

Pengaruh Aplikasi Solitekids terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun

Dinda Antoni^{1*}, Nurhayati Tine², Sri Wahyuningsi Laiya³

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

Email: dindaantoni526@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Juni) (2025)

Di revisi (Juli) (2025)

Disetujui (Juli) (2025)

Keywords:

Aplikasi Solitekids;
Mengenal Huruf; Taman
Kanak – kanak.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Solitekids application on the ability to recognize letters in children aged 5-6 years at Sekawan Kindergarten, Pentadio Barat Village, Telaga Biru District, Gorontalo Regency. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method in the form of one group pre-test and post-test design. The sample in this study was 15 children in group B. The data collection technique used an initial test (pre-test) and a final test (post-test) to see the difference in children's ability to recognize letters before and after being given treatment in the form of learning using the Solitekids application. The results of the study showed an increase in the average score from the pre-test of 28.93 to 46.60 in the post-test. The results of the hypothesis test with linear regression showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there is a significant effect of the use of the Solitekids application on children's ability to recognize letters. These findings indicate that the Solitekids application is effective as an early literacy learning medium for early childhood, because it can increase children's interest in learning, visual memory, and motivation in recognizing letters in a fun way. Thus, the Solitekids application can be an alternative digital-based educational media to support early childhood learning, both at home and at school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Solitekids terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Sekawan Desa Pentadio Barat Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen berbentuk one group pre-test and post-test design. Sampel dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) untuk melihat perbedaan kemampuan anak dalam mengenal huruf sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Solitekids. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari pre-test sebesar 28,93 menjadi 46,60 pada post-test. Hasil uji hipotesis dengan regresi linier menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Solitekids terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Solitekids efektif digunakan sebagai media pembelajaran literasi awal pada anak usia dini, karena dapat meningkatkan minat belajar, daya ingat visual, dan motivasi anak dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, aplikasi Solitekids dapat menjadi alternatif media edukatif berbasis digital untuk mendukung pembelajaran anak usia dini, baik di rumah maupun di sekolah.

Pendahuluan

Kemampuan Mengenal Huruf adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan membedakan simbol-simbol huruf yang memiliki bunyi bahasa. Kemampuan ini melibatkan pemahaman tentang bentuk huruf, baik huruf kapital maupun huruf kecil. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan dasar yang esensial bagi perkembangan literasi seseorang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek. Untuk itu, lembaga PAUD menawarkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk mendukung peningkatan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, emosional, serta keterampilan fisik dan motorik anak (Harif, 2021).

Secara keseluruhan, PAUD bertindak sebagai fondasi awal dalam perkembangan fisik dan mental anak, termasuk keterampilan motorik halus dan kasar, kreativitas, kecerdasan emosional, dan spiritual. Selain itu, PAUD juga berperan dalam membentuk keterampilan sosial dan bahasa anak sesuai dengan tahap pertumbuhan mereka (Yeni & Hartati, 2020).

Masa usia dini adalah tahap yang sangat krusial dalam pertumbuhan seseorang. Fase ini, sering disebut sebagai "masa keemasan", ditandai dengan perkembangan pesat baik secara fisik maupun mental dalam lima tahun pertama kehidupan anak. Anak-anak dalam fase ini memiliki keingintahuan yang sangat tinggi terhadap berbagai informasi dan pengalaman, yang berkontribusi dalam membangun kemampuan belajar mereka.

Pendidikan anak usia dini menekankan pembelajaran melalui permainan sebagai metode utama. Melalui permainan, anak dapat memahami konsep dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung dengan mudah dan menyenangkan. Pendekatan ini bertujuan untuk menjamin bahwa anak siap untuk menjalani tahap pendidikan berikutnya.

Berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Pendidikan Nasional PAUD, definisi anak usia dini meliputi rentang usia 0-6 tahun. Pada masa pertumbuhan, terdapat beragam aspek

perkembangan yang perlu diperhatikan, meliputi aspek spiritual dan etika, pertumbuhan jasmani, kemampuan berpikir, keterampilan berbahasa, perkembangan sosial dan emosional, serta kemampuan artistik. Tahapan tumbuh kembang anak usia dini dapat dibagi menjadi tiga periode, dimulai dari masa bayi yang berlangsung dari lahir hingga satu tahun, dilanjutkan dengan periode balita dari usia satu hingga tiga tahun, dan terakhir fase prasekolah yang berlangsung dari usia tiga hingga enam tahun sebelum anak siap memasuki jenjang pendidikan dasar.

Kemampuan berbahasa adalah elemen penting dalam pertumbuhan anak di usia dini. Di usia prasekolah, perkembangan bahasa anak meliputi pengertian mengenai sistem bunyi dan simbol yang dipakai untuk berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain (Pradita et al., 2024). Hal ini sejalan dengan (Pradita et al., 2024) menyatakan bahwa perkembangan bahasa pada anak mengikuti pola tertentu yang dapat diperkirakan, walaupun ada variasi individu.

Seiring bertambahnya usia, anak akan memperoleh lebih banyak kosakata melalui pengalaman sehari-hari, mendengar, dan mengucapkan kata-kata baru. Pada awalnya, pengucapan mereka mungkin belum jelas, tetapi seiring waktu, keterampilan bahasa mereka akan berkembang dengan baik (Anisawwn, Chandra, & Sulianto, 2022).

Bahasa adalah sarana komunikasi yang sangat krusial bagi anak untuk mengekspresikan ide dan membangun interaksi sosial (Siregar dalam Yeni & Hartati, 2020). Jahja (Yeni & Hartati, 2020) menekankan bahwa bahasa tidak hanya mencakup komunikasi verbal tetapi juga ekspresi melalui simbol, gerakan, angka, gambar, dan ekspresi wajah. Sejak lahir, anak mulai belajar bahasa dari lingkungannya, terutama dari bahasa ibu mereka, yang menjadi dasar komunikasi dan interaksi sosial mereka (dalam Chairunnisa, Asmawati, & Fahmi, 2022).

Kemampuan mengenal huruf adalah keterampilan fundamental yang mendukung pertumbuhan kognitif anak. Anak yang memiliki pemahaman terhadap akan lebih cepat dalam proses belajar membaca dan menulis. Seefeldt dan Wasik dalam Trisnawati (Salmadev, 2023) menegaskan bahwa pengenalan huruf adalah langkah awal dalam literasi, dimana anak mulai memahami simbol-simbol alfabet yang merepresentasikan bunyi dalam bahasa.

Menurut Tiningsih dan Emi dalam Salmadev (2023), pengenalan huruf adalah tahap dasar dalam pembelajaran membaca. Anak yang menguasai huruf-huruf abjad akan memiliki kemudahan dalam membaca dibandingkan anak yang belum mengenal huruf dengan baik. Kemampuan ini sangat penting dalam membangun pemahaman terhadap kata dan kalimat.

Kemampuan untuk mengenal huruf merupakan elemen penting dalam perkembangan kognitif yang mendukung berpikir simbolik, yang sebaiknya dimiliki anak sejak usia dini. Kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal huruf adalah keterampilan anak dalam merepresentasikan objek yang tidak tampak dihadapannya dengan menggunakan huruf-huruf. Dalam proses pengenalan huruf, terdapat beberapa indikator utama yang perlu dicapai oleh anak berumur 5-6 tahun. Indikator perkembangan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal huruf untuk anak usia 5 hingga 6 tahun mencakup: 1) Pengenalan bentuk atau simbol huruf beserta bunyinya; dan 2) Kemampuan untuk mengenali rima. Memahami simbol-simbol dari huruf vokal dan huruf konsonan; serta 4) Mampu menggambarkan objek dengan tulisan (dalam Adolph 2016).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak usia 5 hingga 6 tahun, pada kelompok B di Tk Sekawan desa Pentadio Barat, Kecamatan Telaga Biru, Kabupaten Gorontalo. Peneliti mengamati sebelum dan sesudah proses pembelajaran, diperoleh hasil bahwa dari total 30 anak, terdapat 15 anak yang masih menghadapi kesulitan dalam perkembangan bahasa. Khususnya kemampuan mengenal huruf anak belum berkembang secara optimal, mengalami tantangan dalam mengenal, membedakan serta menulis huruf. Sebagai contoh, saat guru meminta anak menyebutkan salah satu huruf, beberapa anak tampak bingung dan tidak dapat mengungkapkannya. Contohnya, ketika guru meminta anak untuk menyebutkan huruf G, anak hanya terdiam dan tidak dapat menyebutkannya. Ketika guru meminta anak untuk menulis beberapa huruf, mereka juga tidak bisa meniru atau menuliskan apa yang sudah ditunjukkan oleh guru. Mereka belum bisa membedakan antarahuruf yang satu dengan yang lainnya. Selain itu, ketika guru menuliskan huruf besar dan kecil di papan tulis dan menanyakan kepada siswa mengenai perbedaan keduanya, anak-anak tersebut belum dapat memberikan jawaban karena mereka belum dapat membedakan huruf kecil dan huruf besar. Selain itu, dalam pembelajaran guru sudah

menggunakan media, akan tetapi anak masih kurang efektif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan, maka perlu adanya suatu upaya yang dilakukan dalam mempengaruhi kemampuan mengenal huruf anak dapat berkembang dengan baik, salah satunya yaitu menggunakan kegiatan melalui Aplikasi Solitekids. Kegiatan belajar dilakukan dengan cara bermain. Aktivitas bermain yang dimaksud adalah permainan yang dapat memicu anak dan membantu meningkatkan kemampuan bahasatermasuk pengenalan huruf yang dapat dirangsang melalui permainan yang bersifat edukatif. Permainan edukatif adalah suatu bentuk permainan yang dapat memperluas wawasan anak. Permainan ini mencakup aktivitas yang menyampaikan pengetahuan untuk mendukung proses belajar anak. Permainan edukatif dirancang agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak. Diantara banyaknya media atau aplikasi yang bisa digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak aplikasi *solitekids* merupakan salah satu terobosan aplikasi ajar terkini yang dirancang untuk menjadi media edukasi yang interaktif, sehingga dapat menarik minat anak-anak dalam belajar, terutama dalam mengenal huruf dan angka.

Aplikasi *Solitekids* adalah salah satu aplikasi yang dapat merangsang kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Aplikasi ini merupakan platform pembelajaran berbasis Android yang menawarkan berbagai permainan edukatif untuk membantu anak memahami konsep huruf dengan lebih interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan anak dapat belajar mengenal huruf dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Game *Solitekids* salah satu aplikasi yang dapat membantu anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mengenal dan memahami angka-angka serta pengenalan huruf dengan metode yang seru, sehingga proses perkembangan berpikir simbolik anak dapat berkembang dengan cepat.

Solitekids Secil, yang merupakan sebuah aplikasi berbasis Android yang bergerak di bidang pendidikan dengan cara memberikan berbagai aplikasi game menarik yang di desain untuk mengajari siswa dari mengenal warna, huruf, bentuk, angka, music dan lain-lain, dengan tujuan menciptakan berbagai interakrtif game yang ditujukan untuk anak 2-12 tahun dan membantu para orang tua untuk meningkatkan

kecerdasan anak-anaknya. Solitekids Secil berdiri sejak tahun 2016 yang didirikan oleh tenaga-tenaga profesional, diantaranya Asadullahil Ghalib sebagai CEO, Miftah Alfian Syah sebagai Lead Programmer, M Bagus Muslim sebagai Lead Arthist, Agus Andiyono sebagai Web Programmer, Farich Trifa Handika sebagai 2D & 3D Arthist, Robby Alamsyah sebagai Programmer, M Rifandi sebagai Music Creator dan Moh Bukhori sebagai Supporting. dan *Solitekids* Secil ini bermarkaskan di Jl. KH, Zainal Alim. No. 35 Kelurahan Kemayoran Bangkalan. Jawa Timur. Indonesia.

Solitekids didirikan pada tahun 2016 bulan januari dengan mengenalkan produk aplikasi yang sudah bisa ditelepon pintar, dua tahun, tahun kemudian, pengunduh aplikasi *solitekids* mencapai satu juta orang, lalu meningkat drastis pada tahun ketiga yang mencapai lima juta pengunduh. Pada tahun 2022, jumlah pengunduh mencapai 20 juta orang dengan seratus aplikasi yang telah dirilis. Tidak hanya menyediakan aplikasi edukatif yang dapat diunduh di Play Store, *solitekids* juga membuka toko mainan bagi anak secara daring. Akselerasi yang dilakukan *solitekids* tidak lepas dari pengalaman meraih juara dua dunia tahun 2016 dalam kategori games di ajang Imagine Cup yang digelar oleh Microsoft. Pengalaman berkompetisi ditingkat internasional menjadi modal untuk mengembangkan aplikasi berisi konten edukatif. Gim edukatif berjudul Froggy and The Pestcide meraih juara kedua karena ide yang ditawarkan berupa pengenalan bahaya penggunaan pestisida bagi lingkungan.

Adapun kelebihan atau kegunaan dari aplikasi ini yang diambil dari informasi yang diberikan oleh pengembang aplikasi ini sendiri yakni untuk membantu anak-anak 2-12 tahun dalam belajar mengenal warna, bentuk, angka, alfabet, musik, dan sebagainya seputar pembelajaran di TK. Selain itu dalam penelitian ini peneliti dapat menggunakan aplikasi *solitekids* secil agar dapat membantu guru mengenalkan kepada anak macam-macam warna dan bentuk pada objek, dan anak juga dapat merasakan bahwa dengan menggunakan media pelajaran mereka lebih tertarik dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran belajar.

Dengan adanya aplikasi ini tentunya membawa manfaat bagi kegiatan belajar dan mengajar baik itu di rumah atau mungkin dapat digunakan di sekolah, sebagai contoh orang tua dan guru dapat lebih mudah mengajarkan anak didiknya berbagai

macam objek benda yang menarik tanpa harus memiliki objek aslinya dan pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimana pun.

Dari uraian diatas latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan mengadakan penelitian eksperimen untuk dikaji lebih mendalam yakni “Pengaruh Aplikasi Solitekids Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Sekawan Desa Pentadio Barat”.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Sekawan Telaga Biru yang terletak di Kabupaten Gorontalo. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi SoliteKids terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu, dengan pengumpulan data dilakukan di lapangan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. sampel yang digunakan terdiri dari 15 anak yang berada di kelas B di TK Sekawan. Desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah desain eksperimen dengan pre-test dan post-test yang dilakukan pada satu kelompok .

Tabel 1. Bagan Desain One- Group pretes-postes Eksperiment

Pre-Test	Treatment	Post-test
X1	T	X2

Keterangan :

X1 = Pre-Test Kemampuan Mengenal Huruf sebelum diberi perlakuan

X2 = Post-Test Kemampuan Mengenal Huruf sesudah diberi perlakuan

T = Penerapan penggunaan media pembelajaran aplikasi Solitekids

Hasil Penelitian dan Dikusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi Solitekids terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun. Proses penelitian dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi Solitekids dalam

proses pembelajaran. Sebanyak 15 anak dari kelompok B di TK Sekawan terlibat sebagai subjek penelitian. Sebelum perlakuan, anak-anak diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal dalam mengenal huruf. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori kurang dan cukup, yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih tergolong rendah. Anak-anak kesulitan dalam membedakan bentuk huruf, mengidentifikasi huruf, dan menghubungkan huruf dengan bunyinya.

Setelah itu, anak diberikan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Solitekids* selama empat minggu dengan frekuensi penggunaan 3 kali seminggu dalam waktu 30–40 menit per sesi. Aplikasi ini memuat berbagai permainan edukatif interaktif yang dirancang untuk melatih anak dalam mengenal huruf secara menyenangkan dan menarik. Setelah masa perlakuan berakhir, dilakukan post-test untuk melihat perubahan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan secara signifikan. Mayoritas anak sudah mampu mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, dan mengaitkan huruf dengan gambar atau kata yang sesuai. Anak terlihat lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan media interaktif tersebut.

Berdasarkan hasil perbandingan antara pre-test dan post-test, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kategori kemampuan mengenal huruf, di mana sebelumnya banyak anak berada pada kategori rendah sebelum diberikannya perlakuan (pretest) 40.80 dengan total skor 612, kini meningkat setelah diberikan perlakuan dengan rata – rata post-test 67.13 dengan total skor 1007. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Solitekids* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan literasi awal anak. Aplikasi ini dinilai efektif dalam meningkatkan daya ingat visual anak, minat belajar, serta motivasi mereka dalam mengenal huruf secara aktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Solitekids* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini, khususnya pada anak usia 5–6 tahun di TK Sekawan Desa Pentadio Barat Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo.

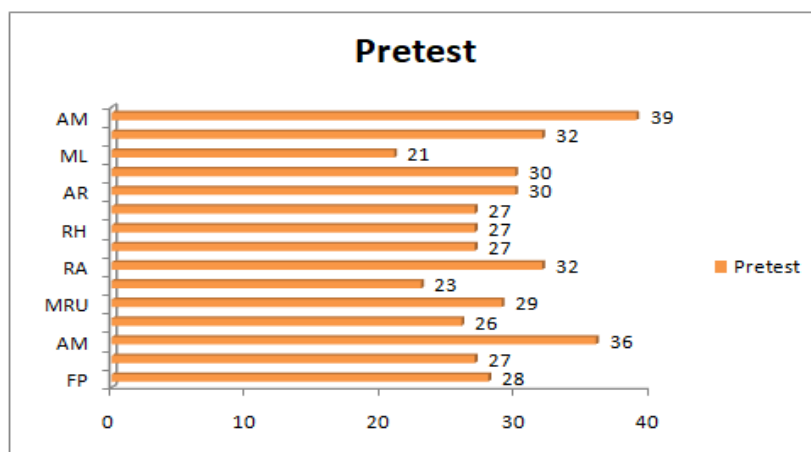
Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu, dilanjutkan bagian pembahasan. Subjudul hasil dan

subjudul pembahasan disajikan terpisah. Bagian ini harus menjadi bagian yang paling banyak, minimum 60% dari keseluruhan badan artikel.[Font Cambria, 12, Spasi 1,5]

Hasil

Deskripsi Hasil Pre-Test

Deskripsi hasil pretest merupakan ringkasan mengenai tingkat pencapaian awal atau pengetahuan dasar yang dimiliki anak didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran, dalam hal ini kegiatan aplikasi solitekids. Pretest digunakan sebagai alat evaluasi awal oleh peneliti untuk mengukur kemampuan anak dalam aspek-aspek mengenal huruf seperti menyebutkan, mengenal, memahami, serta membaca. Pelaksanaan pretest dilakukan sebelum anak menerima materi atau perlakuan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran tentang tingkat pemahaman, keterampilan, atau pengetahuan awal yang dimiliki oleh anak didik, sehingga dapat menjadi acuan dalam merancang pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan terhadap 15 anak didik kelompok B di TK Sekawan Desa Pentadio Barat Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 434. Dari hasil tersebut, nilai rata-rata pretest anak didik adalah 28.93. Berikut ini adalah rincian nilai pretest masing-masing anak:



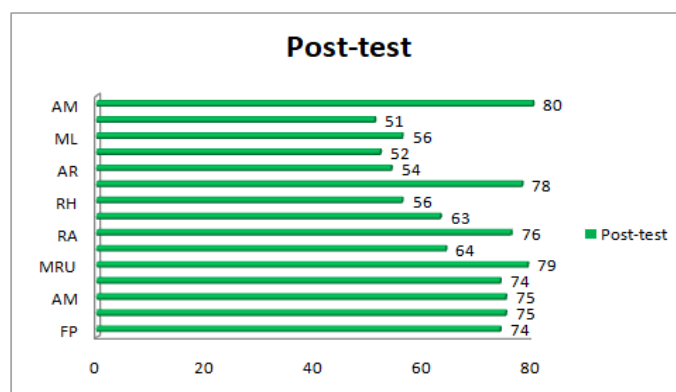
Gambar 1 Diagram Hasil Pretest

Berdasarkan diagram batang yang disajikan, tampak dengan jelas bahwa hasil pre-test anak usia 5 – 6 tahun di TK Sekawan, menunjukkan variasi kemampuan sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran melalui aplikasi solitekids. Dari hasil pre-test tersebut, diperoleh total nilai sebesar 434. Nilai terendah yang dicapai

oleh anak didik adalah 21, sedangkan nilai tertinggi mencapai angka 39. Data ini memberikan gambaran awal mengenai tingkat kemampuan anak dalam aspek-aspek mengenal huruf sebelum intervensi pembelajaran dilakukan. Selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari seluruh peserta pre-test menggunakan aplikasi SPSS 23 mendapatkan nilai dengan rata – rata 28.93. Nilai rata-rata ini mencerminkan tingkat penguasaan awal anak terhadap kemampuan mengenal huruf yang akan dikembangkan lebih lanjut melalui kegiatan aplikasi Solitekids.

Deskripsi Hasil Post test

Deskripsi hasil post-test merupakan ringkasan yang menggambarkan pencapaian kemampuan mengenal huruf anak setelah mereka mengikuti proses pembelajaran atau intervensi melalui aplikasi Solitekids. Post-test dilaksanakan setelah anak menerima materi dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana terjadi peningkatan atau perubahan dalam kemampuan mengenal huruf anak, khususnya dalam aspek mengenal huruf seperti menyebutkan, mengenal, memahami, serta membaca. Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan terhadap kelompok B di TK Sekawan Desa Pentadio Barat Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo, peneliti memperoleh total skor sebesar 699 dari 15 anak didik. Dari hasil tersebut, diperoleh rata-rata nilai post-test sebesar 46.60. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan hasil pre-test sebelumnya, yang mencerminkan bahwa intervensi melalui aplikasi Solitekids memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Berikut ini adalah rincian nilai post-test masing-masing anak:



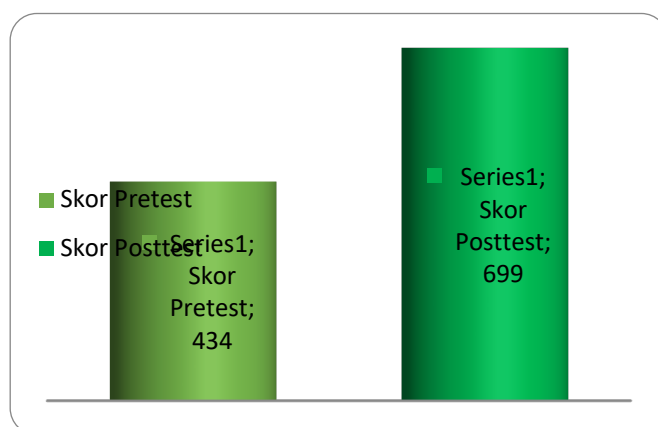
Gambar 2 Diagram Hasil post-test

Berdasarkan diagram batang yang disajikan, tampak dengan jelas bahwa hasil post-test anak usia 5 – 6 tahun di TK Sekawan, menunjukkan variasi kemampuan

setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran melalui aplikasi solitekids. Dari hasil post-test tersebut, diperoleh total nilai sebesar 699. Nilai terendah yang dicapai oleh anak didik adalah 34, sedangkan nilai tertinggi mencapai angka 56. Data ini memberikan gambaran akhir mengenai tingkat kemampuan anak dalam aspek-aspek mengenal huruf sebelum intervensi pembelajaran dilakukan. Selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari seluruh peserta pre-test menggunakan aplikasi SPSS 23 mendapatkan nilai dengan rata – rata 46.60. Nilai rata-rata ini mencerminkan tingkat penguasaan akhir anak terhadap kemampuan mengenal huruf yang akan dikembangkan lebih lanjut melalui aplikasi Solitekids.

Analisis Data Pretest Dan Post-test Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Analisis dan hasil penilaian berupa prettest dan post-test kemampuan mengenal huruf anak 5 – 6 tahun, jika dilihat dari nilai rata – rata maka ada peningkatan nilai dari prê-test (28.93) ke post-test (46.60). Berikut diagram perbandingan skor pretest dan post-test:



Gambar 3 Perbandingan Nilai Total Pretest dan Posttet

Diagram tabel warna orange adalah Prettest sedangkan tabel warna hijau adalah post-test. Berdasarkan diagram batang di atas, peneliti dapat menggambarkan bagaimana kemampuan mengenal huruf anak meningkat dari skor pretest (434) menuju post-test (699).

Tabel 2 Data Statistik Kemampuan sains pretest (test awal) Dan Post-test (tes akhir)

Descriptives			
		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	28.93	1.185
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	26.39	
	Upper Bound	31.48	
	5% Trimmed Mean	28.81	
	Median	28.00	
	Variance	21.067	
	Std. Deviation	4.590	
	Minimum	21	
	Maximum	39	
	Range	18	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	.571	.580
	Kurtosis	.756	1.121
Posttest	Mean	46.60	2.099
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	42.10	
	Upper Bound	51.10	
	5% Trimmed Mean	46.78	
	Median	52.00	
	Variance	66.114	

Std. Deviation	8.131	
Minimum	34	
Maximum	56	
Range	22	
Interquartile Range	15	
Skewness	-.462	.580
Kurtosis	-1.596	1.121

Sumber: Olah data SPSS (23)

Tabel di atas merupakan hasil olahan data SPSS 23 pretest (tes awal) sebelum diberikan perlakuan dan post-test (tes akhir) sesudah diberikan perlakuan dengan aplikasi Solitekids di peroleh nilai mean, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum.

Diketahui bahwa untuk perhitungan statistic pada skor pre-test dan post test yaitu untuk pre test didapatkan nilai rata – rata (mean) sebesar 28.93, 95% confidence interval for lower bound (interval kepercayaan untuk nilai batas bawah) adalah 26.93 Nilai Median (nilai tengah) sebesar 28.00 dan nilai maximum (nilai tertinggi) adalah 39 dan nilai minimum (nilai rendah) adalah 21, dan nilai range (rentang nilai) adalah 18, dan nilai interquartile range (rentang kuartil) adalah 5, dan nilai skewness (condong) 571, dan nilai kurtosis 756. Dan untuk post-test di dapatkan nilai rata – rata (mean) sebesar 46.60 95% confidence interval for lower bound (interval kepercayaan untuk nilai batas bawah) adalah 42.10 Nilai Median (nilai tengah) sebesar 52.00 dan nilai maximum (nilai tertinggi) adalah 56 dan nilai minimum (nilai rendah) adalah 34, dan nilai range (rentang nilai) adalah 22, dan nilai interquartile range (rentang kuartil) adalah 5, dan nilai skewness (condong) 462, dan nilai kurtosis 1.596.

Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Solitekids* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Sekawan, Desa Pentadio Barat Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Berdasarkan hasil pretest dan

posttest yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan perlakuan, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal huruf anak. Rata-rata nilai pretest sebelum perlakuan adalah 28.93, yang mengindikasikan bahwa mayoritas anak masih berada dalam kategori kurang dan cukup. Sebagian besar anak hanya mengenal beberapa huruf tertentu (seperti A, B, C) dan belum mampu menyebutkan huruf secara sistematis maupun mengaitkan huruf dengan kata atau gambar. Setelah diberikan perlakuan selama 4 minggu menggunakan aplikasi *Solitekids*, hasil posttest menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai menjadi 46.60. Ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Solitekids* berdampak nyata dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Kenaikan nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam masing – masing butir indikator : Anak mampu mengenal huruf yang sering dilihat dalam sebuah kata, anak mengenal huruf yang secara acak, anak mampu mengenali huruf yang sama pada beberapa kata yang berbeda , anak mampu mengenal huruf kecil/besar, anak mulai menghubungkan huruf yang didengar dan melihat sesuai gambar berada, anak mampu mengeja huruf dalam kata – kata sederhana yang sering dilihat, anak mampu menulis huruf secara berurutan dari huruf A – Z, anak mampu menulis huruf sesuai gambar benda yang dilihat, anak mampu memahami huruf yang ditunjuk dan didengar, anak mampu memahami bentuk huruf, menyebutkan huruf secara berurutan, anak mampu menyebutkan huruf secara acak, anak mampu menyebutkan huruf dengan menunjukkan huruf mana yang kecil dan huruf besar. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari segi kuantitatif, tetapi juga dari segi perilaku anak dalam proses belajar. Anak menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi saat belajar menggunakan media digital interaktif seperti *Solitekids*, dibandingkan pembelajaran konvensional seperti mengenal huruf lewat papan tulis atau buku cetak saja.

Hasil ini sesuai dengan teori Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar secara optimal melalui pengalaman konkret dan visual (Jannah et al., 2020). *Solitekids* menyajikan materi huruf dalam bentuk audio-visual dan permainan interaktif, yang mampu menarik perhatian anak dan mempercepat daya tangkap serta ingatan mereka terhadap huruf. Selain itu dalam penelitian (Chairunnisa et al., 2022), pendekatan ini juga sejalan dengan teori multimedia learning dari Richard Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika

informasi disajikan melalui kombinasi gambar, suara, dan teks, sebagaimana yang diterapkan dalam aplikasi *Solitekid* (Lubis, 2019).

Beberapa faktor yang turut menunjang keberhasilan penggunaan aplikasi *Solitekids*, antara lain: Tampilan visual yang menarik dan ramah anak, fitur permainan edukatif yang menyenangkan, kemudahan penggunaan (user-friendly) bagi anak usia dini, peran aktif guru dalam membimbing anak selama penggunaan aplikasi. Menurut (A'yunina & Masrurroh, 2022) Aplikasi *Solitekids* adalah media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan materi literasi untuk anak usia dini melalui permainan edukatif. Dalam penelitian ini, aplikasi digunakan untuk memperkenalkan huruf kepada anak-anak melalui pendekatan audio-visual, interaktif, dan berbasis permainan (gamifikasi). Hal ini membuat proses belajar terasa seperti bermain, yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian selama perlakuan, anak-anak menunjukkan: Antusiasme tinggi dalam menggunakan aplikasi, peningkatan fokus dan perhatian, Pengulangan secara mandiri terhadap latihan huruf, Minat belajar yang meningkat dibandingkan saat pembelajaran menggunakan metode konvensional. Sehingga aplikasi *solite kids* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif oleh orangtua dan guru dalam menstimulasi perkembangan kemampuan membaca anak. Dan dengan aplikasi *solitekids* dapat meningkatkan minat belajar anak selama di rumah dan di sekolah.

Dalam kurikulum PAUD, salah satu aspek perkembangan yang harus dicapai adalah perkembangan bahasa, yang meliputi Kemampuan mengenal huruf, Menyebutkan nama huruf Mengaitkan huruf dengan bunyi dan kata. Aplikasi *Solitekids* secara khusus dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan minat anak. Penggunaan media berbasis teknologi seperti ini juga sejalan dengan semangat merdeka belajar dan penguatan literasi digital sejak usia dini. Menurut (Mukarromah, 2024) Selain peningkatan aspek kognitif, aplikasi *Solitekids* juga memberi pengaruh positif terhadap sikap belajar dan kepercayaan diri anak. Anak yang sebelumnya pasif dalam kegiatan kelas menjadi lebih aktif, senang bercerita, dan tidak malu mencoba menyebutkan huruf di depan teman. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat berdampak pada kesejahteraan emosional anak. Selain itu, menurut (Yansyah et al., 2021), pengenalan huruf merupakan langkah awal dalam literasi, di mana anak mulai memahami simbol-simbol alfabet yang merepresentasikan bunyi dalam bahasa. Oleh karena itu, media interaktif yang menyajikan simbol huruf dalam

berbagai bentuk seperti suara, gambar, dan permainan dapat memperkuat pemahaman simbolik anak.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh aplikasi *Solitekids* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Sekawan, Desa Pentadio Barat, Kecamatan Telaga Biru, Kabupaten Gorontalo, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan aplikasi *Solitekids* terbukti meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara signifikan. Setelah diberikan perlakuan selama 4 minggu dengan menggunakan aplikasi *Solitekids*, terjadi peningkatan rata-rata nilai posttest menjadi 28.93 dari 46.60. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih mampu mengenali seluruh huruf A–Z, menyebutkan nama dan bunyi huruf dengan tepat, serta mengaitkan huruf dengan gambar atau kata yang sesuai. Aplikasi *Solitekids* efektif sebagai media pembelajaran literasi awal bagi anak usia dini. Aplikasi ini menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio yang menarik, disertai dengan kegiatan bermain edukatif (edugames), sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun yang berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget. Anak-anak belajar lebih mudah ketika materi disampaikan dalam bentuk konkret, visual, dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi *Solitekids* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan sikap belajar anak. Selama perlakuan berlangsung, anak-anak menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap proses belajar, menjadi lebih fokus, mandiri, dan aktif bertanya. Mereka tampak lebih percaya diri untuk menyebutkan huruf, bahkan di luar jam pembelajaran formal. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar yang tinggi.

Daftar Pustaka

- Ana, Nomi, Sri Wahyuni, and Riza Oktarina. 2021. "Efektivitas Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2(1): 1–14.
- Andayani, Sri. 2021. "Karakteristik perkembangan anak usia Dini." *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman* 7(2): 200–212.
- Anisawwn, Anisa Wiwin Handayani, Anita Chandra, and Joko Sulianto. 2022.

“Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau Dari Aspek Fonetik Dan Aspek Semantik.” *Generasi Emas* 5(1): 1–7. doi:10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).7482.

Arifani, Febyana. 2021. “Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” Skripsi.

A'yunina, A., & Masruroh, E. (2022). Penggunaan Game Edukasi Solite Kids Dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak: Penelitian Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al-Huda Jl. Jatinegara Kec. Batununggal Bandung. *Islamic Journal of Education*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.54801/ijed.v1i1.2>

Chairunnisa, A., Asmawati, L., & Fahmi, F. (2022). Pengaruh Aplikasi Solite Kids Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(02), 158–167. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i02.396>

Fatimatuzza'rah, Siti, M.A. Muazar Habibi, I Made Suwasa Astawa, and Ika Rachmayani. 2022. “Penggunaan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Samara Lombok Tahun Ajaran 2020/2021.” *Jurnal Mutiara Pendidikan* 2(1): 8–13. doi:10.29303/jmp.v2i1.3533.

Jannah, A. R., Hamid, L., & Srihilmawati, R. (2020). Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Al-Urwatul Wutsqo : Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v1i2.10>

Kapiso, Windri, Sri Wahyuningsi Laiya, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Info Artikel, and Dipublikasikan Juni. 2021. “Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Setiap Individu Manusia Terutama Dalam Kehidupan Sehari-Hari Karena Dengan Kepada Mereka Disekolah Atau Dirumah . Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Atau Anak Usia Dini Merupakan Priode Pada Amasa Emas.” 1(1): 29–39.

Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)

Mukarromah, M. (2024). Pengaruh Aplikasi Alfabet Kids Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Fathonah Rantewringin. 5(2), 283–289.

Mimin, Elka, Universitas Kristen, and Satya Wacana. 2022. “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 6(2): 558–68. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>.

Multin, Hegar A., Wahid Munawar, and Adam A. M. Noor. 2019. “Penyusunan Dan Analisis Tes Kinerja (Performance Test) Pada Kompetensi Praktik Memasang Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di Smk.” *Journal of Mechanical Engineering Education* 5(2): 176. doi:10.17509/jmee.v5i2.15185.

- Nelawati, Nana Candra, Warananingtyas Palupi, Universitas Sebelas Maret, and Universitas Sebelas Maret. 2019. "35365-93291-1-Pb." 7(4): 394-402.
- Napu, Yakob, Sri Wahyuningsi Laiya, Prodi Pendidikan, Guru Pendidikan, Anak Usia, Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Gorontalo. 2024. "Pengaruh Media Busybook Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Pada Anak Kelompok B Di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Hubungan Antara Bunyi Huruf,," (4).
- Panca, Universitas, and Sakti Bekasi. 2024. "Pengembangan Alat Permainan Kotak Alfabet Untuk Mengenai Huruf Pada Kelompok b Di Tk Al Pikri Bojongmangu." : 12-22.
- Pradita, Erika Lia, Anisa Kumala Dewi, Nisrinda Nasywa Tsuraya, and Muhardila Fauziah. 2024. "Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini." Indo-MathEdu Intellectuals Journal 5(1): 1238-48. doi:10.54373/imeij.v5i1.883.
- Rahmah, Zanuba Abida, Dewi Komalasari, Nurhenti Dorlina Simatupang, and Nur Ika Sari Rakhmawati. 2023. "Pengembangan Video Alphabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini." Jurnal Golden Age 07(02): 373-82.
- Setia, Tri Indah. 2021. "Implementasi Media Sandpaper Letter Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Negeri 2 Bandar Lampung." : 1-23.
- Salamah, Umi. 2022. "Peningkatan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Permainan Pancing Huruf (Panhuf) Di Kelompok B Tk Negeri Kintelan Semarang." Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah 3(2): 278-86. doi:10.51874/jips.v3i2.63.
- Salmadev, C. 2023. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Media Game Edukasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun." ABNA: Journal of Islamic Early Childhood ... 4(2): 17-37. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/abna/article/view/7732>.
- Sessiani, Lucky Ade. 2022. "Metode Multisensori Berbasis Multimedia Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Volume 3 No 2 (2022) : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Volume 3 No 2 (2022)." 3(2): 81-94.
- Supriani, Yuli, and Opan Arifudin. 2023. "Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." 1(1): 95-105.
- Warsa, Sovia Yakoba, Sri Wahyuningsi Laiya, and Rapi Us Djuko. 2022. "Pengaruh Metode Bernyanyi Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo." Jurnal Pengabdian Masyarakat 2(2): 739-48.
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal

Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1449–1460.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>

Yeni, A, and S Hartati. 2020. "Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang." Jurnal Pendidikan Tambusai 4: 608–16.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1729966&val=13365&title=Studi Literatur Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1729966&val=13365&title=Studi%20Literatur%20Stimulasi%20Kemampuan%20Anak%20Mengenal%20Huruf%20Melalui%20Permainan%20Menguraikan%20Kata%20Di%20Taman%20Kanak-Kanak%20Alwidjar%20Padang).