

ABSTRAK

Nevia Oktaviani (1202100050): *Pengaruh Kegiatan Alphajet Game Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Bahasa Inggris Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar Kota Banjar).*

Penelitian ini didasarkan pada belum berkembangnya kemampuan anak dalam mengenali huruf bahasa Inggris dan kesulitan dalam pengucapannya selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan kemampuan ini.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar menggunakan *alphajet game* (kelas eksperimen). (2) kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar menggunakan *flashcard* (kelas kontrol). (3) pengaruh *alphajet game* terhadap kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris pada anak usia dini dengan menggunakan *alphajet game* dan *flashcard* di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar.

Alphajet game diperkenalkan untuk mengatasi belum berkembangnya pemahaman huruf bahasa Inggris anak usia dini. Bermain *game* edukasi, seperti *alphajet game*, memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan bahasa anak. *Alphajet game*, sebagai permainan video yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat mendukung perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf. *Alphajet game* membantu anak memahami bentuk huruf dan cara pengucapannya dalam bahasa Inggris.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design* melalui alur *pretest*, *treatment* yang berbeda dan *posttest* terhadap dua kelompok untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris pada anak. Kelas B1 sebanyak 16 anak (kelas eksperimen) dan B2 sebanyak 15 anak (kelas kontrol). Data diperoleh dari hasil tes yang dilakukan kemudian dianalisis secara kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 58 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 68. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 43 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 48. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal mengenal huruf Bahasa Inggris sebelum intervensi (*pretest*) dengan nilai $t_{hitung} = 3,472$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,699$. Selain itu, hasil uji hipotesis *posttest* juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai $t_{hitung} = 9,216$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,699$. Kesimpulannya, kegiatan *alphajet game* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf Bahasa Inggris pada anak usia dini dibandingkan dengan *flashcard* di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar.