



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL MELALUI PENGGUNAAN APLIKSI PERMAINAN “ABC KIDS”

Isfahani Fadia Nur Nafifah*, Upik Elok Endang Rasmani, Jumiatmoko
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: isfahanifadia24@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan keaksaraan awal merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Kemampuan keaksaraan awal merupakan kemampuan anak mengenali huruf sebagai kemampuan dasar yang harus dikuasai anak untuk membaca dan menulis. Perkembangan kemampuan keaksaraan awal pada pendidikan anak usia dini dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran aplikasi permainan ABC Kids, sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 di TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas yang digunakan yakni teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan belajar pada penelitian ini meningkat mulai dari pratindakan sebesar 43% lalu dilanjutkan siklus I sebesar 69% dan siklus II sebesar 85%. Berdasarkan penjelasan data diatas dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran aplikasi permainan ABC Kids dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar

Kata Kunci: *ABC Kids; kemampuan keaksaraan awal*

ABSTRACT

Early literacy skills are one aspect of early childhood language development. Early literacy skills are a child's ability to recognize letters as a basic skill that children must master to read and write. The development of early literacy skills in early childhood education can be improved through the learning media of the ABC Kids game, so this research aims to improve the early literacy skills of children aged 5-6 at Kindergarten Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar. This research uses the type of Classroom Action Research. Data collection techniques used in this research were observation, interviews and documentation. The validity test techniques used are qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques. The research results showed that the learning completeness score in this study increased starting from pre-action by 43%, then continued with cycle I by 69% and cycle II by 85%. Based on the explanation of the data above, it can be concluded that the use of learning media, the ABC Kids game application, can improve the early literacy skills of children aged 5-6 years at Al-Amaanah 1 Kindergarten, Jaten Karanganyar.

Keywords: *ABC Kids; early literacy skills*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Depdiknas, 2002).

Salah satu perkembangan anak yang penting dikembangkan menurut penjelasan diatas adalah perkembangan bahasa. Pada Permendikbud No 137 Tahun 2014 pasal 10 (5) dijelaskan bahwa Bahasa sebagaimana yang dimaksud pada ayat 1 terdiri atas : 1) Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan ; 2) Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatic, mengekspresikan perasaan, ide dan keinginan dalam bentuk coretan ; dan 3) Keaksaraan mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita. Kemampuan menyusun kalimat dan mengenal tulisan sederhana merupakan beberapa pengembangan dalam keaksaraan awal anak usia dini. Kemampuan keaksaraan awal ini harus dikembangkan dengan baik di PAUD agar anak mampu menguasai kemampuan menggunakan keaksaraan atau membaca dan menulis sebelum anak belajar cara membaca dan menulis.

Lingkup perkembangan kemampuan keaksaraan awal diantaranya : 1) menyebutkan simbol-simbol huruf, 2) mengenal suara, 3) mengenal huruf awal dari nama benda disekitar, 4) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunti atau huruf yang sama, 5) membaca nama sendiri (Haryanti & Tejaningrum, 2020). Pengenalan simbol-simbol huruf mencakup pengenalan huruf kapital dan huruf kecil. Pengenalan huruf kapital dan huruf kecil pada anak dapat dilakukan bersamaan karena mereka dapat menemukan keduanya dilingkungan (Dhieni et al., 2021). Tahap perkembangan keaksaraan menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 diantaranya : 1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 2) mengenal suara huruf dari nama benda-benda yang ada disekitar, 3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, 4) memahami hubungan antar bunyi dan bentuk huruf, 5) membaca nama sendiri, 6) menuliskan nama sendiri, 7) memahami arti kata dalam cerita.

Penelitian ini akan membahas mengenai kemampuan keaksaraan awal yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan keaksaraan awal melalui penggunaan aplikasi permainan *ABC Kids* yang merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru disekolah untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal khususnya anak kelompok B yaitu anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, pada usia 5-6 tahun sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak melalui aplikasi permainan *ABC Kids* agar kemampuan keaksaraan awal anak lebih meningkat. Peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak kelompok B yaitu anak usia 5-6 tahun sangat penting sebagai modal awal yang dibutuhkan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Aplikasi permainan *ABC Kids* dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak. Aplikasi permainan *ABC Kids* ini dapat diunduh melalui *smartphone/tablet* yang dimiliki oleh orang tua dan guru. Aplikasi Permainan *ABC Kids* rancangan RV APP Studios ini menampilkan serangkaian permainan untuk membantu anak mengenali bentuk huruf dan mencocokkan huruf kecil dan huruf kapital. Fitur yang terdapat pada aplikasi permainan ini diantaranya, : 1) menulis huruf kapital dan huruf kecil, 2) mencocokkan huruf dan mengenal huruf pada kata, 3) menghubungkan huruf kapital dan huruf kecil, 4) mencocokkan huruf, 5) mencari huruf yang sama pada kartu, 6) memilih huruf sesuai urutan abjad. Namun pada penelitian ini hanya menggunakan 4 fitur yaitu menulis huruf kapital dan huruf kecil, mencocokkan huruf, mencocokkan huruf kapital, dan menghubungkan huruf kapital dan huruf kecil.

Keunggulan aplikasi permainan *ABC Kids* adalah kemudahan penggunaan

aplikasi permainan, kemudahan penyampaian pesan pada anak, pengenalan simbol dapat dikenali dengan mudah oleh anak, serta dapat dimainkan secara *offline* dan tidak memerlukan pembelian dalam aplikasi.

Kontras dengan penjelasan diatas, kemampuan keaksaraan awal khususnya dalam mengenal simbol telah dilakukan oleh peneliti terhadap 14 anak di TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar, permasalahan yang dilihat oleh peneliti pada anak kelompok B2 yang berusia 5-6 tahun yaitu anak-anak masih belum optimal dalam mengenal simbol huruf, menyebutkan huruf awal dari nama benda, dan mengenal huruf kapital dan huruf kecil. Peneliti mengamati dari tiga indikator yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dari nama benda, mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil. Ketiga indikator tersebut terdapat 7 anak belum tuntas dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 9 anak belum tuntas dalam menyebutkan huruf awal dari nama benda, dan 9 anak belum tuntas dalam mencocokka huruf kapital dan huruf kecil. Tingkat capaian indikator yang dimaksud diantaranya meliputi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada materi mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal, anak masih sering terbalik dengan simbol huruf yang memiliki bentuk atau suara huruf yang sama. Selanjutnya materi menyebutkan huruf awal dari nama benda, anak dapat membaca keseluruhan kata namun anak masih belum bisa menyebutkan huruf awal dari nama benda yang diperlihatkan. Materi mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil, anak hanya mengenal masing-masing jenis huruf saja, misalnya anak hanya mengetahui huruf besar Q tapi tidak mengetahui bentuk huruf kecilnya.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Erisa Adyati Rahmasari dan Dzuha Hening Yanuarsari dengan judul “Kajian Usability dalam Konsep Dasar User Experience Pada Game “*Abc Kids-Tracing And Phonics*” Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak” menjelaskan hasil penelitiannya bahwa aplikasi permainan *ABC Kids* dapat digunakan sebagai media edukasi untuk anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan diatas, mengenai belum optimalnya kemampuan keaksaraan awal, sehingga dibutuhkan pengemasan media yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan yakni aplikasi permainan *ABC Kids*. Media pembelajaran aplikasi permainan *ABC Kids* belum pernah digunakan di TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Penggunaan Aplikasi Permainan *ABC Kids* Di Kelompok B2 Tk Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar Tahun 2022/2023”.

Pemahaman Kemampuan Keaksaraan Awal.

Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan salah satu kemampuan anak usia dini adalah kemampuan bahasa yang meliputi keaksaraan yaitu perkembangan anak mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, serta memahami arti kata dalam cerita. Perkembangan keaksaraan awal anak dimulai dari anak lahir dan berlanjut sampai anak masuk sekolah. Kemampuan keaksaraan awal adalah keterampilan dasar dan pengetahuan yang anak butuhkan untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis (Ihmeideh & Al-Maadadi, 2020). Keaksaraan merupakan kemampuan anak yang sangat mendasar dalam pengenalan huruf vokal maupun konsonan, membaca dan menulis (Mandasari et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan keaksaraan awal adalah kemampuan yang melibatkan pengenalan huruf, membaca, menulis, dan mendengarkan yang dapat dikembangkan di sekolah, di rumah, maupun

masyarakat melalui berbagai media dan kegiatan pembelajaran.

Pemahaman Aplikasi Permainan ABC Kids

Aplikasi ABC Kids merupakan permainan berbasis android yang dikembangkan oleh RV AppStudios yang terdaftar sebagai kategori game pendidikan atau game edukatif. Aplikasi permainan ini menampilkan serangkaian permainan menjiplak untuk membantu anak mengenali bentuk huruf, mengaitkan dengan bunyi, menggunakan pengetahuan alfabet mereka untuk digunakan dalam latihan mencocokkan.

Permainan ini menyuguhkan enam materi yaitu : 1) menulis huruf besar dan huruf kecil, 2) mencocokkan huruf dan mengenal huruf pada kata, 3) menghubungkan huruf besar dan huruf kecil, 4) mencocokkan huruf, 5) mencari huruf yang sama pada kartu, 6) memilih huruf sesuai urutan abjad. Pada aplikasi ini juga menyediakan *worksheet* dan *coloring pages* yang bisa diunduh secara gratis dan dapat dicetak untuk pembelajaran anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). prosedur dalam penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu sistem spiral (Sukardi, 2019). Peneliti bertindak secara langsung mulai dari awal sampai akhir.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, unjuk kerja, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari observasi adalah sata yang dilihat, didengar, dan dipahami oleh peneliti. Wawancara dilakukan kepada Guru kelas B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar. Unjuk kerja diperoleh melalui hasil pengamatan pada berbagai tugas yang dilakukan anak. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto.

Kisi-kisi instrumen yang menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dari nama benda, mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil perbandingan antar siklus baik sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Analisis data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara selama penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Aplikasi Permainan ABC Kids dilaksanakan di Kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023.

Pra Tindakan

Pengambilan data pratindakan dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan keaksaraan awal pada Kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar sebelum diterapkannya media pembelajaran aplikasi permainan ABC Kids dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar.

Kegiatan pratindakan dilaksanakan dengan menggunakan kegiatan membaca papan huruf dan menirukan tulisan “gunung meletus”, sedangkan lembar kerja digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan anak dalam menyebutkan simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dari nama benda, dan mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil. Berikut adalah grafik penilaian unjuk kerja pratindakan kemampuan keaksaraan awal Kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar :

Tabel 1. Hasil Data Penilaian Pra Tindakan

Indikator	Jumlah anak	Jumlah anak tuntas	Presentase
MSH	14	7	50%
MHANB	14	5	36%
MHK	14	5	36%

Hasil dari analisis penilaian kemampuan anak sebelum adanya tindakan, dari jumlah anak dalam kelas yakni 14 anak diketahui sejumlah 7 anak mampu memenuhi nilai 3 (BSH) atau tuntas dalam hal menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (MSH), 5 anak tuntas dalam menyebutkan huruf awal dari nama benda (MHANB), dan 5 anak tuntas dalam mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil (MHK), maka 8 anak dinyatakan belum tuntas dengan nilai 1 (BB) ataupun nilai 2 (MB) pada masing-masing indikator kemampuan keaksaraan awal yang ditentukan oleh peneliti.

Siklus I

Peneliti merencanakan tindakan siklus 1 dengan memperhatikan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Peneliti memberikan pendampingan dan penjelasan mengenai fitur yang akan dimainkan yaitu menulis huruf kapital atau huruf kecil, mencocokkan huruf, dan menghubungkan huruf kapital dan huruf kecil. Setelah itu anak dipanggil satu persatu untuk bermain pada aplikasi permainan.

Dalam siklus 1 ini pada indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal beberapa anak masih mengalami kesulitan disaat mereka menyebutkan susunan huruf yang terdapat pada kata “kangkung”. Indikator menyebutkan huruf awal dari nama buah beberapa anak mampu membaca nama buah yang disediakan tetapi anak tidak mengetahui dimana letak huruf awalnya. Indikator mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil, anak hanya mengetahui salah satu jenis huruf, misalnya anak hanya mengetahui huruf kecil “r” tetapi tidak mengetahui huruf kapitalnya karena bentuk simbol yang berbeda. Berikut grafik penilaian unjuk kerja tindakan siklus I pada kemampuan keaksaraan awal anak Kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar :

Tabel 2. Hasil Data Penilaian Siklus I

Indikator	Jumlah anak	Jumlah anak tuntas	Presentase
MSH	14	11	78,5%
MHANB	14	9	64,2%
MHK	14	9	64,2%

Berdasarkan data diatas, pada siklus pertama kemampuan keaksaraan awal anak indikator yang tuntas adalah menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (MSH). Dilihat pada keseluruhan anak ketika mengerjakan kegiatan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (MSH) anak sudah mampu menyebutkan simbol huruf yang diucapkan oleh peneliti sehingga anak mendapat skor 3 BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Siklus II

Media pembelajaran aplikasi permainan *ABC Kids* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan keaksaraan awal anak sudah meningkat dan

memenuhi target penilaian yang ditentukan.

Pada tindakan siklus II peneliti menggunakan kegiatan pendamping yang lebih menyenangkan dan membutuhkan waktu untuk anak menyelesaikannya sehingga anak yang mendapat urutan maju lebih bisa fokus dalam bermain aplikasi permainan. Kegiatan diawali dengan penjelasan apa yang akan dimainkan dan aturan bermainnya. Pada tindakan ini peneliti tidak memberi contoh kegiatan yang akan dimainkan.

Berikut grafik penilaian unjuk kerja tindakan siklus II pada kemampuan keaksaraan awal anak Kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar :

Tabel 3. Hasil Data Penilaian Siklus II

Indikator	Jumlah anak	Jumlah anak tuntas	Presentase
MSH	14	11	78,5%
MHANB	14	12	85%
MHK	14	12	85%

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II dalam 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa dari pemberian tindakan menggunakan media pembelajaran aplikasi permainan ABC Kids sudah dapat mencapai target ketuntasan belajar yakni 83% dari keseluruhan anak dalam kelas dengan mendapat nilai minimum 3 dengan kategori BSH (berkembang sesuai harapan) pada setiap indikator perkembangan yakni menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dari nama benda, dan mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, perbandingan hasil pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Data Perbandingan

Indikator	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
MSH	50%	78,5%	78,5%
MHANB	36%	64,2%	85%
MHK	36%	64,2%	85%

Berdasarkan tabel diatas, peneliti mengetahui bahwa kemampuan keaksaraan awal anak dari pelaksanaan siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Kemampuan keaksaraan awal anak pada indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dari nama benda, dan mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil mengalami peningkatan yang menjadikan target dari penelitian ini berhasil, yakni 83% dari total 20 anak mampu menyelesaikan tugas dengan nilai 3 (BSH) atau dengan nilai tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian dan perbandingan pada setiap siklus, peneliti menyatakan bahwa penerapan aplikasi permainan ABC Kids sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak Kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar. Dibuktikan dengan data yang diperoleh pada setiap siklus yang menunjukkan adanya peningkatan presentase dari pratindakan hingga diterapkannya penggunaan aplikasi permainan ABC Kids sebagai media pembelajaran.

Pada pratindakan ketuntasan kemampuan keaksaraan awal sebesar 43% atau 6 dari 14 anak. Pada penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada tiap siklus. Berdasarkan hasil pratindakan, peneliti menerapkan penggunaan aplikasi permainan

ABC *Kids* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak. siklus I ketuntasan meningkat sebesar 69% atau 10 anak tuntas dan 4 anak belum tuntas pada kemampuan keaksaraan awalnya. Ketuntasan tersebut belum mencapai target peneliti yaitu 75%. (Mulyasa, 2006) menyatakan proses pembelajaran yang tuntas atau berhasil apabila perilaku anak mengalami perubahan yang positif setidaknya sebesar 75% dari keseluruhan anak. Sehingga peneliti melaksanakan tindakan kembali pada siklus II.

Refleksi siklus I dan perbaikan yang peneliti lakukan dilanjutkan ke siklus II. Kemampuan keaksaraan awal anak mengalami peningkatan sebesar 85% atau sebanyak 12 anak tuntas dan 2 anak belum tuntas. Sehingga capaian indikator yang ditentukan peneliti sudah tercapai. Penelitian ini dihentikan pada siklus II. Hasil dari kesimpulan dan perbandingan hasil penelitian tindakan ini, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi permainan ABC *Kids* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak Kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar tahun ajaran 2022/2023.

Aplikasi permainan atau game edukasi dapat mengubah cara belajar yang formal dan monoton menjadi lebih menyenangkan serta dapat menjadi alat bagi anak untuk mengenal dan memahami huruf (Fithri & Setiawan, 2017). Penelitian yang dilakukan (Vitianingsih, 2017) menyatakan bahwa di Pendidikan Anak Usia Dini diajarkan cara belajar dengan media bermain sehingga hal tersebut dapat menjadi latar belakang penggunaan game mobile yang berisi pengenalan simbol. Game edukasi diciptakan untuk meningkatkan daya pikir dan daya cipta meliputi pembelajaran mengenal alfabet yang mudah dipahami dan digunakan oleh anak usia dini (Erri Wahyu Puspitarini, 2016). Penelitian yang telah dilakukan oleh (Haris & Isyanti, 2021) mengatakan bahwa kemampuan bahasa keaksaraan dapat ditingkatkan melalui game edukasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian dari (Adyati Rahmasari & Hening Yanuarsari, 2017) mengungkapkan bahwa aplikasi permainan ABC *Kids* menunjukkan tingkat kemudahan dalam penggunaan aplikasi game, simbol dapat dikenali dengan mudah oleh anak, game dapat diakses dengan cepat, memiliki kemudahan penyampaian pesan pada anak saat berinteraksi dalam game, dan memiliki tingkat error yang rendah. Sehingga hal tersebut dapat mendukung dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak. Perbedaan yang terdapat dari penelitian sebelumnya yaitu, peneliti mencoba menggunakan indikator yang lainnya, dan hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu penggunaan aplikasi permainan ABC *Kids* memiliki dampak positif dalam meningkatkan perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini. Menggunakan aplikasi permainan ABC *Kids* sebagai media pembelajaran dapat membuat anak menjadi lebih antusias dan memiliki minat belajar yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Hambatan yang dialami peneliti dalam penggunaan aplikasi permainan ABC *Kids* adalah ditemukannya beberapa kendala dalam pelaksanaannya yaitu pengkondisin anak saat mengantri bermain.

Hasil dari penelitian ini, masih terdapat 2 anak yang kemampuan keaksaraan awalnya belum meningkat, dikarenakan minat anak sendiri yang belum mau untuk belajar dan hanya menikmati permainannya. Diperlukan tindak lanjut bagi anak yang belum meningkat seperti diskusi dengan orang tua tentang hal apa yang disukai anak, menggunakan aplikasi permainan yang lain, atau memberi aturan permainan yang lebih bisa membuat anak fokus sehingga tidak hanya menikmati permainannya saja.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi permainan ABC *Kids* dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar menunjukkan adanya pengaruh dan peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya presentase anak yang meningkat pada setiap indikator kemampuan keaksaraan awal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diperoleh dalam penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan aplikasi permainan ABC *Kids* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak Kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media pembelajaran aplikasi permainan ABC *Kids* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak kelompok B2 TK Al-Amaanah 1 Jaten Karanganyar. Pada penggunaan aplikasi permainan ABC *Kids* terdapat beberapa kegiatan yakni menulis huruf kapital/huruf kecil, mencocokkan huruf, menghubungkan huruf kapital dan huruf kecil.

Hal tersebut dibuktikan dengan dilaksanakannya tindakan siklus II yang memperoleh hasil presentase jumlah anak tuntas atau telah mencapai target yang sudah ditetapkan oleh peneliti yaitu 75% dari jumlah keseluruhan anak pada tiap indikatornya, dengan indikator penilaian menyebutkan simbol-simbol huruf, menyebutkan huruf awal dari nama benda, mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi permainan dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan dapat meningkatkan semangat belajar anak. Pada awalnya anak kurang antusias tetapi setelah dikenalkan dengan media aplikasi permainan ABC *Kids* anak menjadi sangat antusias dan memudahkan anak dalam menerima informasi. Media pembelajaran aplikasi permainan ABC *Kids* dilengkapi dengan berbagai animasi dengan gambar, warna, dan suara yang menyenangkan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyati Rahmasari, E., & Hening Yanuarsari, D. (2017). KAJIAN USABILITY DALAM KONSEP DASAR USER EXPERIENCE PADA GAME “ABC KIDS-TRACING AND PHONICS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNIVERSAL UNTUK ANAK. *Telkom University*.
- Depdiknas. (2002). Kurikulum Berbasis Kompetensi: Ketentuan Pokok, Pengembangan Silabus, Penilaian Berbasis Kelas, Pengelolaan dan pelaksanaan KBK. *Jakarta Pusat*, 3804248(4), 1–30.
- Dhieni, N., Hapidin, & Suharti. (2021). Pembelajaran Bahasa pada Masa Pandemi Covid 19: Strategi dan Implementasi Pada Anak Usia Dini di Pulau Untung Jawa Kepulauan Seribu. *Sarwahita : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 18(2), 185–196.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Haris, I., & Isyanti, S. (2021). *Pengembangan Game Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini*. 1, 40–51.

- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA DINI* (M. Nasrudin (ed.); 1st ed.). PT. Nasya Expanding Management.
- Ihmeideh, F., & Al-Maadadi, F. (2020). The effect of family literacy programs on the development of children's early literacy in kindergarten settings. *Children and Youth Services Review*, *118*(November), 11–12. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105462>
- Mandasari, N. D., Gading, I. K., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrumen Penilaian. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 63. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.36223>
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *1*(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>