secara meyakinkan ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Dengan demikian, hasil pengujian ini membuktikan bahwa penggunaan game edukatif "Petualangan Huruf" memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf kecil pada anak usia 4-5 tahun di TK At-Taqwa 1 Surabaya.

Keberhasilan peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun secara signifikan ini didorong oleh karakteristik *game* edukatif "Petualangan Huruf" yang mampu mentransformasi proses belajar dari pasif menjadi interaktif. Sebelum adanya intervensi, anak kesulitan membedakan huruf-huruf dengan orientasi spasial dan bentuk simbol yang mirip seperti (b, d, m dan n). Hambatan ini lazim terjadi pada anak usia 4-5 tahun karena proses diskriminasi visual mereka terhadap simbol grafis yang mirip masih berada pada tahap perkembangan awal.

Penerapan *game* edukatif ini bertindak sebagai media multisensori yang mengintegrasikan stimulasi visual (warna dan animasi), auditori (bunyi fonik huruf), serta kinestetik sentuhan jari saat melakukan (*tracing*). Melalui fitur *tracing* (menebalkan) dan *matching* (mencocokkan), anak tidak hanya melihat huruf sebagai objek statis, melainkan mengenali arah tarikan garis secara berulang. Pola latihan interaktif yang konsisten ini berhasil memperkuat retensi memori visual jangka panjang anak dalam membedakan orientasi kiri-kanan pada huruf b dan d, serta jumlah lengkungan pada huruf m dan n.

Temuan ini sangat sejalan dengan konsep dukungan instruksional yang dikemukakan oleh (Suharti, dkk, 2022), yang menyatakan bahwa perolehan kemampuan literasi dan keaksaraan awal pada anak usia dini dapat dioptimalkan melalui pemberian bantuan bertahap (*scaffolding*). Di dalam *game* "Petualangan Huruf", konsep *scaffolding* diterapkan melalui pemberian petunjuk visual dan umpan balik langsung (*immediate feedback*) ketika anak keliru memilih huruf. Saat performa anak meningkat, bantuan dalam *game* berkurang secara otomatis hingga anak mampu mengidentifikasi huruf secara mandiri tanpa salah.

Selanjutnya, keunggulan pemanfaatan teknologi interaktif ini juga memperkuat temuan (Rachman, dkk, 2026), yang menegaskan bahwa penggunaan media berbasis digital secara signifikan mampu memicu perhatian, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif anak usia 4-5 tahun. Ketika anak merasa sedang "bermain game", kecemasan akademik atau kejenuhan yang biasa muncul pada metode *drill* konvensional (LKA) dapat direduksi. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk petualangan digital terbukti berhasil memfasilitasi anak untuk menguasai kemampuan diskriminasi visual huruf secara menyenangkan dan bermakna.

PENUTUP

simpulan

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A kelas A2 TK At-Taqwa 1 Surabaya sebagai subjek penelitian. Ini untuk mengetahui pengaruh media Game Petualangan Huruf terhadap kemampuan mengenal huruf kecil terutama yang memiliki kemiripan bentuk (b, d, m dan n) sebelum dan sesudah diberikan (*treatment*). Berdasarkan hasil dari pembahasan dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari yang awal (*pre-test*) berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 8,84. Anak-anak masih mengalami kesulitan diskriminasi visual dalam membedakan huruf yang mirip seperti 'b' dengan 'd' serta 'm' dengan 'n'. Dan pada hasil kemampuan mengenal huruf kecil anak setelah (*posttest*) diberikan campur tangan mengalami peningkatan yang sangat pesat, di mana seluruh anak (100%) berhasil mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai rata-rata (*mean*) melonjak menjadi 19,95.

Hasil dari media game digital "Petualangan Huruf" terbukti memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf kecil anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan secara ilmiah melalui hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Melalui stimulasi multi sensorik (visual, audio phonics, dan fitur *tracing*), game ini efektif membantu anak membedakan karakteristik bentuk lambang huruf kecil secara menyenangkan.

Saran

a. Bagi Guru dan Pendidik

- Diharapkan Guru diharapkan bisa mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang lebih spesifik seperti Game Petualangan Huruf untuk kegiatan pembelajaran yang kreatif dan variative agar lebih mengarah dan spesifik dalam meningkatkan keaksaraan awal anak.

b. Bagi Orang Tua

- Lembaga Orang tua disarankan untuk lebih selektif dan bijaksana dalam memfasilitasi penggunaan gawai (gadget) pada anak, salah satunya dengan mengarahkan anak pada game yang bersifat edukatif seperti game "Petualangan Huruf" untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan awal di rumah

c. Bagi Lembaga Sekolah

- Sekolah diharapkan dapat terus mempertahankan dan meningkatkan integrasi teknologi yang sudah berjalan, salah satunya dengan menjadikan media game digital "Petualangan Huruf" sebagai alternatif atau variasi media pembelajaran resmi di kelas untuk menstimulasi keaksaraan awal.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti efektivitas game "Petualangan Huruf" dengan jumlah sampel yang lebih besar, serta mengembangkan media tersebut untuk pembelajaran aspek keaksaraan lainnya, seperti pengenalan huruf kapital, suku kata, dan kata sederhana berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

(n.d.).

Abbas, N., Sholihah, M., syafe'i, M., Maharani, & Dzakia, F. A. (2025). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Pada Anak Usia Dini Diera Society 5.0, 6.

Alifia, A. S., Palupi, W., & Jumiarmoko. (2022). Alat Permainan Edukatif Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf, 10, 130.

Hakima, E. L. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Flip Chart Anak Usia 4-5 Tahun Dira Azzahra Mijen Semarang Tahun 2022, 16.

Rahmah, Z. A., Komalasari, D., Simatupang, N. D., & Rakhmawati, N. I. (2023, desember). Pengembangan

- Video Alphabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini . Pengembangan Video Alphabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini, 7, 374.
- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo. (2015, mei). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa, 4, 648.
- Aminah, S., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membedakan Huruf b, d, dan p melalui Media Sandpaper Letter's di Masa Pandemi.
- Anggraeni, S. O., Bachr, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A, 13 , 171.
- Annisa, Ramadhan, R. R., Dwi, & Hastuti. (2023). Pengaruh Pengembangan Karir dan Kompetensi terhadap Kinerja Pegawai Bidang Cipta Karya di Dinas PUPR Provinsi Riau, 3, 340.
- Az-zahroh, I. K., Fahmi, & Asmawati, L. (2022, november). Pengaruh Aplikasi Marbel Huruf terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia 4-5 Tahun, 6, 65.
- Dewi, G. P. (2009). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD, 9.
- Ernawati, S. (2023, september 07). Pengenalan Huruf Kapital dan Tanda Baca dalam Mengembangkan Bahasa Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, 4.
- Firdaus, M. K., & Handayani, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D, 9.
- Handayani, P., Sujarwo, & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampaun Membilang dan Motivasi Anak, 6.
- Hapidin, Dhieni, N., Pujiarti, Y., Suharti, & Hartati, S. (2022). Maritim Culture Literacy Acquisition in Early Childhood (Case Study in Kepulauan Seribu, Indonesia).
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022, juni). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Anak Bangsa, 5.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT, 4.
- Husin, S. H., & Yaswinda. (2021). Analisis Pembelajaran Sains Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19, 5, 583.
- Indrawati. (2020, 02 17). dosen STAI Ma'arif Jambi. Pendidikan anak usia dini pada masa golden ege, 1, 3.
- Ismawati, AR, U. M., & Ilyas, S. N. (2024, JUNI 1). Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Mengenai Simbol Huruf Menggunakan Media Tutup Botol DI TKIT Mutiara, 58.
- Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. (2023, juli). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar, 6, 11.
- Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. (2023, juli 1). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Media Papan Pintar, 6, 11.
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020, juni). Konsep Dasar Media Pembelajaran, 1, 41.
- Kemendikbudristek. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah..
- Khadijah. (2015). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. (Samsidar, Ed.) Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, Arlina, & Rahmadani, R. A. (2021, Juni). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Amanah Amaliyah, 9, 4.
- Khairi, H. (2018, desember). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun, 2, 16.
- lopo, r. j., sibulo, d., & vitha, e. (2024, desember 1). Peningkatan Keterampilan Mengenai Huruf Kecil Melalui Media Permainan Ular Tangga, 9, 146.

- Nasution, N., Lubis, M. Y., & Daulay, H. (2024, maret). Pengaruh Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Pin Activity Terhadap Perkembangan Kognitif Anak, 2, 88.
- Novalina, E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B di RA At-Taqwa Way Kanan, 8.
- PG PAUD UNESA, T. A. (2026). Pedoman Pengembangan Fisik Motorik Berbasis Media Kreatif. Surabaya: UNESA Press.
- Pranata, P. W., Nugroho, A., & Setiawan, R. (2024, april). Perancangan Game Edukasi “Kabataku” Untuk Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Metode Quiz Team, 4, 774.
- Pratama, H. P., & Sasa, E. U. (2024, desember). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, 7, 97.
- Purwati, D., Suharti, S., Malaikosa, Y. M., & Rahman, B. (2023). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Huruf melalui Flashcard Digital untuk Anak Usia 4–5 Tahun di KB Anggun, 15, 5.
- Purwati, D., Suharti, S., Rachman, B., & Malaikosa, Y. (2026, Maret). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Flashcard Digital untuk Anak Usia 4-5 Tahun di KB Anggun, 15.
- Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024, April). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Brgambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo, 1.
- Rini, P. S., Tirtayanti, S., & Rahmadani, S. P. (2023, september). Pengaruh Metode Tracing terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Prasekolah, 17, 93.
- Risnita, & Oktaviani, W. (2020). Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook, 5.
- Sadna, A., Kartika, W. I., Wahyuningsih, T., & Putri, A. A. (2025, Desember). Kemampuan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Kota Samarinda, 144.
- Safitri, U. N., Aisyah, & Affrid, E. N. (2022, desember). Pengaruh Media Kintar (Kincir Pintar) Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Remaja Surabaya, 2.
- Sari, D. A., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau dari Penerapan APE Jepit Baju, 12, 249.
- Sari, J. K., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun melalui Media Seruf (Serok Huruf) di Taman Kanak-Kanak, 1, 3.
- Sari, M., & Rasyid, H. (2020). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini, 12-25.
- sari, w., irwan, & lukman. (2024, desember 1). Pengaruh Literasi terhadap Kemampuan Baca Tulis Awal Anak Usia Dini di TK Yaa Bunayya Kota Bima, 9, 290.
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Magfirah, F., Sagita, A. D., Sophia, & Septiani, F. A. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun, 10.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthon. (2019, oktober). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini, 6, 40.
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Shobah, A. N. (2021, januari). Penanaman Kemandirian pada Anak Usia Dini Di Sekolah, 3, 53.
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia, 7.
- Singgih, S. (2017). Menguasai Statistik dengan SPSS 24. In S. Singgih, Menguasai Statistik dengan SPSS 24. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital., 6.
- Sofiana, L., Asmawati, L., & Fahmi. (2022, Juni). Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan, 6, 112.

- Sugiyono . (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono . (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, E., & Haryanto, H. (2017). Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal. Kemendikbud BPPAUD dan DIKMAS NTB.
- Surtika, T., Sumardi, & Yasbiati. (2019, JUNI). Pengaruh Media Puzzel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening, 3, 104.
- Syafrudin, U., Oktaria, R., & Sari, M. R. (2023, oktober). Studi Kasus Kesulitan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6, 7.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini, 1, 94.
- Vukas`inovic, N., Serif , M., & Bacete, L. (2023, november 27). Cracking the green wall code: insights into cell wall integrity across organisms.
- Widayanti, M. D., Jannah, A. M., Simatupan, N. D., & Malaikosa, Y. M. (2025, Juni). Pengaruh Metode Bernyanyi Sambil Membaca Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak Usia 4-5 Tahun di TK Hidayatullah Surabaya, 9, 14.
- Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). Media Pembelajaran PAUD. (N. N. M, Ed.) Surabaya: PT Remaja Rosdakarya.
- Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). Media Pembelajarn Paud. 91.
- Widayati, S., Siswono, T. Y., Wiryanto, Suryanti, & Jatmiko, B. (2023, januari 02). Persepsi Calon Guru Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan 1-10, 5, 71.
- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012, oktober). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo, 1, 42.
- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012, oktober). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo, 1, 42.