
**PENGARUH MEDIA DIGITAL EDUCAPLAY TERHADAP
KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Anisa Aulia Ningrum¹, Destita Shari², Machmudah Machmudah³,
Andini Hardiningrum⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

¹14230022009@student.unusa.ac.id, ²destita@unusa.ac.id,
³machmudah@unusa.ac.id, ⁴andinihardiningrum@unusa.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is in accordance with the facts in the field stating that there are still many literacy skills in recognizing alphabetic letters in children aged 4-5 years who are not fully familiar, mentioning the letters of the alphabet and knowing the syllables as a whole, this study aims to find out letters to literacy ability in children aged 4-5 years at Aisyiyah 18 Surabaya Kindergarten. This study uses a quantitative research method with an experimental type of research using a one group pre-test post-test design. The sample of this study amounted to 21 children as subjects. Data analysis used with descriptive analysis techniques. The results of the study used by the study stated that from the calculation of the results of the descriptive analysis, the average pre-test score was 5.24% and the post-test average score was 11.76%. Data analysis using normality test, Wilcoxon test, and N Gain test. The gain score obtained was 0.689 in the effective percentage category. So the H₀ was rejected H₁ was accepted, which means that there is an influence of digital media educaplay on literacy skills in children aged 4-5 years at Aisyiyah 18 Surabaya Kindergarten. From the results of the data, it can be concluded that there is an effect of the use of digital educaplay media on literacy skills in children aged 4-5 years at Aisyiyah 18 Surabaya Kindergarten effectively. With this digital media educaplay, children can understand the material and easily focus on understanding the material, learning literacy in recognizing the letters of abjad and recognizing syllables easily. The conclusion of the researcher suggests that in the learning process, of course, the role of learning media is very important to support the learning process, therefore the media provided to children must also be more creative and innovative so that learning feels fun and children can stimulate maximally

Keywords: Digital Media Educaplay, Literacy Skills, Early Childhood.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini sesuai dengan fakta dilapangan menyebutkan bahwa kemampuan keaksaraan dalam mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun masih banyak yang belum sepenuhnya mengenal, menyebutkan huruf abjad dan mengenal suku kata secara keseluruhan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui huruf terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental menggunakan desain penelitian one group pre-test post-test design. Sampel penelitian ini berjumlah 21 anak sebagai subyek. Analisis data yang digunakan dengan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian yang digunakan oleh penelitian menyatakan bahwa dari perhitungan hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rata-rata pre-test 5.24% dan nilai rata-rata post-test 11.76%. analisis

data menggunakan dengan uji normalitas, uji Wilcoxon, dan uji N Gain. N Gain skor yang didapat yakni 0.689 kategori presentase efektif. Maka H_0 di tolak H_1 diterima yang berarti ada pengaruh media digital educaplay terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media digital educaplay terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya secara efektif. Dengan adanya media digital educaplay ini anak-anak dapat memahami materi dan mudah fokus dalam memahami materi, belajar keaksaraan dalam mengenal huruf abjad dan mengenal suku kata dengan mudah. Saran peneliti menyarankan dalam proses pembelajaran tentu peran media pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung proses pembelajaran, oleh karena itu media yang diberikan kepada anak juga harus lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran terasa menyenangkan dan anak dapat berstimulasi dengan maksimal

Kata Kunci: Media Digital Educaplay, Kemampuan Keaksaraan, Anak Usia Dini.

A. Pendahuluan

Di era revolusi industri 4.0 dan memasuki era Society 5.0, transformasi digital telah merambah hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran menjadi semakin dominan sebagai bagian dari strategi inovatif agar pendidikan tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan abad ke-21 (UNESCO, 2023).

Era digital adalah suatu kondisi perkembangan zaman yang berlangsung sangat cepat, yang telah mengubah hampir semua aspek kehidupan manusia menjadi berbentuk digital. Kehidupan sehari-hari semua orang, dari anak hingga dewasa, telah sangat dipengaruhi oleh teknologi digital yang kini menjadi bagian penting. Dengan adanya akses yang lebih mudah terhadap informasi dan teknologi, kehidupan terasa lebih efisien dan praktis. Dalam era digital ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sumber untuk informasi, pembelajaran, hiburan, dan berinteraksi secara sosial. (Enda, 2017)

Generasi saat ini mungkin lebih familiar dan terampil dalam menggunakan teknologi digital, seperti jejaring sosial, ruanglingkup global, perangkat mobile, dan aspek visual jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya (M. Hale, 2022). Teknologi digital memiliki peran penting dalam pendidikan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, dan memberikan pengaruh besar dalam konteks pendidikan, dalam menjadi sesuatu hal yang menarik dan di minati bagi anak-anak.

Perkembangan digitalisasi di Indonesia yang sangat signifikan beberapa tahun belakangan ini ikut mendorong terciptanya ekosistem digital yang semakin baik. Menurut menteri perdagangan, Muhammad Lutfi ekonomi digital Indonesia tahun 2021 sebesar Rp 632 triliun diperkirakan akan bertumbuh delapan kali lipat pada tahun 2030.

Selain itu, pandemi yang melanda Indonesia sejak awal tahun 2020 telah meningkatkan penggunaan internet dan mempercepat adopsi digital pada kegiatan sehari-hari. Kegiatan seperti belajar mengajar di rumah, bekerja dari

rumah, berbelanja hingga pemeriksaan kesehatan dilakukan menggunakan aplikasi digital.

Setelah meredahnya pandemi covid-19, dan pembelajaran tatap muka dimulai lagi, terlihat adanya perubahan besar pada perkembangan keaksaraan anak. Selama pembelajaran daring, anak-anak mengalami keterbatasan dalam menerima stimulasi langsung dari guru sehingga setelah kembali ke kelas, beberapa di antara mereka mengalami keterbatasan dalam keterampilan dasar literasi.

Banyak diantara mereka menghadapi tantangan untuk mengenali huruf, menyambung huruf dengan bunyi, serta mengikuti arahan secara lisan. Karena minimnya interaksi secara langsung selama pandemi sangat berdampak pada pertumbuhan kosakata dan kemampuan mendengarkan mereka. Selain itu, kurangnya aktivitas yang biasanya yang dilakukan seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat tulis menyebabkan anak-anak tidak terlatih dalam menulis.

Kemampuan bahasa dan keaksaraan merupakan salah satu aspek krusial dalam perkembangan anak usia dini. Mengacu pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014, anak-anak pada tahap usia dini perlu diperkenalkan dengan simbol huruf, diajak meniru bentuk huruf, serta memahami bunyi yang dihasilkan. Menurut Hariyanto (2015), keaksaraan adalah fondasi utama dalam keterampilan membaca dan menulis yang akan dikembangkan lebih lanjut di jenjang pendidikan dasar.

Kemampuan keaksaraan anak usia dini merupakan fondasi yang sangat penting untuk perkembangan literasi mereka. Proses yang di kenal sebagai pra-keaksaraan atau keaksaraan awal mencakup tahap dimana anak-anak mulai belajar menguasai keterampilan menggunakan huruf untuk membaca dan menulis (M. G. Jelinda, 2024).

Kemampuan keaksaraan merupakan fondasi dasar yang sangat penting untuk perkembangan anak di awal kehidupannya. Dalam fase ini, anak belajar membaca, menulis, dan memahami simbol abjad secara bertahap melalui pengalaman yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Dengan cara mengenalkan huruf, kata dan bunyi melalui belajar sambil bermain, membacakan buku cerita, dan menyanyi.

Stimulai yang tepat, seperti permainan huruf, dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan suku kata, dapat merangsang minat anak terhadap buku dan memperkuat kemampuan kognitif pada anak, bisa juga membantu anak-anak dalam membangun rasa percaya diri dan motivasi untuk terus belajar di masa yang akan datang. Pada usia 1–5 tahun, anak dapat belajar melalui aktivitas bermain seperti bernyanyi untuk memahami bunyi huruf vokal dan konsonan, serta mengenali bentuk visual angka, huruf, dan gambar (Roskos, Christie, & Richgels, 2003).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Aisyiyah 18 Surabaya, ditemukan beberapa anak yang masih mengalami masalah dalam pembelajaran keaksaraan yaitu anak kelompok A usia 4-5 tahun yang berjumlah 21 anak dalam satu kelas. Dari 21 anak tersebut, sebanyak 70% yang mengalami kesulitan dalam mengenal keaksaraan untuk bisa membaca dan mengenal huruf abjad. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang digunakan hanya buku, alat tulis, dan papan tulis saat kegiatan membaca. Pendidik juga memberikan kegiatan menggunakan LKA yang membuat anak menjadi cepat bosan dan

sering bergurau dengan teman temannya. Masih belum ada pembaruan terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran disekolah tersebut. Perkembangan keaksaraan anak-anak yang ada disekolah tersebut kurang berkembang mungkin salah satu penyebabnya yakni dari media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi, berinovasi dan menarik. Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru terkait media pembelajaran supaya perkembangan keaksaraan anak dapat berkembang dengan maksimal.

Berdasarkan pembelajaran tersebut, maka pembelajaran di Tk Aisyiyah 18 Surabaya. Hendaknya dilakukan melalui permainan yang menyenangkan bagi anak supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan dapat menumbuhkan motivasi pada siswa. Pendidik perlu menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dan dapat mengembangkan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun untuk bisa membaca. Media pembelajaran yang dipakai biasa interaktif, inovasi, kreasi dan beragam. Salah satunya melalui media digital educaplay.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan adalah melalui penggunaan game edukatif. Game edukatif berbasis digital kini semakin diminati karena dapat menyajikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan minat anak. Educaplay merupakan salah satu platform yang menawarkan beragam permainan edukasi, termasuk pengenalan huruf, kata, dan kosakata sederhana. Isyanti (2021) menjelaskan bahwa penggunaan game edukatif dapat merangsang minat anak dalam belajar sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk menguasai keterampilan keaksaraan.

Educaplay memiliki berbagai fitur permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui game ini, anak dapat belajar mengenal huruf, menghubungkan kata dengan gambar, serta melatih kemampuan membaca secara bertahap. Penggunaan media ini juga memungkinkan anak belajar secara mandiri maupun bersama teman, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif. Fanni et al. (2022) menegaskan bahwa media berbasis animasi dan game digital memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan keaksaraan anak TK, khususnya dalam mengenal huruf dan kata sederhana.

Dan Juga, Educaplay merupakan salah satu platform yang menyajikan media pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, antara lain fitur Froggy Jumps, Unscramble Letters Game, Words Game, Puzzle, AbC Game, Memory Game, Quis, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, Dialogue Game, dan lain sebagainya. Dengan berbagai fitur tersebut dapat membuat pembelajaran jadi lebih bersemangat (W et al., 2021). Educaplay merupakan platform media pembelajaran berbasis online yang memiliki berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video (Batitusta & Hardinata, 2024).

Dalam era digital saat ini, media digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Skripsi ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media digital Educaplay terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Keaksaraan merupakan fondasi dasar yang sangat penting untuk perkembangan anak diawal dalam fase membaca, menulis, dan memahami simbol abjad secara bertahap melalui media

digital dengan cara mengenal huruf, kata dan bunyi melalui bermain sambil belajar, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, dan bernyanyi.

Stimulasi yang tepat, yakni seperti permainan huruf dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak dalam mengingat huruf abjad, meningkatkan sukukata, vocal, dan konsonan dan dapat merangsang minat anak terhadap membaca serta juga memperkuat kemampuan bahasa pada anak. Educaplay dipilih sebagai media digital karena sifatnya yang interaktif dan edukatif, memungkinkan pembelajaran melalui permainan online yang menarik maka dari itu.

Educaplay dipilih karena merupakan platform gratis dan mudah digunakan untuk membuat kuis, permainan, dan aktivitas interaktif online yang mendukung pembelajaran keaksaraan. Alasan utamanya adalah kemampuannya untuk menggabungkan elemen permainan (gamification) dengan konten edukasi, yang terbukti meningkatkan motivasi dan retensi pembelajaran hingga 25% (Hamari et al., 2014).

Berdasarkan hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nila Fitria (2021) dengan judul "Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital Educaply pada Anak Usia Dini" menyatakan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran keaksaraan seperti membaca, menulis, dan berhitung pada anak-anak usia dini, terbukti dapat meningkatkan kemampuan keterampilan tersebut. Menemukan bahwa media digital dapat membuat suasana belajar yang lebih menarik serta lebih efektif dan menyenangkan jika dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran game edukasi pada aplikasi educaplay bisa meningkatkan semangat belajar anak usia dini dalam meningkatkan pengembangan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun, dapat menjadi dasar untuk argumen bahwa media digital interaktif seperti educaplay mempunyai potensi yang baik.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Maronta (2023) dengan judul "Pengaruh media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun" menyatakan bahwa Media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi, salah satunya media pembelajaran flashcard berbasis digital. Flashcard adalah kartu kecil yang berfungsi mengingatkan anak pada sesuatu berkaitan dengan materi ajar yang berisikan gambar, teks, atau simbol tertentu. Kelebihan dari media pembelajaran flashcard digital, yaitu didukung visualisasi bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata di antaranya terdapat teks, video bahasa isyarat, bahasa lisan dan gambar. Media pembelajaran flashcard berbasis digital bisa diakses di manapun menggunakan smartphone, termasuk di rumah bersama anak dan orang tua. Selain itu penggunaan flashcard berbasis digital ini lebih efisien karena tidak perlu menggunakan lagi kertas dan bahan-bahan lain dalam membuat flashcard pada umumnya. (Maronta et al., 2023)

Berdasarkan uraian di atas yang dilakukan oleh penelitian penggunaan media educaplay ini bersifat interaktif dan juga media yang sangat baik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan visual yang melekat pada educaplay merupakan sebuah keuntungan. Educaplay menyediakan lebih dari sekedar pengingat visual dari informasi yang dipelajari, dan juga bisa meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak usia dini, serta media ini dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa. Namun tidak banyak penelitian sebelumnya yang menangani terkait keaksaraan pada anak usia dini.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “pengaruh media digital educaplay terhadap keahlihan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan desain One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan pengukuran kemampuan awal (pretest) sebelum pemberian perlakuan (treatment) serta pengukuran kembali setelah perlakuan (posttest), sehingga perubahan kemampuan keaksaraan anak dapat diamati secara langsung. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media digital Educaplay untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga Mei 2026 di TK Aisyiyah 18 Surabaya yang beralamat di Jalan Kalibutih No. 130 D, Kelurahan Tembok Dukuh, Kecamatan Bubutan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60173. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya yang berjumlah 21 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian dengan jumlah 21 anak.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi melalui lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan keaksaraan anak usia dini. Lembar observasi digunakan untuk mencatat perkembangan kemampuan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian mengacu pada pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian sehingga kualitas data sangat dipengaruhi oleh kualitas instrumen yang digunakan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur aspek kemampuan keaksaraan yang hendak diteliti. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis data diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test melalui program SPSS versi 30.0. Uji Wilcoxon digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest pada sampel yang sama sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan setelah pemberian perlakuan. Selain itu, peningkatan kemampuan keaksaraan anak dianalisis menggunakan N-Gain Score untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media digital Educaplay. Prosedur penelitian diawali dengan penentuan sampel, yaitu seluruh anak kelompok usia 4–5 tahun (TK A) yang berjumlah 21 anak. Selanjutnya dilakukan pretest sebanyak satu kali untuk mengidentifikasi kemampuan awal keaksaraan anak. Kegiatan pretest dilaksanakan melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu mengenalkan huruf abjad menggunakan kartu huruf (flash card), menyusun huruf acak sesuai gambar hewan, serta menyusun suku kata acak menjadi kata dengan bantuan

media digital Educaplay. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan pola huruf, menghubungkan huruf dengan gambar, serta menyusun suku kata menjadi kata yang benar. Tahap berikutnya adalah pemberian treatment sebanyak tiga kali pertemuan menggunakan media digital Educaplay sebagai media pembelajaran. Selama treatment, anak mengikuti berbagai aktivitas interaktif, seperti menyusun huruf sesuai gambar, mengucapkan bunyi huruf saat menyusun huruf pada platform Educaplay, serta menyusun suku kata acak menjadi kata berdasarkan gambar yang ditampilkan. Seluruh kegiatan dirancang secara menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini agar mampu memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengenal huruf, membedakan bunyi huruf, serta menyusun kata secara tepat.

Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, dilaksanakan posttest sebanyak dua kali untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dan mengetahui perubahan kemampuan keaksaraan anak setelah menggunakan media digital Educaplay. Posttest pertama dilakukan segera setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, sedangkan posttest kedua dilakukan beberapa waktu setelahnya untuk mengetahui keberlangsungan peningkatan kemampuan keaksaraan anak. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital Educaplay terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Pretest

Pada bagian ini akan menjelaskan hasil pre-test bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media digital educaplay terhadap kemampuan keaksaraan. Pretest ini dilakukan sebanyak 1 kali melalui sejumlah kegiatan yang tentunya menyenangkan bagi anak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Kegiatan pertama adalah mengenalkan kembali huruf abjad dan mengucapkan bunyi huruf abjad menggunakan flash card Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui sejauh maa anak dapat mengenali beberapa huruf abjad. Kegiatan kedua yaitu, menyusun huruf abjad acak sesuai dengan gambar hewan yang tersedia. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui sejauh maa anak dapat mengenali beberapa huruf abjad. Selanjutnya kegiatan ketiga yaitu, menyusun suku kata acak menjadi kata. Peneliti menyiapkan gambar dan tulisan acak seperti MA-HA-U-RI kemudia anak-anak akan menyusun atau mengurutkan sesuai gambar yang tersedia menjadi HA-RI-MA-U menggunakan platfrom educaplay. kegiatan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana anak dapat mengenali huruf abjad dan membedakan pola hurufnya.

Setelah pelaksanaan pre-test peneliti memberikan teatment sebanyak 3 kali atau perlakuan menggunakan media digital educaplay treatment dilakukan beberapa kali pertemuan melalui kegiatan pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif. Dalam pelaksanaan treatment anak diperkenalkan pada berbagai aktivitas diplatform educaplay seperti mencocokkan huruf dengan gambar, memilih huruf

yang sesuai, menyusun huruf menjadi kata, serta menyusun suku kata sederhana sesuai gambar. Peneliti mendampingi anak selama kegiatan berlangsung agar anak dapat memahami instruksi dengan baik dan tetap aktif dalam pembelajaran.

Table 1 Hasil PreTest

NILAI HASIL PRETEST KEMAMPUAN KEAKSARAAN						
No	Nama	P1	P2	P3	Total	Rata-rata
1	ALESHA	2	2	2	6	2
2	ALMIRA	2	2	2	6	2
3	AZKA	2	1	1	4	1,3
4	DEA	2	2	1	5	1,6
5	DILANO	2	2	1	5	1,6
6	DIRGA	2	2	2	6	2
7	GIBRAN	2	2	2	6	2
8	HAFIZ	2	2	1	5	1,6
9	KALIA	2	2	2	6	2
10	NIA	2	2	2	5	1,6
11	NIZAR	1	1	2	4	1,3
12	QIANA	2	2	2	6	2
13	RAFI	2	2	2	6	2
14	RAMSHA	2	1	1	4	1,3
15	RAINA	2	2	1	5	1,6
16	RAYYAN	2	2	1	5	1,6
17	SAYF	2	2	2	6	2
18	TAKHTA	2	2	2	6	2
19	TISHA	1	2	2	5	1,6
20	ZHAFIRA	2	2	1	5	1,6
21	ZHAFRAN	2	1	1	4	1,3
Mean					5.52381	3

b. Deskripsi Data Posttest

Berdasarkan kegiatan posttest bertujuan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran serta mengukur sejauh mana pengaruh media digital “educaplay” terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun. Posttest ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan melibatkan seluruh anak yang menjadi sampel penelitian yaitu 21 anak. Posttest pertama dilakukan setelah proses pembelajaran selesai dan posttest kedua dilakukan dihari berikutnya setelah posttest pertama untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad dapat dipertahankan. Hasil posttest kemudia dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui sejauh man pengaruh media digital “educaplay” terhadap kemampuan keaksaraann pada anak usia 4-5 than di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

Table 2 Hasil Posttest

NILAI HASIL POSTEST KEMAMPUAN KEAKSARAAN						
No	Nama	P1	P2	P3	Total	Rata-rata
1	ALESHA	4	4	4	12	4
2	ALMIRA	4	4	3	12	4
3	AZKA	4	4	3	11	3,6
4	DEA	4	4	4	12	4
5	DILANO	4	4	3	12	4
6	DIRGA	4	4	4	12	4
7	GIBRAN	4	4	4	12	4
8	HAFIZ	4	3	3	12	4

9	KALIA	3	3	3	12	4
10	NIA	4	4	4	11	3,6
11	NIZAR	3	3	3	11	3,6
12	QIANA	4	4	4	12	4
13	RAFI	4	4	4	12	4
14	RAMSHA	4	4	4	11	3,6
15	RAINA	4	4	4	12	4
16	RAYYAN	4	4	4	12	4
17	SAYF	4	4	3	12	4
18	TAKHTA	4	4	4	12	4
19	TISHA	4	4	3	11	3,6
20	ZHAFIRA	4	4	4	12	4
21	ZHAFRAN	4	4	4	12	4
Mean					11.381	5.92857

Table 3 Hasil Belajar Anak

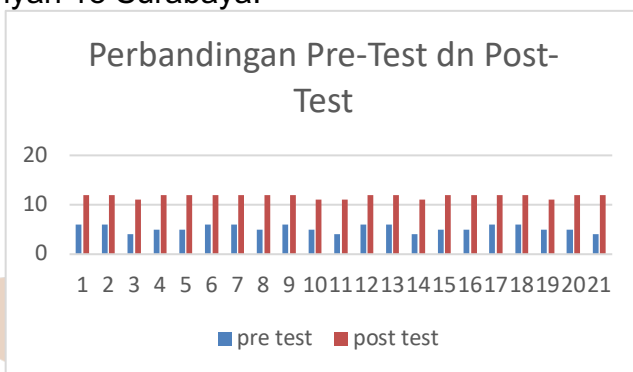
NO	NAMA	SKOR PEROLEHAN	
		PRE TEST	POST TEST
1	A.S.A	6	12
2	A.M.P	6	12
3	D.R.A	4	11
4	D.A	5	12
5	A.D.P	5	12
6	D.A.R	6	12
7	M.G.P.A	6	12
8	R.H.A	5	12
9	K.S.V.P.W	6	12
10	I.N.M	5	11
11	N.A.R	4	11
12	Q.N.A	6	12
13	R.A.S	6	12
14	R.N.A	4	11
15	R.B.L.W	5	12
16	R.A.M	5	12
17	S.J.E.S	6	12
18	T.R.A.P	6	12
19	T.R.P.M	5	11
20	Z.E	5	12
21	M.Z.A	4	12

Berdasarkan tabel hasil belajar anak mengalami peningkatan setelah penggunaan media digital educaplay. pada tahap pre-test, total skor anak masih berada pada rentang 4-6, yang menunjukkan kemampuan keaksaraan ank belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyusun huruf abjad, dan menyusun suku kata sederhana.

Setelah diberikan treatment dan pembelajaran menggunakan media digital educaplay, hasil post-test meningkat menjadi 11-12. Hampir seluruh anak memperoleh total skor maksimal, sehingga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keaksaraan yang signifikan. Anak

menjadi lebih mudah mengenal huruf abjad, menyusun huruf, serta menyusun suku kata sederhana.

Peningkatan tersebut terjadi karena media digital educaplay menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan edukatif, gambar, dan audio sehingga anak lebih aktif dan antusias saat belajar. Dengan demikian, media digital educaplay terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan keaksaraan anak usia dini di TK Aisyiyah 18 Surabaya.



Gambar 1 Hasil Perbandingan pretest & posttest

Berdasarkan grafik batang “perbandingan pre-test dan post-test” terlihat adanya peningkatan kemampuan anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media digital educaplay. Grafik menunjukkan perbandingan nilai pre-test (warna biru) dan post-test (warna oranye) dari 21 anak.

Pada hasil pre-test, sebagian besar anak memperoleh total skor pada rentang 4-6. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan anak sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media digital educaplay masih berada pada kategori berkembang sesuai harapan namun belum optimal. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf abjad, menyusun huruf abjad, maupun menyusun suku kata sederhana.

Setelah diberikan treatment menggunakan media digital educaplay, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hampir seluruh anak memperoleh total skor pada rentang 11-12. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan keaksaraan anak meningkat setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan edukatif digital. Anak menjadi lebih mudah mengenal huruf abjad. Memahami bunyi huruf, mencocokkan gambar dengan kata, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana.

Peningkatan tersebut terjadi karena media digital educaplay memiliki tampilan yang menarik, interaktif, dan berbasis permainan sehingga mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game membuat anak lebih aktif, antusias, dan tidak mudah bosan saat mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan gambar, suara, dan animasi pada educaplay membantu anak memahami materi keaksaraan dengan lebih mudah sesuai karakteristik belajar anak usia dini yang menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Dengan demikian berdasarkan grafik perbandingan pre-test dan post-test dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital educaplay memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan keaksaraan anak usia

4-5 tahun. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan total skor yang cukup tinggi pada hasil post-test dibanding hasil pre-test.

c. Uji Validitas

Uji validitas merupakan kemampuan sebuah instrumen untuk mengevaluasi objek yang diinginkan dalam menilai validitas sebuah instrumen, yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu instrumen sah atau tidak. Secara umum, penguji validitas menilai keabsahan setiap indikator atau pertanyaan yang digunakan dalam penelitian seperti gambar berikut ini:

Tabel 4 Hasil Validitas Pre-Test

R HITUNG	0.90377	0.90377	0.83103
R TABEL	0.433		
KETERANGAN	valid	valid	valid

Tabel 5 Hasil Validitas Post-test

R HITUNG	0.81314	0.87994	0.83067
R TABEL	0.433		
KETERANGAN	valid	valid	valid

Berdasarkan gambar diatas, diketahui bahwa hasil uji validitas menunjukkan nilai r hitung pada setiap butir instrumen lebih besar dibanding nilai r tabel sebesar 0,433. Pada tabel pre-test nilai r hitung diperoleh sebesar 0,90377, 0,90377, dan 0,83103. Sedangkan pada tabel post-test diperoleh nilai r hitung sebesar 0,81314, 0,87994, dan 0,83067. Karena seluruh nilai r hitung > r tabel maka seluruh butir instrumen dinyatakan valid.

Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap indikator atau item yang digunakan dalam penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan sesuai. Selain itu, instrumen penelitian memiliki tingkat ketepatan yang baik dalam mengukur aspek kemampuan keaksaraan, seperti mengenal huruf, menyusun huruf, dan juga menyusun suku kata menjadi kata sederhana sesuai gambar.

d. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas sebagai alat ukur yang memiliki keterpercayaan, kereandalan, keajegan, konsistensi, dan kestabilan yang dapat dipercaya dalam mengukur kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama.

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%		
Cases	Valid	21	100.0	Cronbach's Alpha	N of Items
	Excluded ^a	0	.0		
	Total	21	100.0		
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.				.829	6

Gambar 2 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil diatas uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel reliability statistic yang menunjukkan nilai cronbach's

alpha sebesar 0,829 dengan jumlah item sebanyak 6 indikator yaitu 3 pre-test dan 3 post-test.

Nilai cronbach's alpha sebesar 0,829 menunjukkan bahwa instrumen penelitian termasuk dalam kategori sangat reliabel atau memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai cronbach's alpha $> 0,60$. Karena nilai yang diperoleh sebesar 0,829 lebih besar 0,60, maka seluruh item dalam instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

e. Analisis Data

1) Uji Normalitas

Dalam proses pengujian normalitas data menggunakan Uji Saphiro Wilk yang bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian telah terdistribusi dengan normal atau tidak. Sampel bisa dikatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi 0.05. secara ringkasnya, perhitungan data hasil penelitian diperlihatkan pada labeh dibawah ini:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.268	21	<.001	.791	21	<.001
Posttest	.469	21	<.001	.533	21	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3 Data Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil Uji Normalitas dengan menggunakan Shapiro Wlik Test di atas tersebut terlihat Arymp S $< 0,05$ yaitu pada saat pretest $< .001$ dan posttest $< .001$. kedua nilai sign tersebut membuktikan bahwa data posttest peneliti terdistribusi secara tidak normal. Jika data terdistribusi normal maka digunakan Uji Wilcoxon.

2) Uji Wilcoxon
Test Statistic

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test mengenal huruf abjad - pre test mengenal huruf abjad	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	21 ^b	11.00	231.00
	Ties	0 ^c		
Total		21		

a. post test mengenal huruf abjad < pre test mengenal huruf abjad
b. post test mengenal huruf abjad > pre test mengenal huruf abjad
c. post test mengenal huruf abjad = pre test mengenal huruf abjad

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-4.122 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Gambar 4 Hasil Uji Wilcoxon

Berdasarkan tabel output hasil Uji Wilcoxon dengan menggunakan SPSS 29 (Data SPSS Terlampir), diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) yaitu $0,001 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh media digital "educaplay"

terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

Descriptive Statistics			
	N	Sum	Mean
Pretest mengenal huruf abjad	21	110	5.24
Posttest mengenal huruf abjad	21	247	11.76
Valid N (listwise)	21		

Gambar 5 Hasil Analisis Deskriptif

Posttest mengenal huruf abjad > Pretest mengenal huruf abjad
posttest mengenal huruf abjad = Pretest mengenal huruf abjad
sumber: Output SPSS 30, Data sekunder telah dioleh.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata Positif Rank = 11.76 dan Negative = 5.24. hal tersebut membuktikan terjadi pengaruh media digital educaplay terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun di tk aisyiyah 18 surabaya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian media digital educaplay berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak 4-5 tahanan di tk aisyiyah 18 surabaya. Kemudian akan dilakukan uji tes N-Gain untuk mengukur tingkat keefektifan media digital “educaplay” dan akan dilakukan dengan skor tes Uji N-Gain sebagai berikut.

Berdasarkan nilai N-Gain skor pada tabel di atas terdapat perbedaan yang signifikan. Dalam data nilai tersebut dapat disampaikan sebagai berikut:

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest mengenal huruf abjad	21	4	6	110	5.24	.768
Posttest mengenal huruf abjad	21	11	12	247	11.76	.436
N-Gain skor	21	.063	.093	1.448	.06895	.005878
Valid N (listwise)	21					

N-Gain Skor bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau treatment. Uji N-Gain Skor dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai posttest dengan pretest.

Table 6 Kategori Pembagian Nilai N-Gain Skor

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Meizer Syahfitri, 2008

Table 7 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Skor

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1998

Berdasarkan perhitungan dalam N-Gain skor yang didapat yakni 0.068808. Nilai tersebut kurang dari 0,7 maka kategori yang diperoleh yaitu sedang. Lalu untuk N-Gain persen, nilai mean atau rata-rata yang diperoleh sebesar 68,808. Untuk kategori tafsiran

efektivitas N-Gain dalam bentuk presentase efektif. Bisa diartikan bahwa media digital educaplay efektif dilakukan dalam bentuk pembelajaran mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data sebelumnya, maka diperoleh informasi berupa hasil penelitian bahwa perlakuan dengan memberikan media pembelajaran berupa media digital “educaplay” di TK Aisyiyah 18 Surabaya, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak TK Aisyiyah Surabaya menjadi lebih baik setelah para siswa tersebut belajar sambil bermain melalui kegiatan media digital “educaplay”.

Pengaruh tersebut juga dapat dilihat pada nilai rata-rata tes awal dan tes akhir pada kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad, dimana pada tes awal nilai rata 5,23 dan meningkat setelah perlakuan melalui kegiatan media digital educaplay menjadi meningkat sebesar 11, 76.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad menjadi lebih baik setelah anak melakukan aktivitas media digital educaplay.

Media pembelajaran educaplay adalah salah satu platform yang menyajikan media pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, antara lain fitur Froggy Jumps, Unscramble Letters Game, Words Game, Puzzle, AbC Game, Memory Game, Quis, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, Dialogue Game, dan lain sebagainya. Dengan berbagai fitur tersebut dapat membuat pembelajaran jadi lebih bersemangat (Sison, 2021). Educaplay merupakan platform media pembelajaran berbasis online yang memiliki berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video (Batitusta & Hardinata, 2024).

Educaplay memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan juga meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui tampilan visual yang menarik dan mekanisme game-based learning yang menekankan unsur tantangan dan umpan balik langsung. Platform ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam mendukung pembelajaran yang aktif dan inovatif melalui permainan yang edukatif.

Peneliti telah merancang media digital educaplay dengan nama jejak binatang dan merangkai kata berdasarkan gambar. Yang bisa dibuka di platform <https://www.educaplay.com/> yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Media digital educaplay digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan mengenal huruf abjad anak yang disajikan dengan penampilan yang inovatif dan semenarik mungkin.

Media ini ada 3 permainan yaitu menyebutkan huruf abjad, menyusun huruf abjad, dan menyusun suku kata berdasarkan gambar. Dengan demikian selain anak dapat mengenal huruf abjad anak juga dapat mengenal beberapa macam hewan mereka sukai dan hewan yang mereka temui disekitar mereka. Penggunaan media digital educaplay sangatlah tepat untuk anak-anak guna mengasah literasi keaksaraan anak dalam mengenal huruf abjad.

Mengenal huruf merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf arab dan lainnya.

Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. Bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaanya berbeda, seperti D dan B, M dan W, maka diperlakukan permainan membaca untuk mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan bahasa. Anak perlu mengetahui, mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca yang mandiri dan lancar. Anak yang bisa mengenal dan menyebutkan huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak-anak yang tidak mengenal huruf.

Dari segi perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra operasional pada tahap ini anak-anak belajar memahami realitas lingkungan dengan melalui tanda, simbol atau bentuk huruf. Selain itu pada tahapan ini pemikiran anak berkembang pesat secara bertahap ke arah konseptual, namun belum bisa berpikir multidimensi. Media digital "educaplay" yang akan membantu anak untuk mencapai perkembangan pemecahan masalah yang bersifat abstrak.

Ditinjau dari hasil analisis data yang diperoleh peneliti terkait "Pengaruh Media Digital Educaplay Terhadap Kemampuan Keaksaraan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya". Dalam Uji Normalitas Shapiro-Wilk dapat diketahui bahwa data tidak terdistribusi dengan normal karena nilai Asymp. S $< 0,05$ yaitu $< 0,001$ dan posttest $< 0,001$. sedangkan Uji Wilcoxon diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) yaitu $0,001 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh media digital educaplay terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif juga diperoleh nilai rata-rata positive rank = 11,00 dan negative rank = 0,00 Hal ini tersebut berarti membuktikan terjadinya peningkatan secara signifikan terkait kemampuan keaksaraan anak telah mendapatkan treatment dari media digital educaplay.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Ros Suryaningsih Ge'e dan Zaini Dahlan dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" yakni menunjukkan bahwa penggunaan media educaplay dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan perolehan nilai keaktifan yang tinggi. Penggunaan media educaplay dalam pembelajaran IPA terbukti meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPA. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas penggunaan media digital educaplay dalam pembelajaran serta menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh media interaktif terhadap kemampuan peserta didik. Selain itu kedua peneliti juga menekankan bahwa penggunaan educaplay dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Perbedaan yaitu peneliti Ros Suryaningsih Ge'e dan Zaini Dahlan berfokus pada hasil belajar IPA

peserta didik kelas V sekolah dasar, sedangkan peneliti berfokus pada kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK. Selain itu, subjek penelitian, jenjang pendidikan, mata pembelajaran, serta variabel terikat yang digunakan juga berbeda.

Dan juga penelitian ini sejalan oleh Utari Nuriya Safitri, Aisyiah, dan Ervin Nurul Affrid dengan judul “Pengaruh Media KINTAR Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Remaja Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KINTAR (kincir pintar) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample test menggunakan SPSS versi 24 dengan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga media KINTAR dinyatakan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana pada anak. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas kemampuan keaksaraan awal anak usia dini menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Selain itu, kedua penelitian juga menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan keaksaraan anak usia dini. Perbedaannya yaitu penelitian Utari nuriya safitri, dkk menggunakan media KINTAR (kincir pintar) sebagai media visual berbentuk permainan edukatif, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media digital educaplay. selain itu, peneliti utari, dkk dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di tk tunas remaja surabaya, sedangkan peneliti dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di tk aisyiah 18 surabaya.

Adapun hasil uji N-Gain penelitian diketahui nilai rata-rata pretest 5,24 dan nilai rata-rata posttest 11,76 terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan perhitungan N-Gain skor yang didapatkan yakni 0,6895. Nilai tersebut kurang dari 0,7 maka, kategori yang diperoleh yaitu sedang. Lalu untuk N-Gain persen, nilai mean atau nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 68. Untuk kategori tafsiran efektivitas N-Gain dalam bentuk presentase cukup efektif. Bisa diartikan bahwa media digital educaplay efektif dilakukan dalam bentuk pembelajaran untuk kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun.

Selain itu hasil dari pengamatan selama penelitian dalam proses pembelajaran menggunakan media digital educaplay yang diterapkan kepada anak-anak, mereka sangat antusias dan pembelajaran juga menjadi lebih aktif dan interaktif. Oleh karena itu mereka ketika pembelajaran berlangsung biasanya hanya menggunakan media yang sudah biasa dan umum. Namun, kali ini mereka menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan tentunya juga menyenangkan karena berbasis game digital.

Menurut Deckert (2018) pembelajaran berbasis permainan digital dapat menantang hubungan antara belajar sebagai kerja keras dan belajar untuk bersenang-senang, dan antara pembelajaran eksploratif. Salah satunya pembelajaran dengan menggunakan educaplay. dengan adanya pendekatan baru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan berorientasi proyek progresif pembelajaran akan lebih efektif (Wu, H., 2023).

Berdasarkan hasil studi dari Lui, L., (2023) menunjukkan bahwa sistem pembelajaran berbasis game digital educaplay dalam pendidikan dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif dan pemahaman peserta didik tentang konten yang diajarkan dan kemampuan mereka untuk belajar. Selain itu anak juga dapat mengekspresikan kesesuaian game tersebut dalam pembelajaran. Dan pendidikan juga telah menjadi arena penting untuk penggunaan permainan atau game berbasis digital seperti educaplay ini.

Pembelajaran dengan menggunakan media digital educaplay tersebut bukan hanya sekedar permainan biasa, namun media tersebut di dalamnya sudah didesain dengan menyajikan materi pembelajaran tentang kemampuan keaksaraan yang kongret dan dapat merangsang beberapa kemampuan keaksaraan yang dimiliki anak tersebut salah satunya kemampuan dalam mengenal huruf abjad, dan suku kata.

Dalam penelitian ini juga telah membuktikan kebenaran teori dari piaget (dalam Sami,2022) bahwa: pada usia 2-7 tahun anak berada dalam tahapan perkembangan pra operasional yang mana anak dapat melakukan permainan dan pembelajaran secara simbolis. Maka, pemberian treatment terkait pengembangan kemampuan keaksaraan dengan menggunakan media digital educaplay telah menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut sudah dilakukan secara simbolis dan tentunya melalui tahapan ke arah konseptual. Adapun jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam menstimulasi perkembangan kemampuan keaksaraan yaitu mengenal huruf abjad, menyusun huruf abjad sesuai nama binatang tersebut, menyusun suku kata sesuai dengan gambarnya.

Penelitian ini juga membuktikan pendapat menurut Kemp dan Dayton bahwa metode pembelajaran yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan pada anak dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya menggunakan media digital educaplay dengan melalui media tersebut penafsiran pesan dari materi yang beragam akan direduksi dan disampaikan kepada anak akan seragam. Selain itu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, karena media digital educaplay sebagai media yang mempunyai unsur audio, visual, dan gerak yang dapat menarik perhatian anak ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu dapat meningkatkan respon anak terhadap penjelasan guru, objek materi pembelajaran akan tersampaikan pada siswa dengan secara konkret.

Berdasarkan pernyataan diatas terbukti bahwa media digital educaplay dapat berpengaruh dalam pembelajaran dan perkembangan kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun. Anak-anak tidak mudah bosan saat pelajaran dimulai, dan media tersebut sangat membantu mereka berpikir kritis dan mengenal huruf, suku kata secara lebih efektif dan interaktif. Sama halnya dengan Yusuf dkk menyatakan bahwa adanya media pembelajaran digital educaplay ini dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan pada anak dan dapat meningkatkan antusias anak dalam belajar. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, kreatif serta inovatif.

Dengan demikian perlu mempersiapkan pembelajaran secara baik dan inovatif agar kegiatan belajar bisa menyenangkan dan anak akan tertarik dengan pembelajaran tersebut. Maka, terbukti bahwa terdapat pengaruh

media digital educaplay terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dianalisis dapat disimpulkan, bahwa adanya pengaruh media digital educaplay terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun. Melalui media digital educaplay anak-anak dapat memahami materi, belajar mengenal huruf, dan suku kata. Mereka juga tidak mudah bosan saat pelajaran dimulai.

Studi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak-anak untuk mengenali huruf abjad melalui penggunaan media digital educaplay. penelitian ini menganalisis data menggunakan uji normalitas, uji wilcoxon, dan uji N-Gain. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian ekperimental menggunakan desain penelitian one group pre-test post-test design. Sampel penelitian ini berjumlah 21 anak sebagai subjek. Analisis data yang digunakan dengan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian yang digunakan oleh peneliti menyatakan bahwa dari hasil perhitungan uji wilcoxon menunjukkan hasil 0,001 dan H1 diterima dan hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rata-rata positif rank = 11,00 dan negative rank = 0,00 yang berarti membuktikan terjadi peningkatan. Hasil dari rata-rata pretest pretest 5,24 dan setelah posttest menjadi 11,76 terjadi peningkatan pada penelitian tersebut. Berdasarkan perhitungan dalam N-Gain skor yang didapat yakni 0,6895 kategori yang diperoleh yaitu sedang dan N-Gain persen sebesar 68 kategori presentase efektif. Maka H0 ditolak H1 diterima. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media digital educaplay terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya secara cukup efektif.

Jadi penggunaan media digital educaplay telah berpengaruh dengan cukup efektif dalam kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, D. R., dan, & Masudah. (2022). Pengaruh media dadu putar terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 5–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai>
- Athiyatun Nadhrah. (2024). Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang. *Skripsi*, 1–118. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/81285>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai*. 7, 2685–2690.
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.
- Fariza, I., & Sari, M. (2022). Mengembangkan Penguasaan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Media Teka-Teki Bergambar pada Anak Kelompok B di TK TGK Hasanul Basri Cot Jabet Kecamatan Gandapura Kabupaten Bireuen. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 12–20.
-

- Hardiningrum, A., Rihlah, J., & Shari, D. (2022). Efektivitas Kegiatan Mendongeng dengan Media Pop Up Book dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 77–88.
- Hariyanto, B. (2015). Aktivitas PAUD Mengenal Huruf. *Jakarta: Gramedia*.
- Hasim, E. (2018). Perkembangan bahasa anak. *Pedagogika*, 9(2), 195–206.
- Iii, B. A. B. (2019). *Widyawati Erlianingsih, 2019 HUBUNGAN TANGGUNG JAWAB DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Kemendikbud. (2017). Pengembangan keaksaraan awal pada anak usia 5 - 6 tahun melalui buku cerita budaya lokal. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(1), 4–6. <https://repository.kemdikbud.go.id/18452/1/naskah-model-keaksaraan-digital.pdf>
- Kemendikbud RI. (2015). Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/12883>
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id 75 | P g e. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.
- Machmudah, M., Shari, D., Fitriyah, F. K., Saleh, N. R., Afandi, M. D., & Syaikhon, M. (2022). Pelatihan & Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Literasi Sosial Budaya Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 520–526.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). *Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(1), 1153–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau*. 1, 24–36.
- Sari, A. M. F. (2018). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Berbagai Metode Dengan Kegiatan Yang Bervariasi Pada Kelompok B Ra Al-Fityah Pekanbaru. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i1.5490>
- Sari, F. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL MELALUI MEDIA SANDPAPER LETTERS PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN PENDAHULUAN Perkembangan bahasa (Seefeldt & Wasik , 2008) menyebutkan dari perkembangan baca dan tulis . Penguasaan keaksaraan awal menurut kemampuan Peraturan. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1).
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- W, S. S., Sison, K. J. S., Bogor, T., Student, E., & Best, T. (2021). *education where the learning group is*. 1–6.
- Zahratul Laila, S. (2024). *Skripsi Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B TK Yapis Fakfak*.
- Zega, J., Lase, S., Mendrofa, R. N., & Telaumbanua, Y. N. (2025). *Pengaruh Game Edukasi Educaplay terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sitolu Ori*. 5, 1274–1286.