



Efektivitas Permainan Engklek Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun

The Effectiveness of the Alphabet Hopscotch Game in Improving Letter Recognition Skills in Children Aged 5-6 Years

Puti Juliani^{1*}, Elise Muryanti¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Corresponding author : putijuliani5@gmail.com

Received : 16-6-2025 ; Revision : 10-3-2026 ; Accepted : 26-3-2026 ; Available Online : 8-5-2026

Abstrak: Anak usia dini menghadapi berbagai kesulitan dalam mengenal huruf, seperti memahami bentuk huruf, menuliskan nama, membunyikan gabungan huruf, dan memahami tulisan benda-benda sekitar. Salah satu hal yang menyenangkan bagi anak dalam belajar yaitu melalui permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan engklek abjad dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis *quashi experimental* (eksperimen semu). Dengan populasi yang diteliti yaitu anak kelas B2 (eksperimen) dan kelas B3 (kontrol) dengan sampel 15 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Analisis yang dipakai yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *effect size* dengan bantuan komputerisasi SPSS 26. Hasil nilai rata-rata 20,80 pada kelas eksperimen, dan nilai rata-rata 19,40 di kelas kontrol. Dari hasil *uji-t* diketahui nilai *sig* sebesar $0,916 < 0,05$ dan uji *effect size* sebesar 1,17 yang tergolong kategori kuat. Sehingga dapat disimpulkan permainan engklek abjad dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun efektif digunakan.

Kata kunci: kemampuan mengenal huruf; permainan engklek abjad

Abstract: Early childhood children face various difficulties in letter recognition, such as understanding letter shapes, writing their names, pronouncing letter combinations, and recognizing written words related to objects in their surroundings. One enjoyable approach for children in learning is through play-based activities. This study aimed to determine the effectiveness of the alphabet hopscotch game in improving children's letter recognition skills. The research employed a quantitative method with quasi-experimental design. The population consisted of children in class B2 (experimental group) and class B3 (control group), with a sample of 15 children. Data were collected using a test instrument. The data analysis techniques included normality testing, hypothesis testing, and effect size analysis using SPSS version 26. The results showed that the mean score of the experimental class was 20.80, while the control class obtained a mean score of 19.40. Based on the *t*-test results, the significance value was $0.916 < 0.05$, and the effect size value was 1.17, which was categorized as strong. Therefore, it can be concluded that the alphabet hopscotch game is effective in improving letter recognition skills in children aged 5-6 years.

Keywords: ability to recognize letters; alphabet hopscotch game

This is an open access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Anak adalah generasi bangsa yang harus dipersiapkan agar menjadi individu yang berbudi pekerti dan dapat memberikan sumbangsih dalam kemajuan negara. Upaya ini harus dimulai sejak dini, bahkan ketika kehamilan. Anak usia dini, atau yang disebut "*early childhood*", mencakup anak dari nol hingga delapan tahun yang tengah mengalami tahap peningkatan dan kemajuan yang dikenal sebagai usia emas (Suryana, 2018). Akbar (2020) berpendapat bahwa masa kanak-kanak adalah fase yang unik baik itu psikologis, pendidikan dan fisik yang berbeda. Ini adalah masa seseorang pada tahap ini terjadi pembentukan dan kemajuan dalam karakter, kecerdasan, serta intelektual anak. Seiring dengan pertumbuhan anak menunjukkan perbedaan karakteristik yang unik dari satu individu ke individu lainnya (Susanto, 2017). Selain itu juga pada usia ini anak sedang dalam proses mengembangkan diri dengan melakukan eksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya (Pebriana, 2017). Anak dilahirkan dengan ciri khas masing-masing, sehingga setiap individu berbeda satu sama lain, yang mengharuskan adanya program dan kegiatan pendidikan melalui pembelajaran yang berarti sejak usia dini. Tujuannya mengasah semua kemampuan anak supaya nantinya dapat berfungsi sebagai individu yang utuh, sehingga mereka perlu dikembangkan dan dibimbing.

Menurut Khairi (2018) mengenai karakteristik anak diantaranya; 1) Rasa ingin tahu tinggi dan minat terhadap berbagai hal. Mulai mengobservasi, mendiskusikan dan menanyakan yang dilihat dan didengar khususnya dalam hal belum pernah dialaminya. 2) Beriringan dengan bertambahnya usia anak-anak mulai menunjukkan ketertarikan lebih dalam untuk bersosialisasi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Di antara ciri-ciri tersebut, keingintahuan tinggi, karakter yang khas, senang berimajinasi dan berfantasi, berada pada usia yang ideal untuk belajar dan menunjukkan sifat egosentris, memiliki konsentrasi yang kurang lama, serta merupakan bagian dari masyarakat sosial (Sudirman, 2021). Pada waktu ini, otak anak sedang mengalami fase pertumbuhan yang paling pesat dalam hidupnya. Memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan dan pertumbuhan mereka. Hartinah (2018) menyebutkan bahwa PAUD merupakan program yang dibuat untuk meningkatkan kemampuan anak secara komprehensif dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Melalui PAUD sebagai suatu usaha yang teratur dan terencana dalam memberikan pendidikan atau bimbingan kepada pengasuhan dengan harapan agar anak dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki secara maksimal (Fahrezi & Susanti, 2021).

Menurut Widyastuti dkk (2018:13-14) Perkembangan bahasa untuk anak berusia 5-6 tahun meliputi 1) mengenali bahasa, dimana anak diajarkan untuk memahami aturan dalam sebuah permainan, 2) mengungkapkan bahasa, dimana anak diajarkan untuk menjawab pertanyaan, 3) keaksaraan, dimana anak sudah mampu mendengar lawan bicara ketika diajak untuk berbicara. Pada masa teknologi informasi sekarang ini tentu penggunaan bahasa memungkinkan anak untuk berkomunikasi, berinteraksi dan menyampaikan apa saja yang ingin di ungkapkannya sebagai bentuk peranan dalam mengenal literasi (Prayoga & Muryanti, 2021). Dengan mengenal huruf dapat membentuk budaya membaca yang dimulai lewat literasi sejak usia muda memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan bahasa anak (Afnida, Sari & Syafnita, 2022). Kemampuan mengenali huruf adalah keterampilan dasar yang seharusnya dimiliki oleh anak sejak dini sebagai persiapan memasuki pendidikan dasar. Untuk mengajarkan

pengenalan huruf kepada anak, diperlukan semangat dari guru dan orang tua untuk dapat menghasilkan pengalaman membaca awal yang efektif dan menyenangkan. Menurut Healy, memahami otak seorang anak dan bagaimana otaknya berkembang adalah kunci untuk mengerti cara belajar mereka (Pujiati, 2017).

Dunia anak adalah dunia permainan baik bermain sendiri ataupun bermain dengan teman. Bermain sebagai usaha untuk mendapatkan kebahagiaan dan kepuasan batin dari kegiatan yang dilakukan anak merasa kegembiraan dan tidak memperdulikan hasil akhir yang akan diperoleh. Ketika anak berusia 5 hingga 6 tahun, mereka sudah dapat mengenali huruf, karena di kelas satu sekolah dasar, anak diharapkan sudah bisa membaca. Menurut Montessori, anak berada dalam fase peka atau menunjukkan ketertarikan terhadap berbagai hal yang menarik perhatian mereka (Azkia & Rohman, 2020). Melalui mengenal huruf anak dapat memperoleh informasi dalam bentuk menyukai buku dan aktivitas membaca. Tujuan mengenal huruf sebagai bentuk perolehan pemahaman untuk menyerap informasi dan pengetahuan. Kemampuan anak untuk mengenali huruf memerlukan waktu yang bervariasi, yang pada akhirnya dapat membuat mereka mahir menggabungkan bunyi huruf, merangkainya, kemudian memahaminya sebagai suatu kata (Paramita, 2020).

Masalah dalam keterampilan mengenali huruf pada anak-anak di usia awal diantaranya kesulitan memahami bentuk huruf, bentuk tulisan, kesulitan dalam menuliskan namanya sendiri, ketidaktahuan dalam membunyikan gabungan huruf dan kesulitan memahami benda-benda sekitar dengan tulisan. Banyaknya kesulitan yang dihadapi anak dalam mendapatkan pengalaman mengenal huruf dipengaruhi lingkungan terdekatnya. Akibatnya anak usia dini kesulitan untuk memahami huruf dalam sebuah bacaan. Anak harus diperkenalkan pada huruf dengan cara mengasah kemampuan mendengarkan suara huruf, kata yang berkaitan dengan objek, serta menunjukkan bentuk huruf dan benda tersebut (Igromah, 2018). Dengan mengenal huruf anak dapat membaca sebagai sarana untuk menyerap informasi dan pengetahuan (Pujiati, 2017). Kemampuan mengenal huruf anak satu dengan yang lain juga berbeda, ada beberapa anak yang cepat pandai mempelajari huruf dan ada sejumlah anak yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami huruf-huruf tersebut.

Berdasarkan studi observasi dari lapangan yang telah dilakukan, di temukan bahwa sejumlah anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf. Dari hasil obesrvasi yang diperoleh terdapat 10 dari 22 anak belum berkembang. Dimana banyak di antara mereka yang belum mampu mengenali abjad dengan baik. Anak-anak belum dapat memahami dan mengucapkan huruf, serta dalam kegiatan menulis, ada yang kesulitan membedakan huruf, seperti b dengan d, p dengan b, dan p dengan q. Serta variasi media pembelajaran yang kurang untuk mengenal huruf. Oleh karena itu, perlu peran permainan sebagai sarana menyampaikan pembelajaran. Menurut Hall permainan merupakan warisan kebudayaan orang-orang terdahulu yang dimainkan dari generasi hingga pada saat ini (Khadijah & Armanila, 2017). Rozana & Bantali (2020) menyebutkan bahwa istilah “engklek” berasal dari bahasa jawa dan merupakan permainan tradisional, lompat-lompat pada bidang datar yang digambarkan di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak saat ke kotak berikutnya. Menurut Wiranti dan Mawarti (2018) permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dimana sebelum permainan anak membuat petak-petak untuk menjadi

pijakan saat melompat dan masing-masing dari mereka memiliki koin atau benda yang dijadikan pion untuk mendekteksi sampai dimana perjalanannya terhenti.

Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah Indonesia baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi yang dikenal dengan nama yang berbeda (Tamia, 2021). Di Betawi permainan engklek dikenal dengan nama *dampu* dengan sebutan lengkap *dampu bulan*, sedangkan di daerah Riau dikenal dengan nama *setatak*, di NTT disebut *siki doka*, di Bekasi disebut *demprak gunung* atau loncat gunung dan di Batak Toba menyebutnya dengan nama *marsitekka* (Mulyaningsih, Jaharudin, Astuti, & Okyranida, 2023). Nama-nama permainan Engklek atau dalam bahasa Inggris "Hopscotch", antara lain *Engklek* (Jawa), *Asinan*, *Gala Asin* (Kalimantan), *Intingan* (Sampit), *Tengge-tengge* (Gorontalo), *Cak Lingking* (Bangka), *Dengk leng*, *Teprok* (Bali), *Gili-gili* (Merauke), *Deprok* (Betawi), *Gedrik* (Banyuwangi), *Bak-baan*, *engkle* (Lamongan), *Bendang* (Lumajang), *Engkleng* (Pacitan), *Sonda* (Mojokerto), *Tepok Gunung* (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lain (Hidayat & Evendi, 2020).

Permainan engklek dikenal sebagai permainan rakyat yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Penggunaan permainan engklek abjad melibatkan semua indera anak seperti melihat, mendengar, menyebutkan suara huruf, serta kemampuan motorik kasar anak saat melompat, oleh karena itu pengajaran dilakukan secara langsung oleh guru kepada anak supaya mereka bisa memahaminya dengan baik. Dengan permainan, lebih mudah menangkap materi yang telah disampaikan. Satu dari sekian permainan bisa digunakan adalah permainan engklek abjad, karena permainan ini juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya memperkenalkan huruf, tetapi juga melatih keterampilan motorik kasar anak. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan aktivitas motorik kasar dengan stimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat efektivitas permainan engklek abjad dalam pembelajaran pengenalan huruf untuk memperoleh pengalaman membaca awal pada anak.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, fokusnya studi ini pada seberapa efektif permainan engklek abjad untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Penelitian yang dipilih adalah kuantitatif. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa metode kuantitatif merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang berlandaskan pada prinsip-prinsip positivisme. Pendekatan ini dipakai untuk menganalisis populasi dan sampel dengan mengumpulkan informasi menggunakan perangkat penelitian, dan mengolah informasi tersebut dengan cara analisis yang bersifat kuantitatif atau statistik yang dirancang untuk menguji asumsi yang telah ditetapkan. Dalam penelitian kuantitatif tersebut, pendekatan yang diterapkan adalah eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah suatu cara yang digunakan untuk memahami bagaimana suatu tindakan mempengaruhi tindakan lain dalam keadaan yang terstruktur.

Metode yang diterapkan studi ini yakni eksperimen semu, yang merupakan variasi dari desain eksperimen sejati. Meskipun terdapat kelompok kontrol, variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen tidak sepenuhnya dapat dikendalikan (Sugiyono, 2017). Rancangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah desain kelompok kontrol di mana baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Tes akhir dilaksanakan di kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa pengajaran pengenalan huruf dengan permainan engklek abjad,

sedangkan kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan dikarenakan menyesuaikan dengan media yang telah guru gunakan yaitu menggunakan permainan kartu huruf. Setelah kedua kelompok kelas dilakukan perbandingan untuk mengetahui dari perlakuan yang sudah dilakukan.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di sebuah Taman Kanak-Kanak Padang. Penelitian dilakukan dari tanggal 28 April hingga 22 Mei 2025 pada tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *non-probability* sampling dengan kuota sampling, di mana subjek penelitian terdiri dari dua kelas: kelas B2 dan B3 yang masing-masing kelas sebanyak 15 anak.

Jenis informasi yang dipakai dalam studi ini adalah informasi utama, yaitu informasi yang didapatkan langsung dari sumbernya. Informasi ini adalah nilai dari tes yang dilakukan oleh peneliti dengan mengandalkan daftar observasi yang dibuat oleh peneliti. Sumber data dalam penelitian ini merujuk pada asal data yang digunakan (Arikunto, 2017). Teknik penilaian yang dipakai berupa indikator yang akan dicapai anak yaitu skor nilai yang telah ditentukan. Uji yang dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *effect size* serta pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memperoleh seberapa efektif permainan engklek abjad terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Pada kedua kelas sama-sama dilakukan *pre-test* untuk pertemuan pertama. Setelah dilakukan *pre-test* selanjutnya diberikan *treatment* sebanyak 3 kali. Setelah dilakukan *treatment* di kelas eksperimen, kemudian peneliti melakukan tes akhir pada kedua kelas. Hal ini untuk memperoleh data perkembangan kemampuan mengenal huruf anak saat sebelum dan setelah *treatment*. Hasil dari *post-test* akan menunjukkan apakah terdapat pengaruh *treatment* atau perlakuan yang diberikan terhadap kecakapan mengenal huruf pada anak atau tidak di kelas eksperimen.

Tabel 1: Statistik Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen pada Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Statistics Eksperimen			
	Pre-test	Post-test	
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		12.07	20.80
Std. Error of Mean		.530	.327
Median		12.00	21.00
Mode		9 ^a	21
Std. Deviation		2.052	1.265
Variance		4.210	1.600
Range		6	4
Minimum		9	19
Maximum		15	23
Sum		181	312

Tabel 2: Statistik Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol pada Kemampuan Mengenal Anak

Statistics Kontrol			
	Pre-test		Post-test
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		12.47	19.00
Std. Error of Mean		.559	.289
Median		12.00	19.00
Mode		11	18 ^a
Std. Deviation		2.167	1.121
Variance		4.695	1.257
Range		8	3
Minimum		10	18
Maximum		18	21
Sum		187	291

Berdasarkan tabel 1 dan 2 menunjukkan perbedaan dalam hasil yang diperoleh setelah penerapan perlakuan pada setiap kelas. Pada saat melakukan penelitian di kelas eksperimen dengan permainan engklek abjad diawali dengan pengenalan alat permainan, cara bermain serta aturan permainan. Pada nilai hasil perbandingan terlihat adanya perbedaan yang berarti signifikan. Berdasarkan hasil analisis pedoman instrumen dengan tujuh item pernyataan yang telah dilakukan sama-sama mengalami kenaikan. Namun pada kelompok eksperimen yang menggunakan permainan engklek lebih tinggi nilainya (efektif) dibandingkan kelas kontrol menggunakan permainan kartu huruf. Dapat dilihat pada anak yang awalnya belum berkembang dalam melafalkan bentuk huruf dengan lambangnya serta dapat membedakan bentuk huruf dengan lambangnya menjadi mampu melalui permainan engklek abjad ini. Ada peningkatan antara hasil pre-test dan post-test di kelas eksperimen, di mana total skor pre-test mencapai 181 dengan rata-rata 12,07. Setelah diberikan perlakuan dan melakukan tes akhir, skor post-test siswa meningkat menjadi 312 dengan rata-rata 20,80. Sementara itu, pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan dari data pre-test yang memiliki total skor 187 dan rata-rata 12,47. Setelah perlakuan dan diadakan post-test, skor meningkat menjadi 291 dengan rata-rata 19,40. Kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, menunjukkan efektivitas yang baik, namun perbandingannya lebih efektif kelas eksperimen dari pada kelas kontrol.

Penilaian ini didapatkan dari data hasil tes tentang kemampuan pengenalan pengenalan huruf adalah daya anak dalam membedakan dan mengucapkan bentuk serta simbol huruf secara jelas. Membaca awal (pengenalan huruf) adalah kemampuan anak untuk mengenali dan memahami lambang huruf yang kemudian diucapkan (mengucapkan) dengan menekankan pada mengucapkan tulisan, pelafalan, dan intonasi yang lancar, serta kelancaran dan kejelasan suara (membedakan) (Riyanti, 2021:81). Menurut Salwanur, kemampuan pengenalan huruf sebagai kemampuan anak

untuk mengenali dan memahami simbol tulisan yang merupakan huruf-huruf abjad dalam mencerminkan suara bahasa (Yeni dan Hartati, 2020). Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik menyatakan bahwa kemampuan pengenalan huruf adalah kemampuan untuk paham tanda-tanda atau karakteristik simbol tulisan yang merupakan bagian dari abjad yang mencerminkan suara bahasa (Yeni dan Hartati, 2020).

Analisis data dalam penelitian ini untuk menyajikan data dengan melakukan uji normalitas, homogenitas, uji-t, dan terakhir effect size dari efektivitas permainan engklek abjad dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. *Pertama*, uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang ada berdistribusi secara normal, Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26 for windows dengan metode *Kolmogorov-Smimov*. Data yang dianalisis adalah *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil analisis data uji normalitas menggunakan SPSS pada tabel 3:

Tabel 3. Uji Normalitas Menggunakan SPSS versi 26

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil kemampuan mengenal huruf anak	Pre-test eksperimen	.142	15	.200*	.923	15	.212
	Post-test eksperimen	.237	15	.023	.886	15	.057
	Pre-test control	.203	15	.098	.877	15	.043
	Post-test control	.173	15	.200*	.876	15	.042

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai signifikansi untuk hasil pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang lebih besar dari 0,05, yaitu pada pre-test dan post-test kelas eksperimen didapatkan nilai sig masing-masing sebesar 0,200 dan 0,023. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai signifikansinya adalah 0,098 dan 0,200 yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki distribusi yang normal.

Kedua, uji homogenitas bertujuan melihat apakah kelompok data sampel termasuk varian *homogeny* (sama). Uji homogenitas dilakukan pada data penelitian yaitu *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas menggunakan SPSS disajikan pada tabel 4:

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil kemampuan mengenal huruf anak	Based on Mean	2.464	3	56	.072
	Based on Median	2.012	3	56	.123
	Based on Median and with adjusted df	2.012	3	41.917	.127
	Based on trimmed mean	2.259	3	56	.092

Dari data didapat nilai signifikansi $0,072 > 0,05$ maka data tersebut dikatakan *homogeny* sehingga dapat disimpulkan data yang diperoleh kelas eksperimen maupun kelas kontrol sudah homogen atau memiliki varian yang sama.

Ketiga dilakukan uji hipotesis, setelah diketahui data penelitian berdistribusi normal dan bersifat homogen selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis umum yang digunakan fungsi statistik yaitu uji *independent sample test*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kedua kelompok memiliki perbedaan yang signifikan. Adapun hasil uji hipotesis data penelitian dapat dilihat pada tabel 5 :

Tabel 5. Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil kemampua n mengenal huruf anak	Post-test eksperimen	15	20.80	1.265	.327
	Post-test Kontrol	15	19.40	1.121	.289

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa *mean* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 20,80 dan kelas kontrol sebesar 19,40. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen dan bermakna signifikan atau tidak. Hal ini dapat dilihat pada tabel 6 uji *independent sample test* di bawah ini:

Tabel 6. Uji *Independent Sample Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Kemapua n Mengenal Huruf Anak	Equal varianc es assume d	.011	.916	3.208	28	.003	1.400	.436	.506	2.294
	Equal varianc es not assume d			3.208	27.603	.003	1.400	.436	.505	2.295

Dari uji hipotesis *independent sample test* terdapat hasil nilai kemampuan mengenal huruf anak yaitu $0,916 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh penggunaan permainan engklek abjad terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.

Kemudian dilakukan uji *terakhir* yaitu uji *effect size* mengetahui besar pengaruh permainan engklek abjad terhadap kemampuan mengenal huruf dilakukan dengan rumus *cohen's* menggunakan data *gain score* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat standar deviasi kelas eksperimen sebesar 1,265 (Sd1) dan standar deviasi kelas kontrol sebesar 1,121 (Sd2) dengan jumlah responden masing-masing (n=15 anak) serta rata-rata kelas eksperimen 20,80 (M1) dan rata-rata kelas kontrol 19,40 (M2). Berikut hasil uji *effect size* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$d = \frac{M1 - M2}{S_{spooled}} \text{ dengan } S_{spooled} (S_{gab}) = \frac{\sqrt{(n1-1)Sd1^2 + (n2-1)Sd2^2}}{n1+n2-2}$$

diperoleh hasil perhitungan dari rumus tersebut nilai *effect size* sebesar 1,17 yang termasuk dalam kategori kuat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan engklek abjad lebih efektif terhadap pengenalan huruf pada anak.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil tes kemampuan mengenal huruf anak menggunakan permainan engklek abjad dengan permainan kartu huruf selisih tidak terlalu jauh. Namun dengan permainan engklek abjad lebih efektif daripada permainan kartu huruf sehingga dapat memotivasi anak untuk kegiatan

belajar dan memperkenalkan kemampuan mengenal huruf dalam tahap membaca awal sebagai persiapan anak dalam melanjutkan tingkat pendidikan sekolah dasar.

Pada nilai hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel perbandingan di kelas kontrol terjadi perbedaan yang signifikan. Namun pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan engklek lebih tinggi nilainya (efektif) dibandingkan kelas kontrol menggunakan permainan kartu huruf. Hal ini sesuai dengan teori Riyanti yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam membedakan dan melafalkan bentuk huruf serta lambangnya dengan jelas. Membaca permulaan (kemampuan mengenal huruf) merupakan kesanggupan anak dalam mengenal dan memahami lambang-lambang huruf yang kemudian diucapkan (menghafalkan) dengan menitikberatkan aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang lancar serta kejelasan suara (membedakan) (Riyanti, 2021:81).

Penelitian ini juga membuktikan dengan menggunakan permainan engklek abjad dalam mengenalkan huruf dapat memberikan manfaat dan pengaruh bagi anak sebagai berikut; 1) anak menjadi lebih kreatif, menggunakan barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. 2) dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak saat bermain, melepaskan emosinya (berteriak, tertawa dan bergerak) dan 3) mengembangkan kecerdasan majemuk anak (*multiple intelligences*) (Rozana & Bantali, 2020). Selain itu juga, melalui permainan engklek dapat dilakukan sambil berhitung pada setiap susunan pola engklek dan dapat mengenalkan simbol-simbol serta menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z (Rohayati & Budiarti, 2022). Hal ini tentu didukung oleh ciri khas dalam pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran melalui bermain yang mana sebagian besar anak menghabiskan waktunya untuk bermain baik itu sendiri, dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih dewasa.

Hal ini juga ditekankan oleh Vygotsky (1998) menyatakan sebagai berikut: “...*play as every activity of the child that does not pursue getting results regards all types of children's activity as being equivalent. From the point of view of the adult, whether the child opens and closes a door or plays with a hobby-horse, he does both for pleasure, for play, not seriously, not in order to get something. All of this is called play.*” Suryana (2018) berpendapat bahwa bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu. Dimana dalam penelitian ini bermain dengan menggunakan permainan engklek abjad untuk mengetahui efektifitas kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

SIMPULAN

Kesimpulan dari studi ini adalah permainan engklek abjad efektif meningkatkan kemampuan mengenali huruf pada anak usia 5-6 pada kelompok eksperimen yang menggunakan permainan engklek abjad tingkat signifikan *mean* nilai *pre-test* 12,07 menjadi *post-test* 20,80. Sementara kelompok kontrol hanya meningkat dari 12,47 menjadi 19,00. Dengan nilai *effect size* sebesar 1,17, menunjukkan pengaruh yang kuat. Oleh karena itu, disarankan agar permainan engklek abjad dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Afnida, M., Sari, R. E., & Syafnita, T. (2022). Pendekatan Whole Language: Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 8586-8596.
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Arikunto, S. (2019). Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program. Pustaka Pelajar
- Azkiya, N & Rohman, N. (2020). "Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mmembaca Permulaan Siswa SD/MI Kelas Rendah". *Journal Of Islamic Primary Education*, 3(2). 69-77.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Education*, 16(1), 58-70.
- Hartinah, U., Mayar, F., & Suryana, D. (2018). Efektivitas Mencetak Percikan Daun Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiah Suayan. *Jurnal Usia Dini*, 4(2). 55-66
- Iqromah, F. (2018). Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Di TK Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 7(1), 11-24.
- Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2). 16-28.
- Mulyaningsih, N. N., Jaharudin, A., Astuti, I. A., & Okyranida, I. Y. (2023). *Etnofisika dalam seri permainan tradisional*. Aceh: Syah Kuala University Press.
- Paramita, V, D. (2018). *Jatuh Hati Pada Montessori*. Jakarta: B frist.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Prayoga, A., & Muryanti, E. (2021). Peran guru dalam pengenalan literasi digital pada anak usia dini pada masa covid-19 di tk se-kecamatan pauh duo. *Generasi Emas*, 4(2), 84-95.
- Pujiati, M. A. (2017). *Cara Mudah Mengajarkan Anak Membaca : Mengajar Anak*. Nauka Publishing.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Yogyakarta: K-Media.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Sudirman, N. (2021). *Modul Karakteristik dan Potensi Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini : Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta : Kencana.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep Dan Teori (Cetakan Pertama)*. Bumi Aksara.

- Widyastuti, A. (2018). Analisis tahapan perkembangan membaca dan stimulasi untuk meningkatkan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1), 31.
- Widyastuti, W., Wijaya, A. P., Rumite, W., & Marpaung, R. R. T. (2018). Minat Siswa Terhadap Matematika Dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran Dan Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 83-100.
- Widyastuti, W., Wijaya, A. P., Rumite, W., & Marpaung, R. R. T. (2018). Minat Siswa Terhadap Matematika Dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran Dan Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 83-100.
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di taman kanak-kanak Alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608-616.