

Pengaruh Aplikasi *Alphabet War Room Maze* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Ramlaila Siribua¹, Pupung Puspa Ardini², Sri Wahyuningsi Laiya³

Universitas Negeri Gorontalo

Email: ramlailasiribua2002@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest juga posttest* di Taman Kanak-Kanak Mawar. Sampel penelitian terdiri dari 17 anak yang diberi perlakuan menggunakan aplikasi “*Alphabet War Room Maze*”. Data dikumpulkan menggunakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan mengenal huruf sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal huruf anak-anak, dengan rata-rata skor *pretest* sebesar 18,71 dan skor *posttest* sebesar 35,35. Berdasarkan hasil uji-t, yang menunjukkan nilai $T_{hitung} (17,03) > T_{tabel} (1,743)$ pada tingkat signifikansi 0,05 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Alphabet War Room Maze* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun

Kata Kunci: *Alphabet War Room Maze*, Anak Usia 4-5 Tahun, Kemampuan Mengenal Huruf

ABSTRACT

This study used a quantitative approach with a one-group pretest and posttest design at Mawar Kindergarten. The research sample consisted of 17 children who were given treatment using the “*Alphabet War Room Maze*” application. Data were collected using a pretest to measure letter recognition ability before treatment and a posttest after treatment. Data analysis revealed a significant improvement in children's letter recognition ability, with an average pretest score of 18.71 and a posttest score of 35.35. Based on the t-test results, which showed a calculated T value $(17.037) > T_{table} (1.743)$ at a significance level of 0.05 and a significance value of $0.000 < 0.05$, H_0 was rejected and H_1 was accepted. This indicates that the *Alphabet War Room Maze* application has a significant effect on the ability to recognize letters in children aged 4–5 years.

Keywords: *Alphabet War Room Maze*, Children Aged 4–5 Years, Letter Recognition Ability

© 2025 Ramlaila Siribua, Pupung Puspa Ardini, Sri Wahyuningsi Laiya
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan yang ditujukan pada anak pra sekolah memiliki peranan penting sebagai landasan utama sebelum anak melanjutkan ke jenjang sekolah dasar. Menurut ketentuan dalam bidang pendidikan, yakni Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun

2003 pada pasal 1 ayat 14 anak usia dini adalah sejak lahir hingga enam tahun dan membutuhkan rangsangan agar tumbuh kembangnya berlangsung secara menyeluruh. Memberikan pengalaman belajar sejak dini sangatlah esensial, sebab hal tersebut menjadi pijakan bagi anak untuk berkembang optimal sesuai potensi serta karakter uniknya. Dengan metode pembelajaran yang tepat, anak dapat diarahkan untuk mengeksplorasi serta mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal.

Dalam mendidik anak-anak di usia dini, sangat penting bagi pendidik untuk mengenali potensi serta batasan yang dimiliki oleh anak-anak tersebut. Tujuan dari proses pendidikan adalah untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung anak dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi, pengalaman langsung, serta kegiatan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Lebih lanjut, Prof. Zaharai Idris yang dikutip oleh (Rahman et al., 2022) menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses komunikasi antara orang dewasa dan anak-anak, baik melalui interaksi langsung maupun dengan menggunakan media, yang bertujuan untuk mendukung perkembangan anak. Istilah "masa keemasan" sering digunakan untuk merujuk pada periode anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun, ketika semua aspek perkembangan, termasuk nilai moral dan agama, seni, keterampilan motorik, kemampuan kognitif, keterampilan sosial dan emosional, serta keterampilan bahasa, mengalami pertumbuhan yang signifikan sebagai hasil dari perkembangan otak.

Bahasa termasuk kedalam salah satu komponen sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Mereka menggunakan bahasa sebagai sarana untuk mengomunikasikan apa yang dibutuhkan dan diinginkan. kemampuan bahasa ini bertujuan untuk membantu mereka mendengarkan, berbicara, memiliki kosakata yang luas, dan memahami simbol-simbol huruf. Bahasa biasanya didapatkan anak-anak dari lingkungan sekitar, termasuk keluarga, sekolah, dan lingkungan bermain. Menurut Hurlock yang dikutip oleh Khalifah (2023) dalam bahasa merupakan ucapan yang dikeluarkan oleh seseorang yang dikeluarkan dari perasaan serta pikiran yang digunakan dalam berkomunikasi yang menjadi sarana dari membaca, menyimak, menulis dan mendengar. Dikutip dari Islam & Usia Mazidah (2023) terdapat banyak penelitian yang menyatakan bahwa ada masa dimana setiap anak berada pada "masa kritis" didalam proses berkembangnya bicara dan berbahasa yang dimiliki oleh bayi dan anak sejak ia lahir hingga usai sekitar 5 tahun. Pada masa ini, otak anak sangat mudah menyerap bahasa. Jika anak usia tersebut tidak dikenalkan bahasa maka mereka akan mengalami kesulitan belajar bahasa dikemudian hari dengan demikian, orang tua maupun guru perlu memperkenalkan bahasa sejak dini agar anak tidak kehilangan masa berharga ini

Empat kemampuan dasar berbahasa mencakup berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Untuk anak usia dini, pembelajaran huruf perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemberian stimulasi huruf sejak dini terbukti mendukung perkembangan bahasa anak, karena keterampilan ini membantu mereka dalam memahami informasi serta menjawab pertanyaan dengan lebih baik. Lebih jauh lagi, pemahaman anak-anak terhadap alfabet memiliki dampak yang signifikan pada keterampilan komunikasi mereka, jadi sangat penting untuk menjelaskan huruf-huruf kepada mereka. Kosakata dan kemampuan berbicara anak akan tumbuh lebih cepat semakin dini mereka mempelajari huruf.

Hasil observasi dan wawancara peneliti di Kelompok A TK Mawar menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pengenalan huruf yang dilaksanakan masih cenderung monoton serta minim variasi. Dari total 17 anak, hanya 4 anak (23,53%) yang telah mampu mengenal huruf abjad, sementara sisanya (76,47%) belum menunjukkan kemampuan yang memadai untuk mengenal huruf. Anak-anak menghadapi kesulitan ketika membedakan huruf-huruf yang serupa, misalnya “b” dan “d”, serta kurang fokus saat mengikuti pelajaran. Situasi ini ditambah oleh pemanfaatan media pembelajaran yang masih biasa dan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini. Respons anak-anak juga cenderung rendah ketika guru menunjuk huruf di papan tulis; banyak dari mereka yang diam dan tidak dapat menyebutkan nama huruf tersebut. Di samping itu, metode mengajar yang bersifat teacher-centered dimana guru menjadi satu-satunya sumber pembelajaran sementara murid hanya menerima secara pasif.

Dalam kegiatan menebalkan huruf menggunakan lembar kerja, sebagian besar anak belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan demikian, diperlukan metode dan pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat anak dalam belajar serta mengenal huruf-huruf abjad. Metode yang dapat diterapkan adalah bermain sambil belajar yang dimana dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Limbong (2024) mengungkapkan bahwa bermain merupakan media alami yang memfasilitasi anak belajar tanpa tekanan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Dengan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti memilih judul penelitian “Pengaruh Aplikasi Alphabet War Room Maze Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mawar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen. Marojahan (2020) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode sistematis dimana data dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis dan mengidentifikasi variabel-variabel seperti skala, persepsi, dan tindakan, sehingga menghasilkan data numerik untuk menggeneralisasikan hasilnya ke populasi yang lebih luas Waruwu dkk., (2025). Di sisi lain, menurut Coggon dkk., pendekatan eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif di mana variabel-variabel dikontrol untuk menguji validitas hipotesis atau teori atau untuk mengukur efek dari suatu perlakuan baru:

Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari 37 anak, kemudian dipilih 17 anak kelompok A berusia 4–5 tahun sebagai sampel atau kelompok eksperimen. Mengacu pada pendapat Sugiyono (2019), teknik yang diterapkan sampling jenuh. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2025. Untuk mengukur apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Alphabet War Room Maze*, dengan menggunakan instrumen tes kemampuan mengenal huruf berupa *pretest* dan *posttest*. Setelah *treatment* diberikan, temuan studi dianalisis menggunakan uji statistik yang relevan untuk melihat apakah terdapat dampak yang signifikan. Dalam studi ini, instrumen penelitian dan tes kinerja digunakan sebagai metode pengumpulan data. Menurut Sukardi (2019), *performance test* merupakan jenis tes yang menuntut peserta untuk melakukan suatu aktivitas, seperti menggerakkan objek atau menyusun bagian-bagian tertentu sesuai instruksi. Tes ini dirancang untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan yang diukur pada anak (Nurma Pertiwi et al., 2019). Instrumen merupakan alat penelitian yakni perangkat dipakai untuk mengukur fenomena, baik yang bersifat alamiah maupun sosial, yang menjadi fokus penelitian. Fenomena yang diukur tersebut kemudian dikenal sebagai variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest*, dengan pengukuran dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah intervensi atau *treatment*. Analisis data penelitian dilakukan secara bertahap untuk memastikan pengolahan data yang sistematis dan mendalam yang terdiri dari: (1) analisis deskriptif statistik, (2) uji normalitas data, dan (3) pengujian hipotesis.

Tabel 2.1 Hasil deskripsi data statistik

Data	Variabel	
	Pretest	Posttest
Max	28	40
Min	24	31
Range	24	8
Mean	18.71	35.35
Median	17.00	36.00
Modus	15	36
SD	4.934	2.914

(Sumber: olahan data program SPSS versi 26)

Deskripsi data statistik adalah tahap awal analisis data yang berfungsi untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian sebelum dilakukan uji hipotesis. Hasil deskripsi data statistik diperoleh menggunakan program spss 26 dimana nilai minimal dari *pretest* dan *posttest* adalah 28 dan 40 sedang nilai minimal adalah 24 dan 31 selanjutnya range 24 dan 8, nilai mean 18.71 dan 35.35 kemudian nilai median 17.00 dan 36.00, nilai modus 15 dan 36, nilai SD atau standar deviasi 4.934 dan 2.914

Uji Normalitas

Normalisasi data *pretest* dan *posttest* sangat penting dilakukan agar perubahan yang terjadi sebelum dan setelah intervensi dapat diukur secara akurat, sekaligus meminimalkan pengaruh faktor yang dapat mengganggu hasil pengukuran

Tabel 2.2 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.185	17	.123	.943	17	.012
<i>Posttest</i>	.143	17	.200	.943	17	.360

(Sumber: olahan data program SPSS versi 26)

Berdasarkan uji normalitas Liliefors, data *pretest* menunjukkan tingkat signifikansi sebesar $0,123 > 0,05$, yang mengindikasikan distribusi normal. Begitu pula, data *posttest* memiliki nilai $0,200 > 0,05$, maka dapat dipastikan bahwa distribusinya juga normal

Uji Hipotesis

Uji-t merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menilai apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data atau kondisi, misalnya hasil *pretest* dan *posttest* dalam sebuah penelitian..

Tabel 2.3 Hasil Uji Hipotesis

Pair		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	sebelum diberikan perlakuan - sesudah diberikan perlakuan	-16.70588	4.04297	.98056	-18.78458	-14.62718	17.037	16	.000

(Sumber: olahan data program SPSS versi 26)

Hasil uji menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 17,037$, sedangkan t_{tabel} pada tingkat signifikansi $(\alpha) = 0,05$ sebesar 1,743. Dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka $T_{hitung} > T_{tabel}$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Alphabet War Room Maze* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Mawar.

Pembahasan

Pembelajaran bahasa di PAUD mencakup tahap pengenalan huruf, kata, hingga kalimat secara bertahap. Pada masa usia dini mereka mulai diperkenalkan huruf sebagai bagian dari perkembangan keterampilan berbahasanya. Ketika anak memasuki jenjang TK atau PAUD, salah satu kompetensi berbahasa yang perlu diberikan adalah pengenalan huruf atau keaksaraan awal, sehingga dapat menjadi bekal penting dalam melanjutkan pendidikan berikutnya, khususnya dalam kemampuan membaca dan menulis (Nurrisa & Rakhmawati, 2023). Pada anak usia empat sampai lima tahun mengacu pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 perkembangan bahasa meliputi tiga komponen: pemahaman bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Di sisi literasi, anak usia 4-5 tahun diharapkan dapat meniru, yaitu menulis serta mengucapkan huruf A hingga Z. Abjad sendiri terdiri dari huruf vokal dan huruf konsonan.

Menurut Carol Seefeldt dan Wasik (2008) Tidak mudah bagi seorang anak untuk memahami huruf. Alasan mengapa anak-anak kesulitan memahami serta mengenal huruf adalah karena beberapa huruf memiliki bentuk yang serupa namun berbeda dalam hal lain, misalnya huruf d dan b, m dan w, sehingga perlu permainan untuk mempelajari huruf (Vortuna, 2020). Menurut Soenjono Dardjowidjojo, beliau menjelaskan bahwa tahap kemampuan perkembangan anak dimulai dari belum mengetahui huruf menjadi tahu dan memahami keterkaitan antara huruf dan bunyi yang memungkinkan mereka untuk mengenali serta membedakan huruf (Patty et al., 2022).

Pengenalan huruf sangat efektif dan menguntungkan bagi aspek perkembangan bahasa pada anak, hal ini bertujuan untuk membantu anak dalam menyiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah karena telah dilatih serta diajarkan sejak dini. Menurut Rislinan, dalam proses mengenalkan huruf A sampai Z tidak bisa diabaikan karena ini adalah pondasi untuk membaca pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan mengenalkan huruf maka anak akan lebih mampu dalam pengucapan bunyi huruf dengan jelas, sehingga ketika anak berbicara kita dapat mengetahui dengan jelas apa yang sedang dikatakan oleh anak. (Warsa et al., 2022). Pada tahap awal anak dalam membaca, anak harus mengembangkan berbagai keterampilan dasar seperti mengenali bentuk huruf, memahami dan melafalkan bunyi huruf, serta mengeja huruf menjadi suku kata. (S.Kaedah et al., 2022) Merujuk pada uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengenalan huruf memiliki peran penting bagi anak, terutama dalam mengembangkan kemampuan berbahasa serta mempersiapkan mereka untuk belajar membaca dan menulis pada jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu,

pengenalan huruf sejak dini juga membantu anak memahami bahwa huruf merupakan unsur pembentuk kata.

Proses pembelajaran huruf pada masa kanak-kanak awal dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat memfasilitasi atau menghambat perkembangannya. Faktor-faktor ini tidak hanya mencakup kemampuan kognitif, tetapi juga elemen lain yang berkontribusi pada kesuksesan anak dalam mengenali huruf, seperti:

1) terjaganya kesehatan mata dan pendengaran anak. Menurut Shofi (2008) Ia mengklaim bahwa kematangan visual dan keterampilan mendengar merupakan komponen kunci keberhasilan pengenalan huruf pada anak. Anak yang memiliki kemampuan ini cenderung berkembang dengan baik karena keterampilan membaca sangat terkait dengan pengenalan bunyi. (Syafudin et al., 2022).

2) Faktor lingkungan. Salah satu faktor ini harus diperhatikan pula oleh orang tua sang anak, dimana lingkungan dapat menjadi pengaruh anak dalam belajar. Lingkungan yang tenang, aman dan nyaman akan menyebabkan anak berkonsentrasi dalam belajar. Selain itu orang tua memberikan dukungan kepada anak sangat berpengaruh pula.

Selain adanya faktor pendukung, proses belajar huruf pada anak juga dipengaruhi oleh faktor penghambat. Menurut Wisastro (1998), Kesulitan belajar pada anak dipengaruhi oleh dua faktor pokok. Faktor internal berasal dari anak itu sendiri, seperti kondisi fisik dan psikologis, sedangkan faktor eksternal muncul dari lingkungan sekitar yang dapat menghambat proses belajar anak (Syafudin et al., 2022). Selanjutnya dalam mengenalkan huruf pada anak haruslah menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membuat anak merasa cepat bosan. Maka kita dapat menggunakan metode belajar sambil bermain. Lingkungan anak pada dasarnya adalah dunia bermain, sehingga aktivitas bermain sebaiknya hadir dalam hampir setiap aspek kehidupan masa kanak-kanak.

Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengenalkan huruf kepada anak adalah melalui permainan, dan permainan *maze* dapat menjadi salah satu media yang digunakan. Permainan *maze* atau labirin adalah jenis permainan yang meminta anak-anak untuk mencari sendiri jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tertentu dengan cara yang tenang. Selain membantu anak mengembangkan kemampuan nalar dan logikanya, permainan mencari jejak ini juga dapat membantu anak mengembangkan kesabaran dan konsentrasi untuk mengatasi masalah yang mungkin muncul. Menurut Komariyah permainan *maze* adalah jenis permainan *puzzle* dimana terdiri dari objek alur-alur atau jalur-jalur, dan liku-liku yang berguna untuk meningkatkan kemampuan motorik dan koordinasi tangan dan mata (dalam Bafadal, n.d.

2024). *Maze* memiliki banyak manfaat dan keunggulan Menurut Vygotsky yang dikutip dari Rahayu (2022) beliau menjelaskan bahwa *maze* memiliki banyak manfaat diantaranya :

- 1) dapat digunakan sebagai media permainan yang berfungsi sebagai alat dan fasilitas untuk mendorong pemahaman matematika dan spasial, yang dimaksudkan untuk membantu anak-anak mempelajari teknik dan materi.
- 2) Dapat meningkatkan imajinasi dan daya pikir anak.
- 3) Mendorong anak untuk belajar memecahkan masalah atau menyelesaikan masalah.
- 4) Mengajarkan keterampilan motorik dan konsentrasi pada anak.
- 5) Dapat meningkatkan kemampuan anak untuk melakukan analisis yang logis.
- 6) Mengajarkan dan melatih fungsi panca indra.

Dalam konteks Revolusi Industri 4.0, penggunaan aplikasi edukatif sebagai bagian dari media digital menjadi sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Aplikasi semacam ini dapat digolongkan sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut Nirwana dkk. (2023), media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang menggabungkan perangkat digital serta aplikasi ke dalam proses belajar untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, kemajuan teknologi memungkinkan permainan edukatif, seperti *maze*, kini dapat diakses secara digital melalui *Play Store* maupun *App Store*. Perangkat lunak atau aplikasi dirancang khusus agar dapat beroperasi pada sistem tertentu dengan fungsi membantu aktivitas serta memenuhi kebutuhan manusia. Dalam penelitian ini digunakan aplikasi *Alphabet War Room Maze* sebagai media interaktif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Selaras dengan teori konstruktivis, peserta didik dinilai sebagai subjek yang aktif dalam proses belajar, di mana pemahaman diperoleh melalui pengalaman langsung serta interaksi. Hadisa (2019) menjelaskan bahwa teori konstruktivis menekankan peran aktif individu dalam menemukan kompetensi, pengetahuan, maupun keterampilan, yang bermanfaat bagi pengembangan diri berdasarkan pengalaman yang diperolehnya. Pendekatan ini sesuai dengan konsep aplikasi *Alphabet War Room Maze*, yang dirancang untuk membangun kemampuan mengenal huruf melalui eksplorasi mandiri dalam lingkungan permainan berbasis tantangan. Dalam aplikasi ini, anak secara aktif menyelesaikan *maze* dengan mengidentifikasi dan memilih huruf-huruf

sebagai jalur penyelesaian, sehingga pengetahuan mereka tentang alfabet terbentuk melalui praktik langsung (*learning by doing*).

Setelah data yang dianalisis, diperoleh data *pre-test* rata-rata 18,71. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf abjad masih belum maksimal dikarenakan belum menggunakan aplikasi *Alphabet War Room Maze*. Setelah digunakan media ini nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 35.35 sehingga dapat dikatakan aplikasi *Alphabet War Room Maze* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4.5 tahun. Berdasarkan hasil uji signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 17.037$ sedangkan nilai t_{tabel} pada $(\alpha) = 0,05$ yakni sebesar 1,743. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya terdapat pengaruh pengaruh aplikasi *Alphabet War Room Maze* Terhadap Kemampuan Mengenal huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mawar.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa anak menunjukkan antusiasme tinggi serta semangat yang besar dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Media yang digunakan pada tahap pengenalan huruf abjad adalah aplikasi *Alphabet War Room Maze*. Penggunaan aplikasi ini bukan hanya mampu menarik minat anak, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, bermakna, serta menyenangkan. Pengenalan huruf abjad perlu diberikan sejak usia dini karena pada fase ini anak mulai belajar membedakan bentuk huruf, menulis, serta menyebutkannya sebagai tahap awal sebelum memasuki keterampilan membaca. Pandangan ini sejalan dengan pendapat para ahli yang dikemukakan oleh Nurrisa & Rakhmawati (2023), bahwa ketika anak berada di jenjang Taman Kanak-kanak atau PAUD, salah satu aspek perkembangan bahasa yang penting untuk diajarkan adalah pengenalan huruf atau keaksaraan awal, sebagai bekal dalam mempersiapkan anak ke tahap pendidikan selanjutnya, yaitu membaca dan menulis.

Hasil penelitian A. Pebriani (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital memberikan manfaat bagi anak, di antaranya melatih kemampuan berpikir logis, meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini dimungkinkan karena aplikasi pembelajaran biasanya dirancang dengan elemen penghargaan (reward), tantangan, serta umpan balik instan. Selaras dengan hal tersebut, penelitian Hidayati dkk. (2022) menemukan bahwa penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membantu anak memahami cara mengoperasikan telepon genggam berbasis android dengan tepat, Aplikasi ini tidak hanya bermanfaat bagi anak, tetapi juga memudahkan orang tua dalam mendampingi kegiatan belajar di Dusun Kenteng-Sari, lokasi dilaksanakannya penelitian.

SIMPULAN

Analisis data menunjukkan adanya peningkatan skor dari hasil pretest ke posttest. Pada pretest, skor tertinggi yang dicapai adalah 28 dan terendah 14, dengan rata-rata 18,71 serta standar deviasi 49,34. Sementara itu, pada posttest nilai tertinggi mencapai 40 dan terendah 31, dengan rata-rata 35,35 serta standar deviasi 2,914. Nilai T_{hitung} sebesar 17,037, lebih tinggi daripada T_{tabel} 1,743 pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang menunjukkan bahwa aplikasi *Alphabet War Room Maze* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan anak usia 4–5 tahun di TK Mawar.

REFERENSI

- Bafadal, U. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Permainan Mencari Jejak (Maze) Pada Anak Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Kota Makassar*. 0, 200–209.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Muhammad, R., & Ali, K. M. (2022). Jurnal Kesehatan Jurnal Kesehatan. *Jurnal Kesehatan*, 15(1), 140–149.
- Nirwana, Hermawati, Ruspa, A. R., & Muklim, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini TK Kristen Hosana Terpadu. *BANDWIDTH: Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer*, 01(01), 44–56.
- Nurrisa, T. M., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Pendahuluan Anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun berada di tahap perkembangan yang. *JAMBURA Early Childhood Education Journal*, 5(1), 172–183.
- Patty, D. Y., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 397–402. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/239%0Ahttps://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/239/219>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

- Rahayu, S. R., Ratnasih, T., & Nurdiansah, N. (2022). Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui aktivitas bermain maze di kelompok A RA Al-Gojali Bandung. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39–51. <http://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/452>.
- S.Kaedah, K. A., Djuko, R. U., & Juniarti, Y. (2022). Pengaruh Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Membaca Kelompok A TK ABA. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(2), 174–183. <https://doi.org/10.33369/jip.7.2.174-183>
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D. Edisi 27*. (Nuryanto Apri (ed.); edisi 2). ALFABETA. Jln Gegerkalong Hilir, Bandung.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Syafrudin, U., Oktaria, R., & Sari, M. R. (2022). Studi Kasus Kesulitan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Warsa, S. Y., Laiya, S. W., & Djuko, R. U. (2022). Pengaruh Metode Bernyanyi terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 739–748.
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>