

**PENGARUH PERMAINAN ALPHABET LEAP TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK
DARUL FALAH KOTA PADANG**

Mozza Diva Olivevia¹, Nur Hazizah², Dadan Suryana³, Yul Syofriend⁴

Universitas Negeri Padang

e-mail : mozzadiva23@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the alphabet leap game on the initial reading ability of children aged 5-6 years at Darul Falah Kindergarten, Padang City. This type of research uses a quantitative approach. The type of research used was quasi-experimental with a nonequivalent control group design. The research population of all children at Darul Falah Kindergarten, Padang City, with purposive sampling techniques, namely B1 and B2 with a total of 10 children each. The data collection technique used was the test technique. Data analysis carried out normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests, then the data were processed with a difference test (t-test). Based on the analysis of the overall research data, there was an increase in scores for the experimental class and the control class. In the experimental class, the number of pre-test scores was 154 with an average of 15.4 and the post-test was 217 with an average of 21.7, while in the control class the number of pre-test scores was 138 with an average of 13.8, and the post-test was 176 with an average of 17.6. In the hypothesis test with an independent sample t-test, the value was $0.004 < 0.05$. It can be concluded that the use of alphabet leap games affects the initial reading ability of children aged 5-6 years at Darul Falah Kindergarten, Padang City.

Keywords: *Alphabet Leap Game, Initial Reading Ability, Early Childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *alphabet leap* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan *quasi experimental* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian seluruh anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu B1 dan B2 dengan jumlah masing-masing 10 orang anak. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes. Analisis data melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test). Berdasarkan analisis data penelitian secara keseluruhan terjadi kenaikan skor terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen jumlah skor *pre-test* 154 dengan rata-rata 15,4 dan *post-test* 217 dengan rata-rata

21,7, sedangkan pada kelas kontrol jumlah skor *pre-test* 138 dengan rata-rata 13,8, dan *post-test* 176 dengan rata-rata 17,6. Pada uji hipotesis dengan *independent sample t-test* nilai 0,004 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *alphabet leap* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang.

Kata Kunci: Permainan *Alphabet Leap*, Kemampuan Membaca Permulaan, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak yang berusia kurang dari 6 tahun, dimana pada masa ini anak berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan secara fisik maupun mental. Pada pertumbuhan dan perkembangan ini dibutuhkan stimulasi dimulai dari lingkungan terdekat anak terlebih dahulu (Rismala et al., 2021). Maghfiroh & Suryana (2021) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan sejak lahir hingga usia 6 tahun, yang mana pada usia tersebut anak diberikan rangsangan pendidikan yang mencakup semua aspek perkembangan anak dengan pembinaan pertumbuhan dan perkembangan yang terencana untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berada pada

rentang usia 0-6 tahun, yang mana pada fase yang disebut *the golden age* atau masa peka ini diharapkan perkembangan dan pertumbuhan difasilitasi dan berlangsung secara optimal yang akan berpengaruh pada masa selanjutnya .

Pendidikan anak usia dini hendaknya dapat memberikan kesempatan kepada anak dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, agar dapat menyelesaikan tugas pada setiap perkembangan serta memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya agar setiap aspek yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional dan bahasa. Menurut (Ashfarina et al., 2023) pada kurikulum merdeka terdapat tiga capaian aspek perkembangan yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri dan dasar literasi serta STEAM.

Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan adalah perkembangan bahasa, khususnya pada kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Membaca permulaan yaitu kemampuan anak dalam mengenal huruf, suku kata, dan kata dan menyajikannya dalam bentuk lisan (Nahdi & Yunitasari, 2019). Menurut (Fatimah et al., 2024) kemampuan mengenal huruf yaitu kemampuan melibatkan pengenalan bunyi, huruf, suku kata, dan kata yang mewakilinya. Hal ini memungkinkan untuk membaca tahap selanjutnya. Sejalan dengan pendapat (Nurani et al., 2021) bahwa kemampuan membaca permulaan sangat berpengaruh pada kemampuan membaca tahap selanjutnya.

Membaca merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai anak, karena merupakan fondasi utama dalam pembelajaran. Selain sebagai fondasi utama dalam pembelajaran, membaca juga meningkatkan kosa kata, pemahaman bahasa dan kemampuan kognitif yang akan menjadi bekal bagi anak di masa depan (Nafisa et al., 2024).

Pada dasarnya tujuan dari membaca permulaan bagi anak usia dini untuk memberikan stimulasi

dalam mengenal huruf, suku kata, dan kata agar anak mampu menghubungkan dan mengucapkannya dimana kemampuan tersebut menjadi bekal bagi anak di tahap perkembangan membaca selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nahdi & Yunitasari, 2020) dimana pembelajaran di PAUD membaca permulaan ini menjadi faktor yang sangat penting, karena keberhasilan pada perkembangan membaca anak dinilai dari kemampuan perkembangan literasi.

Setiap anak memiliki kesempatan yang dimulai sejak usia dini untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik serta mengungkapkan perasaan dan pikirannya terhadap lingkungannya. Kemampuan membaca permulaan ini menjadi dasar bagi perkembangan bahasa anak. Sejalan dengan pendapat (Sari & Widayarsi, 2022) bahwa pendidikan anak usia dini tidak menuntut untuk dapat membaca dengan lancar, setidaknya anak dikenalkan dengan membaca permulaan, urutan huruf, pemahaman tentang bentuk huruf. Pengenalan membaca permulaan perlu diperhatikan berbagai hal pada anak. Pembelajaran membaca di taman

kanak-kanak harus sistematis yaitu harus sesuai dengan kebutuhan, tingkat perkembangannya, serta karakteristik anak. Pada tingkat dasar ini membaca pada anak diharapkan mendapat pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya pengenalan membaca permulaan pada anak usia dini sering kali mengalami masalah atau hambatan. Pengenalan membaca permulaan pada anak usia dini memerlukan cara atau strategi yang tepat yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran membaca permulaan harus disampaikan dengan menarik.

Berdasarkan fenomena sekarang di PAUD, kemampuan membaca permulaan tidak distimulasi dengan baik. Terlihat bagaimana di TK anak selalu langsung diajarkan dan dituntut mampu membaca. Anak usia dini seharusnya dikenalkan terlebih dahulu tentang membaca permulaan. Hal-hal yang harus dikuasai anak dalam membaca permulaan adalah anak mampu mengenal huruf, menyebutkan nama huruf, mengaitkan huruf dengan bunyi, dan peningkatan kosakata, akan tetapi berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Taman Kanak-

Kanak Darul Falah Kota Padang metode pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai dengan karakteristi anak usia dini. guru masih menerapkan pendekatan yang monoton, dimana pendekatan ini mengabaikan prinsip dasar pendidikan anak usia dini yang seharusnya berpusat pada bermain sambil belajar. Akibatnya, anak merasa bosan dan tidak menikmati prosesnya. Selain itu, guru langsung menuntut anak untuk bisa membaca tanpa memahami tentang kesadaran fonologi dan fonik. Hal tersebut yang akan menentukan seberapa baik anak dalam memahami kegiatan membaca. Selain itu, tidak memiliki media yang menarik dan interaktif membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang merangsang indra anak sehingga sulit untuk menumbuhkan minat baca anak.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini yaitu melalui bermain dan permainan. Menurut Piaget bermain merupakan kegiatan yang akan selalu diulang oleh seseorang karena menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Sasi & Ulwan, 2019) jenjang pendidikan anak

usia yaitu belajar melalui bermain, karena seperti yang kita ketahui masa anak usia dini adalah masanya bermain. Anak usia dini tidak sama seperti orang dewasa, anak usia dini belum mampu berkonsentrasi dalam waktu yang lama. Vygotsky memandang bermain dapat menelaah kemampuan baru anak yang tersembunyi menjadi potensi yang sesungguhnya. Penggunaan permainan dalam belajar akan memudahkan anak dalam menerima pembelajaran. Pendidik harus memiliki ide-ide kreatif dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wahyuni & Azizah, 2020) anak tidak merasakan bahwa pembelajaran yang sedang berlangsung harus diikuti, oleh karena itu guru diharapkan mampu menciptakan kondisi kelas yang tidak monoton agar anak-anak tetap senang.

Pengembangan kemampuan membaca permulaan dapat dilakukan melalui berbagai permainan. Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam mengenalkan kemampuan membaca permulaan adalah permainan *alphabet leap*. *Alphabet leap* adalah permainan

edukatif berbasis aktivitas fisik yang dirancang untuk membantu anak-anak mengenal dan memahami huruf alfabet dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam permainan ini, anak melompat dari satu huruf ke huruf lainnya sambil menyebutkan huruf, kata, atau bunyi yang terkait. Jadi, permainan *alphabet leap* ini merupakan permainan yang membutuhkan media. Media yang digunakan adalah kartu huruf, kartu gambar dan papan baca.

Permainan *alphabet leap* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, selain itu permainan *alphabet leap* juga dapat melatih fisik motorik anak karena pada permainan ini dilakukan dengan melibatkan anak untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang meliputi mengenal huruf, simbol huruf serta mengucapkan bunyi huruf atau kata dengan cara melompat. Sejalan dengan pendapat (Mardani, 2022) kemampuan membaca yang merupakan keterampilan kompleks dalam mengenal huruf, simbol huruf, dan mengucapkan bunyi huruf atau kata dengan melibatkan anak.

Alphabet leap diharapkan mampu mengembangkan kemampuan membaca permulaan

anak khususnya pada kemampuan; 1) mengenal dan melafalkan huruf; 2) mengenal dan melafalkan suku kata; 3) mengenal dan melafalkan kata. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan permainan *alphabet leap* untuk menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal dan melafalkan kata.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan *quasi experimental* dengan *nonequivalent control group design*. Menurut (Sugiyono, 2018) pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrument dan analisis data berupa statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut (Abdullah et al., 2022) metode eksperimen dilakukan untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2018) *quasi eksperimen* adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang

dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang dengan sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan B2, dimana kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian yaitu permainan *alphabet leap*, sedangkan variabel terikat yaitu kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan tes lisan dan tes perbuatan. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis maka dapat dilihat hasil penelitian sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Dalam

penelitian ini data harus berdistribusi normal, jika data tidak berdistribusi normal maka tidak dapat dilanjutkan. Suatu berdistribusi normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PreTest	.151	10	.200*	.952	10	.691
	Eksperimen						
	PostTest	.213	10	.200*	.863	10	.084
	Eksperimen						
	PreTest Kontrol	.187	10	.200*	.901	10	.225
	PostTest Kontrol	.151	10	.200*	.942	10	.574

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa jumlah data (N) 10. Nilai *sig Saphiro-Wilk* untuk kelas eksperimen pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0,691 dan 0,084. Untuk kelas kontrol pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0,225 dan 0,574. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan $> 0,05$ sedangkan jika taraf signifikannya $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal. Hasil signifikan nilai tersebut $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Dengan nilai signifikansi *shapiro-wilk* yang lebih besar dari 0,05 dapat dipastikan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen normal. Kondisi ini penting karena memenuhi salah satu asumsi dalam analisis statistik parametrik, sehingga hasil uji dapat diandalkan untuk melihat pengaruh permainan *alphabet leap* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada uji homogenitas apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data homogen dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas, dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 2. Uji Homogenitas

Nilai		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.704	1	18	.413
	Based on Median	.461	1	18	.506
	Based on Median and with adjusted df	.461	1	16.974	.506
	Based on trimmed mean	.724	1	18	.406

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai rata-rata signifikansinya adalah 0,413 $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan

bahwa data tersebut homogen. Jadi kedua kelas tersebut dapat dilakukan penelitian karena kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Hal ini menunjukkan bahwa varians data dari kedua kelas adalah seragam atau homogen. Dengan data yang homogen, analisis perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan secara valid, sehingga hasil penelitian terkait pengaruh permainan alphabet leap terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dapat dipercaya.

3. Uji Hipotesis

Tahap setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dimana diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen yaitu dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji statistic parametric yaitu independent sampel t-test.

Table 3. Uji Hipotesis

Group Statistics					
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
PostTest Eksperimen	10	21.70	2.312	.731	
PostTest Kontrol	10	17.60	3.098	.980	

Data diatas menunjukkan bahwa rata-rata (mean) N-gain kelas eksperimen 21,70 sedangkan kelas kontrol 17,60. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah ada perbedaan antara dua kelas hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 4. Independent Sample t-test

Independent Sample Test								
t-test for Equality of Means								
		Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p		Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	3.354	18	.002	.004	4.100	1.222	1.532 6.668
	Equal variances not assumed	3.354	16.650	.002	.004	4.100	1.222	1.517 6.683

Table 5. Uji Levene's

Homogeneity of Variance Test			
Levene's Test for Equality of Variances			
		F	Sig.
Nilai	Equal variances assumed	.704	.413

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada levene's Test For Equality Of Variances sebesar $0,413 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. kemudian berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,004 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan (nyata) penggunaan permainan alphabet leap terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Dengan kata lain, permainan *alphabet leap* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Hal ini menegaskan bahwa permainan *alphabet leap* layak dijadikan alternatif kegiatan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak secara efektif.

Pembahasan

Hasil penelitian pengaruh permainan *alphabet leap* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian penelitian ini. Banyak aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini, salah satunya aspek perkembangan bahasa. Bahasa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini di sekolah. Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan adalah perkembangan

bahasa, khususnya pada kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Membaca permulaan yaitu kemampuan anak dalam mengenal huruf, suku kata, dan kata dan menyajikannya dalam bentuk lisan (Nahdi & Yunitasari, 2019). Dalam membaca permulaan, anak memiliki kepekaan terhadap bahasa yang meliputi pelafalan dan menyusun kata. Sedangkan menurut Anderson dalam (Furoidah & Rohinah, 2019) membaca permulaan merupakan kegiatan membaca secara terpadu, yaitu mengaitkan keterampilan antara pengenalan huruf dan kata, menghubungkan dan membunyikannya. Sejalan dengan teori Jean piaget (1951) berpendapat bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan simbolik. Dimana dalam konteks membaca permulaan, anak bukan hanya mengenal huruf, tetapi memahami bahwa symbol tertulis mempunyai makna dalam dunia nyata (Piaget, 1951).

Pengenalan membaca permulaan kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan. Salah satu permainan yang dapat diaplikasikan untuk membantu

meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini adalah permainan *alphabet leap*. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang dapat diimplementasikan kepada anak secara langsung dalam pengenalan membaca permulaan. Sejalan dengan teori Piaget dalam (Woolfolk, 2021) membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahap, dimana anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, anak belajar melalui simbol, aktivitas fisik, dan pengalaman konkret. Anak-anak pada tahap ini belum mampu berpikir secara abstrak, sehingga pembelajaran yang efektif harus melibatkan pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata. Alphabet leap memungkinkan anak belajar huruf dengan melompat ke huruf tertentu yang disebutkan, memadukan sensorimotorik dan simbolik. Melalui permainan simbolik, anak membangun skema kognitif tentang bunyi, bentuk dan urutan alphabet.

Penggunaan permainan *alphabet leap* diberikan kepada anak untuk membantu mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Kegiatan permainan ini dilaksanakan di kelas B1 dengan menggunakan

media kartu huruf, kartu gambar dan papan baca. Sesuai dengan topik pembelajaran yaitu binatang dengan sub topik binatang darat. Kemudian anak dibagi menjadi dua kelompok bermain dan anak mulai bermain secara bergiliran.

Permainan *alphabet leap* ini dilakukan dengan cara melompat. Anak bermain dengan instruksi dari peneliti diawali dengan memperlihatkan kartu gambar yang dibawahnya ada tulisan dari gambar tersebut lalu anak diajak untuk menjawab gambar dan huruf pada tulisan tersebut. Setelah anak menjawab, peneliti menempelkan gambar ke papan baca. Lalu kembali bertanya kepada anak mengenai huruf vokal (a,i,u,e,o) dan huruf konsonan (b,p,m,w,r,s), penggunaan huruf konsonan ini disesuaikan pada pemahaman anak dalam membedakan huruf. Setelah itu, anak menyebutkan dan menunjukkan apa saja huruf vokal dan konsonan yang ditanya secara acak oleh peneliti. Setelah itu, anak diajak menyusun kata sesuai dengan tulisan yang ada dibawah gambar pada papan baca dengan melompat. Setelah tersusun dengan benar, lalu ajak anak untuk membaca kata tersebut. Adapun

indikator kemampuan membaca permulaan yang dinilai peneliti yaitu ; 1) menyebutkan huruf vokal (a,i,u,e,o), 2) menyebutkan huruf konsonan (b,p,m,w,r,s), 3) menyebutkan bunyi huruf, 4) menunjukkan bentuk huruf, 5) menyebutkan huruf awal dari kata yang ada pada gambar pada topik binatang, 6) menyusun huruf menjadi sebuah kata pada topik binatang.

Penelitian yang dilakukan peneliti ini menggunakan permainan *alphabet leap* untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media *flashcard* yang dilakukan oleh guru. Penelitian ini melakukan permainan *alphabet leap*. Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan yang dimana permainan *alphabet leap* ini menggunakan media kartu huruf, kartu gambar dan papan baca yang diberi hiasan gambar agar tidak terlihat terlalu monoton. Permainan *alphabet leap* juga dinilai dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan karena menerapkan kegiatan bermain sambil belajar dan melakukan aktivitas fisik dengan melibatkan anak secara langsung serta melibatkan aspek kognitif anak. selain itu, permainan *alphabet leap* mendorong anak untuk

berpikir cepat dan mengolah informasi huruf menjadi tindakan melompat atau bergerak, sehingga mampu melatih aspek kognitif, motorik kasar dan bahasa secara terpadu.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif, terdapat juga beberapa kendala seperti suasana kelas yang tidak selalu kondusif misalnya, anak mudah teralihkan, kebisingan dari kelas lain atau perubahan *mood* anak dapat mempengaruhi konsentrasi dan pasrtisipasi anak dalam permainan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan pengaruh permainan *alphabet leap* efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *alphabet leap* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan

anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. Rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen 15,4 dan kelas kontrol 13,8. Sedangkan rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen 22,75 dan kelas kontrol 17,6. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* didapatkan rata-rata selisih kelas kontrol 6,3 dan kelas kontrol 3,8.

Berdasarkan uji hipotesis *post-test*, diketahui bahwa nilai signifikansi pada *Levene's Test For Equality Of Variances* sebesar $0,413 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. kemudian berdasarkan uji hipotesis *post-test* diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *alphabet leap* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashfarina, I. N., Soedjarwo, S., & Wijayati W, D. T. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1355–1364. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.442>
- Devi Nawang Sasi, U. S. (2019). Meningkatkan Pemahaman Orangtua dan Guru tentang Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Seminar Pendidikan. *Paud Lectura*, 3(2), 1–9. <http://proceedings.kopertais4.or.id/index.php/ancoms/article/view/68>
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media gambar pada anak usia 5 – 6 tahun di PAUD Bahrul Ihsan Kawasen. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 33–50.
- Furoidah, R. R. F., & Rohinah. (2019). Implementasi Metode Suku Kata (Syllabic Method) dalam Pembiasaan Membaca Awal Anak Usia Dini di Kelompok B1 TK IT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan. *Proceedings of The 4th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 4, 515–526. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Mardani, P. S. (2022). Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 63–75.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8778>
- Nafisa, R. S., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Metode Drill. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 210–218.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.635>
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55.
<https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sari, N., & Widyasari, C. (2022). Metode Glenn Doman untuk Menumbuhkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini. 6(6), 6045–6056.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3352>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.); 1st ed.). Alfabeta.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>