

## PENGARUH APLIKASI MARBEL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Imtitsalul Kamilah Az-zahroh<sup>1</sup>, Fahmi<sup>2</sup>, Luluk Asmawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : [2228180044@untirta.ac.id](mailto:2228180044@untirta.ac.id), [fahmifahmi19@untirta.ac.id](mailto:fahmifahmi19@untirta.ac.id),

[lulukasmawati@untirta.ac.id](mailto:lulukasmawati@untirta.ac.id)

### ABSTRAK

Kemampuan mengenal huruf merupakan langkah awal bagi anak untuk memiliki kemampuan membaca dan menulis. Di era modern seperti saat ini pengenalan huruf menggunakan permainan edukatif pada gadget masih sangat kurang, anak-anak lebih banyak menggunakan gadget hanya untuk menonton dan bermain. Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi Marbel Huruf yaitu permainan edukatif digital yang memuat materi berkaitan dengan pengenalan huruf dan disajikan dengan berbagai permainan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi marbel huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi dan dokumentasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 30 anak yang terdiri dari 15 anak sebagai kelompok eksperimen dan 15 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data berupa statistik dengan menggunakan uji t yang menunjukkan tingkat signifikansi sebesar  $0,010 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan aplikasi marbel huruf memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf. Hasil analisis juga menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen pada *pretest* sebesar 53.87 dan *posttest* sebesar 55.73. Maka disimpulkan bahwa aplikasi marbel huruf dapat memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun dan kemampuan mengenal huruf meningkat.

**Kata Kunci :** Aplikasi marbel huruf, Mengenal huruf, Anak usia 4-5 tahun

### ABSTRACT

*The ability to recognize letters is the first step for children to have the ability to read and write. In the modern era, like today, letter recognition using educational games on gadgets is still lacking, children use gadgets more just to watch and play. In this study, researchers used the Marbel Letters application, which is a digital educational game that contains material related to letter recognition and is presented with a variety of interesting games. This study aims to determine the effect of the application of marble letters on the ability to recognize letters in children aged 4-5 years. This study used a quantitative experimental method with a quasi-experimental research type. Data collection techniques in this study are observation and documentation. The sample used in this study was 30 children consisting of 15 children as the experimental group and 15 children as the control group. The data analysis technique is in the form of statistics using the t test which shows a significance level of  $0.010 < 0.05$ . This shows that the application of marble letters has a significant influence on the ability to recognize letters. The results of the analysis also showed that the average of the experimental group at the pretest was 53.87 and the posttest was 55.73. So it was concluded that the application of marble letters can have an influence on the ability to recognize letters of children aged 4-5 years and the ability to recognize letters increases.*

**Keywords:** Marbel letters application, recognize letters, children aged 4-5 years

### PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini, perkembangan

teknologi yang pesat dan perubahan yang amat cepat memudahkan semua kegiatan manusia. Dengan adanya

teknologi, masyarakat dapat dengan mudah melakukan kegiatan mulai dari mencari hiburan, mencari informasi, bertukar kabar, mencari pekerjaan, berbelanja, melakukan pelayanan publik hingga kegiatan di dunia pendidikan. Di dunia pendidikan teknologi berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran (Setiani, Ruhiat, & Asmawati, 2020).

Dengan adanya teknologi, guru, orang tua bahkan peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Sudibjo, Asmawati, & Yasin, 2021). Tidak terkecuali bagi anak usia dini. Selama pandemi covid-19 penggunaan gadget juga meningkat di semua kalangan. Menurut survei yang dilakukan KPAI sebesar 79% anak mendapatkan izin dari orang tuanya untuk menggunakan gadget selain untuk belajar. Di tengah perkembangan teknologi yang cepat ini, perkembangan anak usia dini pun menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan juga orang tua.

Masa usia dini menjadi masa paling penting karena di usia inilah perkembangan anak terjadi sangat pesat. Di usia ini guru dan juga orang tua memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang tepat bagi perkembangan kemampuannya. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya, anak akan menjadi menjadi makhluk sosial yang harus berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Maka dari itu anak tentu memerlukan kemampuan bahasa yang baik.

Kemampuan bahasa ini terdiri dari berbicara, menyimak, membaca dan

juga menulis (Rita Kurnia, 2019). Dengan kemampuan bahasa yang baik anak akan lebih mudah untuk menyerap informasi yang dibutuhkan serta mengungkapkan perasaan dan pemikirannya. Untuk memiliki kemampuan bahasa terutama membaca, anak harus terlebih dahulu memiliki kemampuan mengenal huruf.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam aspek bahasa pada ruang lingkup keaksaraan anak usia 4-5 tahun mampu: Mengenal simbol-simbol, Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, Membuat coretan yang bermakna, dan Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.

Akan tetapi masih banyak anak yang masih kesulitan untuk mengenal dan membedakan huruf padahal kemampuan mengenal huruf pada anak menjadi dasar perkembangan bahasa terutama persiapan membaca (Hasanah & Lena, 2021). Sekarang ini banyak anak yang masih kesulitan mengenal huruf. Menurut penelitian yang dilakukan Amalia & Patiung (2021) anak yang masih kesulitan mengenal huruf ini disebabkan karena ada tiga aspek yang harus dikuasai anak yaitu, mengenal bentuk huruf, mengenal huruf serta mengenal bunyi huruf tersebut.

Menurut Carol Seeflt A. Wasik kemampuan mengenal huruf ini diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui tanda keaksaraan yang melambangkan bunyi tersebut (Rahayuningsih, Soesilo, & Kurniawan,

2019). Dalam mengenalkan huruf pada anak ada hal yang perlu diperhatikan yaitu artikulasi dan bentuk huruf. Artikulasi ialah cara bagaimana alat penghasil bunyi menghasilkan sebuah bunyi bahasa. Bunyi bahasa dibedakan menjadi dua yaitu vokal dan konsonan. Bunyi vokal merupakan bunyi yang dihasilkan tanpa adanya hambatan. Bunyi huruf ini dikenal sebagai huruf vokal yang terdiri dari huruf a, i, u, e, dan o. Sedangkan bunyi konsosnan merupakan bunyi yang dihasilkan karena adanya penghambatan arus udara dari paru-paru. Bunyi huruf ini sering disebut huruf konsonan yang terdiri dari 21 huruf yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z (Rahim, 2020).

Bentuk huruf merupakan tanda aksara yang melambangkan bunyi bahasa. Bentuk huruf di Indonesia terdiri dari 26 huruf dan dibedakan menjadi 2 jenis. Huruf besar atau yang disebut huruf kapital adalah huruf yang biasa digunakan di awal kalimat. Sedangkan bentuk huruf kecil adalah huruf yang biasa digunakan untuk menulis suatu kata. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Pada dasarnya bentuk huruf tidak memiliki perbedaan bunyi huruf. Akan tetapi, dalam pengenalan bentuk huruf sebaiknya anak dikenalkan dengan bentuk huruf kecil terlebih dahulu sebelum dikenalkan huruf besar. Hal ini dikarenakan pada kehidupan sehari-harinya anak akan lebih sering menjumpai dan melihat kata-kata atau kalimat yang menggunakan huruf kecil.

Sejalan dengan kebutuhan alamiah seorang anak, kegiatan pengenalan huruf pada anak akan lebih efektif jika dilakukan sambil bermain. Karena dengan bermain anak akan merasa senang, demokratis, aktif tanpa paksaan dan juga merdeka sehingga informasi yang diberikan akan lebih mudah dipahami dan diterima oleh anak (Asmawati, 2021). Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan pun harus mendukung kebutuhan bermain anak.

Hamka mendefinisikan media pembelajaran sebagai sebuah alat yang sengaja dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien baik secara fisik maupun non fisik (Safira, 2020). Media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu media audio, media visual dan media audio visual.

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk suara dan hanya dapat didengar oleh anak. Media visual adalah media yang menggambarkan sesuatu dan hanya dapat dilihat oleh indra penglihatan. Sedangkan media audio visual adalah media yang menggabungkan kedua jenis media sebelumnya yaitu audio dan visual sehingga media jenis ini dapat dilihat dan juga di dengar (Guslinda & Kurnia, 2018).

Di era digital seperti sekarang ini, Gadget khususnya *smartphone* juga dapat menjadi media pembelajaran audio visual bagi anak. Permainan edukasi digital yang ada pada *smartphone* dapat dipilih oleh orang tua ataupun guru untuk menstimulasi anak dengan cara

yang menyenangkan bagi anak. Dengan tampilannya yang menarik dan dilengkapi dengan warna, suara serta gambar bergerak tentu tidak akan membuat anak cepat bosan (Hijriyani & Astuti, 2020).

Dengan permainan edukasi digital, anak bisa mendapatkan pengalaman baru, pembelajaran interaktif, dan juga membangun pengetahuan anak sesuai dengan perkembangannya. Dalam penelitian yang dilakukan Setiawan dkk menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan kreativitas pada diri anak serta mengembangkan emosional serta psikomotorik anak (Setiawan, Praherdhiono, & Sulthoni, 2019).

Pada penelitian ini, penulis menggunakan salah satu permainan edukasi digital yang bernama marbel yang merupakan singkatan dari Mari Belajar. Marbel (Mari Belajar) adalah aplikasi pendidikan atau *mobile learning* yang dapat digunakan anak untuk mempermudah proses pembelajaran. (Karaman, Setyanto, & Sofyan, 2018). Marbel merupakan permainan yang dibuat oleh Educa Studio. Dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan adalah Marbel Huruf. Marbel ini dikhususkan untuk anak usia 2 sampai 8 tahun (Yunita & Indrajit, 2022)

Dalam marbel huruf terdapat berbagai materi dan permainan. Marbel huruf menyediakan materi mengenal huruf kecil, mengenal huruf besar dan juga mengenal huruf dari awalan benda.

Selanjutnya ada juga permainan tentang huruf yang dapat digunakan oleh anak diantaranya tebak huruf, pecah balon, gelembung huruf, tebak bayangan, tebak gambar, tangkap huruf dan puzzle. Selain itu terdapat dua aktivitas tambahan dalam aplikasi ini yaitu *make over* karakter Marbel dan juga bernyanyi abc. Permainan edukasi marbel ini dapat dengan mudah diunduh di *Play Store* ataupun *iOS*.

Dalam penelitian yang dilakukan Setiawan menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk anak usia dini, memotivasi, meningkatkan kreativitas pada diri anak serta mengembangkan emosional serta psikomotorik anak (Setiawan et al., 2019).

Nurcholis and Azizah (2018) pada penelitiannya dengan menggunakan aplikasi marbel huruf yang berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan pada anak kelas II SLB Wonogiri aplikasi marbel huruf dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal huruf. Sedangkan penelitian yang dilakukan Triana, Sumardi, and Rahman (2020) dalam memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak ialah dengan menggunakan media big book alfabet.

Dalam rangka memberikan stimulasi pada anak usia dini, penggunaan permainan edukasi digital seperti aplikasi marbel ini tetap harus berada dibawah pengawasan orang tua. Hal ini karena teknologi yang digunakan

secara berlebihan anak menimbulkan dampak negatif seperti gangguan kesehatan, sifat individualisme yang tinggi, hingga kecanduan gadget. Maka dari itu dalam penelitian ini penulis ingin mencari pengaruh aplikasi permainan edukatif digital terhadap kemampuan membaca anak.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan desain *non equivalent control group* (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Grogol, Cilegon-Banten. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu Raudhatul Athfal Kecamatan Grogol, Cilegon-Banten. Dengan sampel berjumlah 30 anak yang terdiri dari 15 anak sebagai kelompok eksperimen dari RA Al-Hujjaj dan 15 anak sebagai kelompok kontrol dari RA Al-Kautsar. Teknik sampling yang digunakan yaitu probability sampling tipe simple random sampling.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi dan juga dokumentasi. Untuk mengukur dan mengumpulkan informasi terkait kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun maka data dikumpulkan dengan instrumen penelitian. Pada instrumen penelitian ini terdapat 4 indikator yaitu melafalkan simbol huruf, menulis huruf, membedakan simbol huruf dan membedakan bunyi huruf.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun

Varia Bel	Indika tor	Sub Indikator	Ju m lah
Kemam puan Mengenal Huruf (Variabe l Y)	Melafal kan huruf	1. Ana k mampu melafalkan bunyi huruf a sampai z	5
		2. Ana k mampu melafalkan huruf vokal	
		3. Ana k mampu melafalkan huruf konsonan	
4. Ana k mampu menyebutkan huruf dari namanya sendiri			
5. Ana k mampu menyebutkan bunyi huruf sesuai gambar simbol huruf			
Membe dakan Simbol Huruf	Menulis kan simbol huruf	1. Ana k mampu menuliskan huruf a sampai z	4
		2. Ana k mampu menuliskan huruf vokal	
		3. Ana k mampu menuliskan huruf konsonan	
Membe dakan Simbol Huruf	Menulis kan simbol huruf	4. Ana k mampu menuliskan huruf dari namanya sendiri	7
		1. Ana k mampu membedakan	
		2. Ana k mampu membedakan	

	<p>simbol huruf b dan d</p> <p>2. Anak mampu membedakan simbol huruf h dan n</p> <p>3. Anak mampu membedakan simbol huruf u dan n</p> <p>4. Anak mampu membedakan simbol huruf i dan l</p> <p>5. Anak mampu membedakan simbol p dan q</p> <p>6. Anak mampu membedakan simbol huruf u dan v</p> <p>7. Anak mampu membedakan simbol huruf m dan w</p>	
Membedakan Bunyi Huruf	<p>1. Anak mampu membedakan bunyi huruf b dan p</p> <p>2. Anak mampu membedakan bunyi huruf f dan v</p> <p>3. Anak mampu membedakan bunyi huruf k dan q</p> <p>4. Anak mampu membedakan bunyi huruf l dan r</p>	4
<b>Jumlah</b>		20

Pada penelitian ini teknik pengolahan data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan juga uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t test yang digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi marbel huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Analisis data menggunakan SPSS versi 22.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni. Sebelum pengambilan sampel penelitian, instrumen penelitian terlebih dahulu di uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji coba instrumen dilakukan pada 30 anak dan dalam uji coba instrumen diketahui bahwa 20 item tersebut valid dan reliabel. Selanjutnya, peneliti melakukan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal anak. Pada kelompok eksperimen peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan aplikasi marbel huruf untuk mengenalkan huruf kepada anak. Di aplikasi marbel huruf terdapat materi mengenalkan huruf besar, huruf kecil dan nama benda serta beberapa permainan tentang huruf. Sedangkan pada kelompok kontrol kegiatan pengenalan huruf dilakukan dengan menggunakan papan tulis. Setelah melakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada anak setelah diberikan *treatment*.

Berikut pengujian data statistik kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di RA Kecamatan Grogol, Cilegon-Banten.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Nomor Item	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
X1	0.889	0.361	Valid
X2	0.875	0.361	Valid
X3	0.743	0.361	Valid
X4	0.828	0.361	Valid
X5	0.915	0.361	Valid
X6	0.837	0.361	Valid
X7	0.801	0.361	Valid
X8	0.819	0.361	Valid
X9	0.788	0.361	Valid
X10	0.806	0.361	Valid
X11	0.854	0.361	Valid
X12	0.773	0.361	Valid
X13	0.856	0.361	Valid
X14	0.848	0.361	Valid
X15	0.708	0.361	Valid
X16	0.924	0.361	Valid
X17	0.877	0.361	Valid
X18	0.756	0.361	Valid

X19	0.760	0.361	Valid
X20	0.799	0.361	Valid

Berdasarkan tabel diatas, dari 20 item instrumen kemampuan mengenal huruf yang di uji coba menunjukkan 20 item dinyatakan diterima atau valid.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpa	N of Items
0.974	20

Hasil perhitungan menggunakan uji reliabilitas ini menunjukkan hasil sebesar 0.9764 sehingga dapat diartikan bahwa instrumen kemampuan mengenal huruf dapat dikatakan konsisten dan dapat dipercaya.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.704	1	28	.202

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pada *pretest* memiliki sig. sebesar 0.202 > 0.05 sehingga dapat dikatakan data *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.933	1	28	.342

Pada tabel 5 hasil uji homogenitas menunjukkan nilai Sig. pada *Posttest* sebesar 0.342 > 0.005 maka dikatakan data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *Posttest* bersifat homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas  
Kelompok Eksperimen

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		15	15
Normal Parameter <sup>a,b</sup>	Mean	53.87	55.73
	Std. Deviation	7.936	7.796
	Absolute	.206	.196
Most Extreme Differences <sup>s</sup>	Positive	.103	.094
	Negative	-.206	-.196
Test Statistic		.206	.196
Asymp. Sig. (2-tailed)		.087 <sup>c</sup>	.126 <sup>c</sup>

Dari uji statistik menggunakan uji normalitas kolmogorov smirnov dapat nilai sig. *Pretest* kelompok eksperimen sebesar  $0.87 > 0,05$  dan *posttest* kelompok eksperimen sebesar  $0.126 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas  
Kelompok Kontrol

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	51.73	53.00
	Std. Deviation	9.794	8.443
	Absolute	.202	.190
Most Extreme Differences	Positive	.107	.118
	Negative	-.202	-.190
Test Statistic		.202	.190
Asymp. Sig. (2-tailed)		.102 <sup>c</sup>	.151 <sup>c</sup>

Hasil uji normalitas kolmogorov smirnov pada kelompok kontrol menunjukkan  $0,102 > 0,05$  pada data *pretest* dan  $0,151$  pada data *posttest*. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan data pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

Dari hasil uji statistik dengan uji homogenitas dan uji normalitas maka data bersifat homogen dan berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t paired sample test.

Tabel 8. Hasil Uji T *Paired Sample Test*

Kelompok	Sig. (2 tailed)
Kelompok Eksperimen	0.010
Kelompok Kontrol	0.106

Pada uji t paired sample test memiliki kriteria nilai Sig. (2 tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada penelitian ini  $H_0$  menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan mengenal huruf antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Sedangkan  $H_a$  menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan mengenal huruf sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig. (2 tailed) pada kelompok eksperimen  $0,010 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan pada kelompok kontrol nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,106 > 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Hal ini membuktikan bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan (treatment) dengan menggunakan aplikasi marbel huruf terdapat perbedaan yang signifikan. Dan kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Dari pengujian data yang telah dilakukan maka hasil yang ditemukan yaitu data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan uji t sample paired test menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar  $0,010 < 0,05$ . Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf ketika diberikan perlakuan atau treatment menggunakan aplikasi marbel huruf. Sedangkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan aplikasi marbel huruf menunjukkan terdapat perbedaan namun tidak signifikan karena nilai Sig. (2 tailed) pada kelompok kontrol sebesar  $0,106 > 0,05$  yang berarti tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf.

Pada pengujian hipotesis ini membuktikan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol menunjukkan bahwa aplikasi marbel huruf dapat berpengaruh pada kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Di kelompok eksperimen

aplikasi marbel huruf lebih berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf dibanding kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil pengamatan menunjukkan anak pada kelompok eksperimen sudah sebagian besar anak sudah dapat mengenal bunyi dan bentuk huruf. Anak juga menyebutkan dan menulis huruf yang diminta pada permainan pada aplikasi marbel huruf.

Akan tetapi masih ada beberapa anak yang masih ragu-ragu untuk mengucapkan bunyi huruf ataupun menunjuk huruf yang diminta. Beberapa anak juga masih kesulitan membedakan bentuk huruf b dan d, i dan l, m dan w, u dan v serta bunyi huruf l dan r. Sejalan dengan pendapat (Yeni & Hartati, 2022) bahwa mengenal huruf bukanlah sesuatu hal yang mudah hal ini disebabkan oleh banyak huruf memiliki bentuk yang mirip akan tetapi bunyi atau bacaannya berbeda seperti huruf b dan d, m dan w.

Walaupun masih ada beberapa anak yang masih kesulitan akan tetapi penggunaan aplikasi marbel huruf ini memberikan dampak positif pada anak. Hal ini terlihat ketika saat pertama anak ditunjukkan aplikasi marbel huruf. Anak-anak masih terlihat bingung karena belum mengetahui cara menggunakan aplikasi marbel. Setelah peneliti menjelaskan cara memainkannya ada beberapa anak yang masih bertanya dan meminta bantuan, terdapat pula anak yang dapat memahami dan memainkannya secara mandiri serta ada beberapa anak yang

mampu membantu temannya. Anak-anak juga terampil menggunakan *smartphone* yang terdapat aplikasi marbel huruf.

Pada aplikasi marbel huruf ini lebih menekankan pada pengenalan huruf kepada anak mulai dari huruf kecil, huruf besar, pengenalan huruf dengan awalan nama benda hingga bernyanyi. Selain itu, aplikasi marbel huruf ini dapat digunakan untuk mengenalkan warna (Nurcholis & Azizah, 2018). Aplikasi marbel huruf ini tidak hanya menstimulasi kemampuan bahasa anak, akan tetapi kemampuan lainnya pun ikut terstimulasi. Ketika anak menggunakan *smartphone*, anak harus menekan layar untuk berpindah ataupun memilih permainan maka kemampuan motorik halus anak pun ikut terstimulasi, pada kemampuan sosial emosional ini anak dapat bersabar menunggu giliran dan beberapa anak terlihat dapat membantu temannya yang kesulitan menggunakan aplikasi. Sedangkan di kemampuan kognitif ini terlihat ketika anak dapat mengenali dan memahami huruf.

Selama penelitian berlangsung, anak-anak sangat senang dan antusias untuk bermain aplikasi marbel huruf. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung terjadinya perubahan pada kelompok eksperimen. Ketika anak melakukan kegiatan dengan hati yang senang dan tanpa adanya paksaan maka anak akan lebih mudah menyerap informasi baru. Sesuai dengan pendapat Lia dkk bahwa penggunaan game edukatif dapat memperluas pengalaman

dan melibatkan anak secara aktif sehingga menumbuhkan rasa ketertarikan anak dalam belajar dan membangun konsep berfikir dan juga proses kognitif yang berkesinambungan (Sofiana, Asmawati, & Fahmi, 2022).

Dengan demikian penggunaan aplikasi marbel huruf ini memiliki banyak hal positif yang dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah ataupun pihak orang tua dalam memberikan kegiatan mengenal huruf yang menyenangkan bagi anak.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian sudah bersifat homogen dan berdistribusi normal. Selanjutnya dalam uji hipotesis dengan menggunakan uji t paired sample test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,010 pada kelompok eksperimen dan  $0,010 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,106 > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa pada terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Sedangkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan dengan menggunakan aplikasi marbel huruf. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi marbel huruf memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf

anak usia 4-5 Tahun dan kemampuan mengenal huruf mengalami peningkatan.

Dengan menggunakan aplikasi marbel huruf anak dapat merasakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga meningkatkan minat anak untuk belajar mengenal huruf. Aplikasi marbel huruf menjadi media yang inovatif dibandingkan pembelajaran dengan papan tulis di kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 54–55.
- Asmawati, L. (2021). *Pendidikan di Masa Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam New Normal. Mozaik gagasan untuk pendidikan Indonesia*. Jakarta Timur: Kreasi Skrip Dijital.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Pembinaan Bahasa.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3298.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16–28.
- Karaman, J., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo. *Intensif*, 2(2), 98.
- Nurcholis, F. A., & Azizah, N. (2018). Pengaruh Mobile Application Marbel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb Negeri Wonogiri. *Jpk: Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(2), 41–56.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18.
- Rahim, W. dan N. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Huruf Konsonan Melalui Media Kartu Huruf pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang. *Al-Athfal*, 3(1), 97–117.
- Rita Kurnia. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur:

- Caremedia Cummunication.
- Setiani, H., Ruhiat, Y., & Asmawati, L. (2020). Meningkatkan Efektivitas Pengelolaan Pembelajaran Melalui Teknologi Informasi dan Kompetensi Guru. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 7(1).
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44.
- Sofiana, L., Asmawati, L., & Fahmi. (2022). Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 112–127.
- Sudibjo, N., Asmawati, L., & Yasin, M. F. (2021). Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pengawas Sekolah Dasar Kabupaten Ciruas, Banten. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 121–128.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–38.
- Yeni, A., & Hartati, S. (2022). Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608–616.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification-Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Andi.