

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dirancang untuk bayi hingga usia enam tahun pada masa keemasan. Salah satu cara untuk mendorong pertumbuhan jasmani dan rohani anak serta mempersiapkan mereka untuk bersekolah di kemudian hari adalah dengan memberikan mereka kesempatan pendidikan. Istilah pendidikan memiliki makna yang luas dan mendalam, yang dapat dikaitkan dengan beberapa terminologi dalam bahasa Arab, seperti *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *ta'dib*. *Tarbiyah*, yang berasal dari kata *rabba-yurabbi*, mengacu pada proses pengembangan dan pembinaan individu secara menyeluruh, baik dari aspek jasmani, rohani, maupun emosional. Penggunaan kata *tarbiyah* yang menunjukkan makna pendidikan dapat dipahami pada firman Allah SWT dalam surat Al-isra' ayat 24 yang berbunyi:

صَغِيرًا رَبِّيَايَ كَمَا اَرْحَمَهُمَا رَبِّي وَقُلِّ الرِّحْمَةَ مِنَ الدَّلِّ جَنَاحَ لَهُمَا وَاخْفِضْ

Artinya: “Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidiku waktu kecil." (Q.S. Al-Israa 17:24).

“Dan bersikaplah terhadap ibu dan ayahmu dengan penuh kerendahan hati dan kerendahan hati sebagai bentuk kasih sayang kepada mereka,” demikian bunyi ayat Al-Qur’an di atas sesuai dengan tafsir Al-Muyassar. “Dan mohonlah kepada Allahmu agar meridhoi mereka berdua dengan rahmat-Nya yang melimpah, ketika mereka masih hidup dan setelah mereka meninggal, sebagaimana mereka bersabar dalam mendidik kamu pada waktu kamu masih kecil, yang tidak berdaya dan tidak mempunyai kekuatan.” Ada kaitannya dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan, perkembangan, dan bimbingan anak usia dini untuk menciptakan kemampuan dasar dan perilaku yang sesuai dengan tahap perkembangannya dan mempersiapkannya untuk masuk perguruan tinggi (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Rasulullah menegaskan, pendidikan dini seorang anak akan tertanam kuat dalam dirinya dan berdampak pada masa depannya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak muda masih memiliki ingatan yang kuat, pikiran yang bersih, dan kemurnian relatif. Manusia memiliki ciri-ciri tertentu di tahun-tahun awalnya yang harus diwaspadai oleh orang dewasa. Agar setiap anak dapat mencapai potensi maksimalnya dan memberikan landasan untuk maju ke tahap perkembangan berikutnya, program anak usia dini perlu dipertimbangkan dengan cermat (Suryana, 2021). Untuk mewujudkan hal tersebut terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Terdapat 3 lingkup capaian pembelajaran paud kurikulum merdeka fase fondasi yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, dan dasar literasi serta *steam* (PAUD Jateng, 2022).

Fase landasan PAUD diartikan sebagai langkah awal anak memasuki sistem pendidikan. Tujuannya adalah untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal sehingga mereka tidak hanya siap bersekolah tetapi juga lebih siap untuk melanjutkan perjalanan perkembangannya dan memberikan kontribusi kepada masyarakat, bangsa, dan dunia. Kompetensi pembelajaran yang disebut dengan Hasil Belajar (CP) adalah kompetensi yang harus dicapai siswa pada setiap tahapan PAUD, dimulai dari tahap dasar (Sudirman et al., 2023). Tujuan hasil pembelajaran PAUD adalah untuk menguraikan kompetensi belajar yang harus dicapai anak pada akhir PAUD, mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya, dan memberikan bimbingan dalam segala bidang perkembangan anak (religius-moral, jasmani-motorik, nilai emosional-sosial, bahasa, dan kognitif) yang sesuai dengan usia perkembangan anak (PAUD Jateng, 2022). Dalam hal ini, fokus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ada pada aspek perkembangan bahasa khususnya mengenal huruf bahasa Inggris.

Seiring perkembangan zaman, terdapat hal-hal yang penting untuk diperhatikan dalam memberikan stimulasi kepada setiap aspek perkembangan anak usia dini. Adanya teknologi yang canggih membantu anak agar terstimulasi dengan baik. Penggunaan teknologi *video games*, seperti *alphajet game*, dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Anak-anak pada fase fondasi PAUD yang umumnya memiliki daya serap informasi tinggi, dapat mengambil manfaat besar dari pendekatan interaktif yang ditawarkan oleh permainan video.

Penting untuk memahami sejumlah teori seputar *video game*, termasuk kognisi kontekstual, konstruktivisme, dan konstruksionisme. Ketiga teori ini secara umum menyatakan bahwa kognisi situasi, konstruktivisme, dan konstruksionisme memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran berbasis *video game*. Gagasan bahwa pembelajaran terjadi melalui pertemuan konstruktif dan produksi barang-barang yang bermakna secara individual ditekankan oleh teori konstruktivisme. Sebaliknya, konstruksionisme mengajarkan melalui pembuatan modul permainan baru atau pemanfaatan perangkat dalam *game* yang sudah ada untuk membuat desain. Menurut teori kognisi situasi, pembelajaran terjadi paling baik di dunia nyata dan konteks situasional. *Video game* dapat melakukan hal ini dengan menempatkan pemain dalam komunitas praktik dan menyediakan kerangka pembelajaran yang bermakna (Dondlinger, 2007).

Salah satu pendekatan terhadap *video game* saat ini adalah strategi bermain sambil belajar yang dikemukakan oleh Maria Montessori. Metode ini menggabungkan konten pendidikan dengan aspek permainan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini relevan dengan permainan online karena dapat dibuat menyenangkan dan menarik untuk mengajarkan huruf bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, permainan memberikan suasana yang dapat dinikmati oleh para pemain, khususnya yang berada pada tahap dasar PAUD. *Video game* dapat menjadi jembatan menuju pendidikan dengan membantu anak-anak mengenali huruf dan menempatkan mereka dalam skenario yang memotivasi mereka untuk menyerap informasi baru dan mengumpulkan data (Botturi & Loh, 2009).

Dengan demikian, penggunaan *video game* dalam konteks pendidikan anak usia dini melibatkan lebih dari sekedar memenuhi tujuan pembelajaran; hal ini juga melibatkan penggunaannya sebagai alat untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa mereka (Nugraha et al., 2018). Anak-anak dapat dengan cepat menemukan pengetahuan dan kemampuan baru dengan bantuan permainan, yang juga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak (Hasina et al., 2014).

Anak-anak dapat dengan mudah mengomunikasikan semua kebutuhannya melalui perkembangan bahasa, yaitu proses di mana seseorang dapat mengungkapkan ide atau konsep dalam frasa yang koheren (Arifani et al., 2020). Menurut Rahayuningsih et al. (2019) Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari sekian banyak aspek pertumbuhan dan perkembangan yang termasuk dalam pendidikan taman kanak-kanak. Bahasa lain yang dipelajari dalam pendidikan Indonesia biasanya disebut sebagai bahasa asing, dengan bahasa Inggris sebagai salah satu contohnya.

Bagi mereka yang tinggal di negara-negara seperti Afrika Selatan, Australia, Selandia Baru, Kanada, Amerika Serikat, Inggris, dan banyak negara lainnya, bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi utama mereka. Bahasa Inggris digunakan secara luas dan diakui di seluruh dunia, dan merupakan bahasa resmi di beberapa negara Persemakmuran. Kecuali di Tiongkok, bahasa Inggris digunakan di lebih banyak negara dibandingkan sebagian besar bahasa lainnya, dan sebagian besar populasi global merupakan salah satu penutur bahasa tersebut (Jazuly, 2016).

Saat ini, bahasa Inggris banyak digunakan, khususnya dalam pendidikan anak usia dini. Banyak orang tua memahami nilai bahasa ini dan bahkan ingin mulai mengajarkannya kepada anak-anak mereka sejak usia muda. Meskipun mengajar bahasa Inggris kepada anak-anak merupakan tantangan, hal ini memerlukan strategi yang berbeda dibandingkan mengajarkannya kepada orang dewasa atau remaja. Pengajaran bahasa Inggris pada saat ini sebagian besar terfokus pada pengenalan dasar, yang dilakukan melalui permainan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan efisien (Jazuly, 2016).

Tentu saja, tidak mungkin mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak dalam waktu dekat. Sangat penting untuk memulai dengan sesuatu yang sederhana agar anak-anak dapat memahaminya. Mengajarkan anak membaca dalam bahasa Inggris merupakan langkah awal yang bisa dilakukan. Menurut Seefeldt & Wasik (2008) kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri huruf dalam sistem tulisan yang merupakan komponen alfabet yang mencerminkan bunyi dalam bahasa dapat dipahami sebagai kemampuan untuk melakukan aktivitas tertentu.

Menurut Montessori, anak-anak melalui tahap perkembangan bahasa pada usia empat tahun di mana mereka bersemangat membaca dan menulis. Anak-anak berada pada tahap kepekaan linguistik umum selama ini. Karena pengalaman sensorik awal mereka, bayi sering kali menuliskan segala sesuatunya pada periode ini, dan sebagai hasilnya, keterampilan menulis biasanya berkembang sebelum pemahaman membaca berkembang. Hal ini dikemukakan oleh Montessori (Rosalina, 2011). Dalam hal ini esensi untuk mengenal huruf alfabet dalam bahasa Inggris sangat penting karena pada masa ini anak sangat peka dan antusias dalam melakukan kegiatan terutama dalam perkembangan bahasanya.

Sesuai dengan Amirian & Levy (2020), teori bahasa utuh mengajarkan anak-anak untuk mengidentifikasi huruf dan suara dengan meminta mereka menggunakan bahasa dalam konteks. Misalnya, instruktur mengajukan pertanyaan yang sama. Siapa nama anak itu? Guru bertanya lagi, "Suara huruf apa yang kamu kenali dari namamu?" ketika anak muda itu menjawab, "Adi." Setelah itu anak mulai mengenal bunyi dan huruf seperti a dan di (d dan i).

Menurut Wasik & Slavin (1993) kemampuan mengidentifikasi huruf diartikan sebagai kemampuan melakukan tindakan berdasarkan pengenalan tanda atau kualitas simbol tertulis yang termasuk dalam alfabet dan mewakili bunyi linguistik. Pertiwi (2016) menegaskan bahwa anak kesulitan dalam pengenalan huruf. Permainan membaca diperlukan untuk mempelajari pengenalan huruf karena beberapa huruf, seperti "d" dan "b", "m" dan "w", memiliki bentuk yang mirip tetapi bacaannya berbeda. Agar anak-anak belajar mengenali huruf, sosialisasi adalah langkah terpenting dalam prosesnya. Selain itu, pengajaran membaca dapat diberikan tanpa dibebani dengan pekerjaan rumah yang membosankan (Pangastuti & Hanum, 2017).

Pada masa revolusi industri keempat, anak usia dini termasuk dalam generasi Z dan diharapkan sudah siap dan mahir dalam bidang komputer dan teknologi informasi. Menurut Yulsoyfriend dkk. (2019) Teknologi informasi dan komputer dapat dimanfaatkan untuk membantu generasi muda meningkatkan kemampuan berbahasa, khususnya kemampuan berbahasa asing. Pendekatan potensial dalam memanfaatkan komputer dan teknologi informasi untuk

mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak adalah melalui penggunaan permainan komputer, termasuk permainan instruksional dan seluler (Firdaus & Muryanti, 2020). Oleh karena itu, *alphajet game* sebagai salah satu permainan video dirancang khusus untuk anak-anak usia dini supaya dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga anak mudah mengenal huruf dalam bahasa Inggris.

Dalam konteks ini, anak-anak usia dini di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar Kota Banjar menjadi fokus perhatian. Kelompok B RA Al-Kautsar memiliki peran penting sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang bertanggung jawab dalam membentuk dasar pembelajaran anak-anak sejak dini. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terkait kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar Kota Banjar, masih terdapat anak yang belum dapat mengenal huruf bahasa Inggris. Oleh karena itu, secara garis besar kategori yang diberikan kepada anak di Kelompok B adalah BB (Belum Berkembang). Melalui hal tersebut, peneliti mengambil peran teknologi, yaitu *alphajet games*, sebagai sarana dalam mengetahui proses pembelajaran bahasa, termasuk kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris, pada anak-anak usia dini. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul **“Pengaruh Kegiatan *Alphajet Game* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Bahasa Inggris Anak Usia Dini”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar menggunakan *alphajet game* (kelas eksperimen)?
2. Bagaimana kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar menggunakan *flashcard* (kelas kontrol)?
3. Bagaimana perbandingan 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?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah didapat, maka tujuan dari penelitian adalah 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.

D. MANFAAT PENELITIAN

Semua pemangku kepentingan yang terlibat dalam penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat dari temuan ini, yang mencakup hal-hal berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat melalui kegiatan *alphajet game*. Secara khusus, kegiatan-kegiatan tersebut harus memfasilitasi pemahaman anak-anak tentang alfabet, meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, dan meningkatkan kemampuan membaca awal mereka, khususnya dalam pengenalan simbol-simbol huruf dari suku kata.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, penelitian ini juga memberikan keuntungan bagi beberapa pihak. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi yang melengkapi media pembelajaran di sekolah, sekaligus memaksimalkan pemanfaatan media tersebut untuk mendukung proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini melalui berbagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik, dan menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Peserta Didik

Anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf, sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan wawasan terhadap objek yang diteliti, serta memberikan hasil yang berguna untuk penelitian yang dilakukan.

E. KERANGKA BERPIKIR

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenis pendidikan yang paling mendasar dan sangat krusial bagi pertumbuhan sumber daya manusia. Dalam konteks ini, pendidikan bagi anak usia satu hingga enam tahun memiliki peran yang sangat penting dan strategis. Pada periode usia ini, anak berada dalam fase perkembangan yang sangat cepat dan kritis, di mana pembelajaran dan stimulasi yang tepat dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan fisik mereka.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, pendidikan yang diterima anak pada usia dini tidak hanya membentuk dasar dari kemampuan akademik mereka, tetapi juga mempengaruhi hasil pendidikan dan perkembangan mereka di kemudian hari. Oleh karena itu, investasi dalam PAUD menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan fondasi yang kuat untuk kesuksesan akademik dan kehidupan mereka di masa depan (Depdiknas, 2005).

Menurut Alwi dkk. (2017) permainan, kadang-kadang dikenal sebagai pertandingan dalam bahasa Inggris, mengacu pada ketangkasan otak atau berfungsi sebagai platform untuk pilihan dan aktivitas pemain, biasanya dengan cara yang ringan atau sebagai sarana relaksasi. Oleh karena itu, permainan dimainkan untuk hiburan atau hiburan, dengan tujuan utama untuk bersenang-senang dengan tetap mematuhi peraturan tertentu. Pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan melalui observasi yang dilanjutkan dengan tindakan (Putra dkk., 2016). *Game*

edukasi sumber atau bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan mengajar melalui teknik yang menarik. Selain itu, permainan edukatif juga dapat dilihat sebagai jenis permainan menyenangkan yang membantu anak-anak belajar dan memperoleh pemahaman (Rozi & Khomsatun, 2019).

Dondlinger (2007) menyajikan konstruktivisme, konstruksionisme, dan kognisi situasi sebagai tiga teori yang berkaitan dengan *video game*. Konstruktivisme menjadi landasan pembelajaran imajinatif dan eksploratif dalam pendidikan anak usia dini. Konsep konstruktivis memungkinkan anak memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung dengan menciptakan dunia sains virtual. Anak-anak kecil terlibat dalam proses kreatif konstruksionisme dalam menciptakan ide untuk mesin *game*. Berdasarkan gagasan bahwa anak-anak dapat secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri, kegiatan ini membantu mereka meningkatkan teknologi sekaligus berfungsi sebagai mitra pembelajaran. Pendidikan anak usia dini menggunakan simulasi dan permainan simulasi di dunia nyata untuk menerapkan kognisi situasi. Menurut teori kognisi situasi, konteks asli ini dianggap penting untuk meningkatkan penguasaan mata pelajaran dan transmisi pengetahuan pada anak usia dini.

Teori konstruktivis kognitif Jean Piaget tahun 1977 memberikan penekanan yang kuat pada kegiatan belajar yang diarahkan oleh pembelajar dan terfokus pada penemuan diri. Menurut kerangka teori ini, proses pengetahuan perkembangan intelektual individu dijelaskan sebagai hasil adaptasi pikiran terhadap realitas eksternal, seperti bagaimana organisme beradaptasi dengan lingkungannya (Nurhidayati, 2017). Ketika teori konstruktivis kognitif diterapkan pada *video game* yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini, metode ini dapat dipahami sebagai memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengarahkan dan mengelola pembelajaran mereka sendiri. Anak-anak dapat berpartisipasi aktif dalam penyelidikan dan penemuan ketika bermain *video game*, yang memungkinkan mereka memodifikasi ide dan informasi agar sesuai dengan pemahaman mereka.

Bermain *game* edukasi, salah satunya seperti *alphajet game*, memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan bahasa anak. *Alphajet game*, sebagai salah

satu permainan video yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Cukup banyak ditemukan berbagai macam penelitian terkait *game* edukasi dengan perkembangan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Alphajet game* merupakan permainan edukasi yang dapat membantu anak memahami betul bentuk huruf dan cara pengucapannya menggunakan bahasa Inggris.

Bahasa adalah suatu sistem komunikasi berbasis simbol yang dapat digunakan secara lisan, tertulis, atau dengan tanda. Kosakata suatu komunitas serta konvensi seputar substitusi dan kombinasi kata membentuk bahasanya (Jazuly, 2016). Kompetensi berbahasa Inggris menjadi hal yang sangat penting bagi seorang anak yang lahir di era ini untuk dapat mulai bersekolah. Fakta bahwa bahasa tersebut dianggap sebagai bahasa asing terpenting kedua di negara kita menjadi salah satu faktor yang mendasari hal tersebut (Sudiarta, 2017).

Dalam kerangka sistem pendidikan resmi, pengajaran bahasa Inggris sering kali dimulai ketika seorang siswa mencapai sekolah menengah pertama. Meskipun demikian, kelas bahasa Inggris kini menjadi bagian dari kurikulum di taman kanak-kanak dan sekolah dasar tertentu. Hal ini terkait dengan teori psikologi perkembangan yang menyoroti bahwa anak-anak belajar bahasa paling efektif pada usia 0 hingga 6 tahun (Sudiarta, 2017).

Brown (2000) menyatakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran bahasa Inggris adalah *automatic*. Maksud *automatic* di sini adalah pemahaman bahasa Inggris seharusnya terjadi secara otomatis, tanpa perlu menganalisa terlalu dalam, memikirkan struktur atau tata bahasa, atau secara sadar mengingat kaidah-kaidah bahasa. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin dini seorang anak mempelajari suatu bahasa, termasuk bahasa ibunya, baik bahasa Indonesia maupun bahasa asing, maka semakin mudah pula mereka menguasainya.

Terdapat teori *whole language* yang sebelumnya dijelaskan dalam latar belakang. Sejak tahun 1920 hingga saat ini, banyak lembaga anak usia dini di seluruh Amerika Serikat telah mengembangkan dan mengadopsi cara-cara baru dalam pengembangan bahasa, termasuk pendekatan bahasa seperti *whole language*

approach (Mishra et al., 2020). Teori ini berisi tentang anak-anak mempelajari pengenalan huruf dan suara dengan memanfaatkan bahasa dalam konteksnya (Amirian & Levy, 2020).

Berikut contoh kegiatan pendekatan *whole language* dalam pembelajaran. Tahap pembelajaran pertama disebut tahap persiapan, terdiri dari latihan-latihan pembiasaan. Kegiatan inti dan eksplorasi berlangsung pada tahap kedua, yaitu implementasi. Ketiga, penilaian menyeluruh, yaitu kebebasan dalam hal ini yang mencakup berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Kegiatan yang termasuk dalam tahapan pelaksanaan kegiatan inti adalah mengidentifikasi huruf-huruf abjad, menyebutkan bentuk kata yang terbuat dari huruf, mengucapkan kata berdasarkan bentuk kata yang disediakan, menyusun kartu huruf hingga membentuk kata, dan menirukan pola pembentukan kata (Fitri & Ummah, 2022).

Teori perkembangan kognitif Piaget, teori konteks sosial Vygotsky, teori perkembangan John Dewey, dan filosofi bahasa Kenneth Goodman adalah fondasi teori *whole language*. Metode pengajaran bahasa ini membedakan dirinya dari metode lain karena konsisten dan fokus pada cara belajar anak. *Whole language* menawarkan lingkungan belajar yang dibangun atas dasar pemikiran bahwa anak-anak belajar paling baik dalam lingkungan yang menyenangkan, bebas dari tekanan dan kritik keras (Ghoziah, 2022).

Menurut Eisele dalam Weaver *whole language* mengacu pada gagasan tentang bagaimana anak-anak memahami bahasa baik secara vokal maupun tertulis. Sesuai tahap perkembangannya, anak memperoleh keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Interaksi anak dengan lingkungan sekitar dan orang lain membantu mereka mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengarkan. Sementara itu, keterampilan membaca dan menulis anak dapat ditingkatkan dengan membangun suasana kaya menulis di tempat-tempat yang sering mereka kunjungi (Rosalina, 2011). Dengan demikian, tanpa disadari dan secara alami, anak telah memperoleh keterampilan berbahasa.

Membaca merupakan salah satu keterampilan linguistik yang penting bagi perkembangan anak di tahun-tahun awal. Kemampuan membedakan huruf

merupakan prasyarat pembelajaran membaca pada anak. Menurut Carol Seefeld dan Barbara A. Wasik, mengembangkan kemampuan identifikasi huruf sangat penting untuk pertumbuhan kemampuan membaca dan menulis. Dalam lingkungan khusus ini, anak-anak harus memperoleh kesadaran dan pemahaman tentang huruf-huruf alfabet agar pada akhirnya berkembang menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan mahir (Ghoziah, 2022).

Menurut Seefeldt (1999) mendefinisikan kemampuan mengenal huruf sebagai kemampuan melakukan suatu tindakan dengan mengidentifikasi indikasi atau ciri-ciri huruf tertulis, yaitu bagian alfabet yang sesuai dengan bunyi bahasa. Salah satu cara terbaik untuk mendukung perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah dengan mengenalkan nama pribadi atau nama benda yang ada di lingkungannya. Anak dapat belajar mengenal huruf, kata, dan suara lebih cepat dengan melakukan hal ini. Salah satu aspek terpenting dalam perkembangan bahasa awal adalah melatih pengenalan huruf (Rasyid & Mansyur, 2009). Tahapan perkembangan anak mulai dari belum paham hingga paham hubungan bentuk huruf dan bunyinya diwakili oleh kemampuannya dalam mengenal huruf. Hal ini memungkinkan anak untuk menafsirkan arti huruf dan memahaminya bentuknya (Dardjowidjojo, 2003).

Menurut Soejono dalam Khan (2015) tujuan pengajaran membaca permulaan mencakup hal-hal yang secara umum harus dipelajari anak, seperti mengenalkan huruf abjad pada anak sebagai penanda atau simbol bunyi, membantu anak menjadi lebih mahir mengubah huruf kata menjadi suara, dan sebelum beralih ke pengajaran membaca tingkat lanjut, anak-anak perlu segera memperoleh keterampilan vokalisasi dan pengenalan huruf.

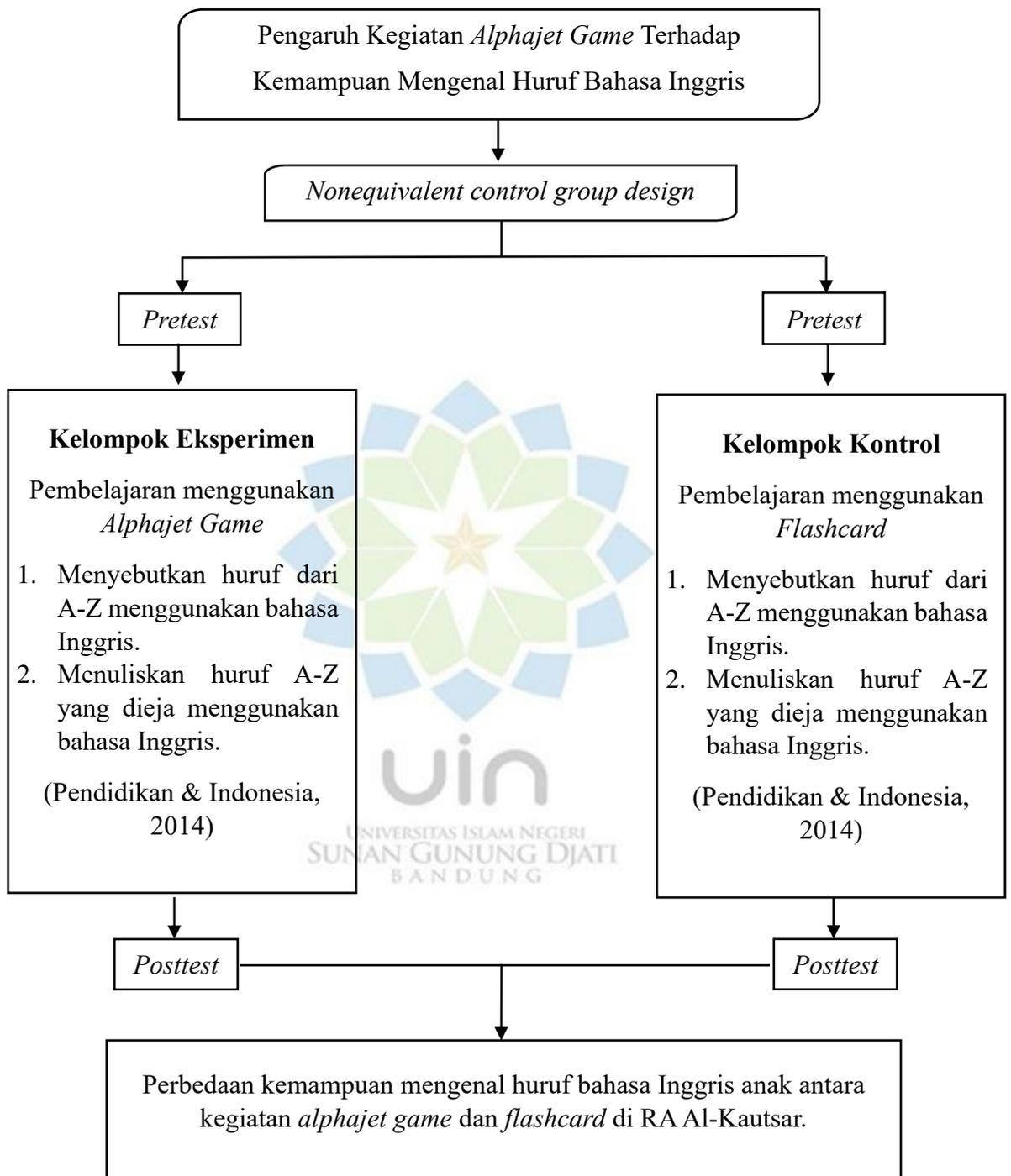
Bagi anak kecil, belajar mengenal huruf sangatlah penting. Huruf-huruf tersebut antara lain huruf Arab, Latin, dan huruf-huruf lainnya yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan anak-anak untuk memilih dan menyusun huruf-huruf yang berbeda dibantu oleh pemahaman mereka terhadap huruf-huruf yang beragam. Mengajari anak mengenal dan melafalkan huruf-huruf tersebut sangatlah penting (Rasyid & Mansyur, 2009:241). Menurut Mercer dalam Khan (2015) kesiapan membaca, membaca awal, keterampilan membaca cepat, membaca ekstensif, dan membaca aktual merupakan lima tahapan proses membaca menurut.

pernyataan ini menunjukkan bahwa tantangan awal, seperti belajar membaca (yaitu, mengenali huruf), dapat menghambat kemampuan anak untuk mencapai tingkat kemahiran membaca yang lebih tinggi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 menguraikan standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Standar tersebut mencakup beberapa aspek perkembangan bahasa, seperti mengulang kalimat sederhana, mengajukan pertanyaan dengan kalimat yang sesuai, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, mengucapkan kata-kata yang familiar, menyatakan pendapat kepada orang lain, memberikan alasan untuk apa yang diinginkan atau tidak setuju, menceritakan kembali cerita atau kisah yang pernah Anda dengar, memperluas kosa kata, dan berpartisipasi dalam keterampilan.

Untuk mengevaluasi dampak penggunaan video game, khususnya *alphajet game*, terhadap kemampuan mengenali huruf bahasa Inggris pada anak, penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group*. Dalam penelitian ini, dua kelompok berperan: kelompok eksperimen yang menggunakan *alphajet game* sebagai intervensi, dan kelompok kontrol yang menggunakan *flashcard* sebagai metode perbandingan. Awalnya, kedua kelompok diuji pada kemampuan mengenali huruf bahasa Inggris sebelum intervensi dimulai (T1). Selanjutnya, kelompok eksperimen mengikuti intervensi dengan *alphajet game*, sementara kelompok kontrol menggunakan *flashcard*.

Setelah periode intervensi, kedua kelompok kembali diuji untuk mengukur perubahan dalam kemampuan mengenali huruf (T2). Analisis hasil *pretest* dan *posttest* antara kedua kelompok dilakukan untuk menilai efektivitas *alphajet game* dalam meningkatkan kemampuan mengenali huruf bahasa Inggris dibandingkan dengan penggunaan *flashcard* sebagai kontrol. Metode ini membantu menentukan pengaruh langsung dari intervensi *alphajet game* terhadap perkembangan keterampilan anak-anak dalam mengenali huruf bahasa Inggris. Dengan demikian, skema kerangka tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut dengan menggunakan kerangka tersebut di atas:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. HIPOTESIS

Hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan atau prediksi yang dikemukakan oleh seorang peneliti mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih dalam penelitian yang dilakukan. Hipotesis penelitian dikembangkan oleh peneliti sebelum memulai penelitian, dan pertanyaan-pertanyaan tersebut juga dapat dipahami sebagai jawaban universal terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut (Heryana & Kom, 2023).

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya peneliti menyusun hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) yang dapat diformulasikan sebagai berikut:

1. H_1 : Terdapat pengaruh kegiatan *alphajet game* terhadap kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar.
2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh kegiatan *alphajet game* terhadap kemampuan mengenal huruf bahasa Inggris anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Banjar, Kota Banjar.

Dalam pembuktian hipotesis dilakukan melalui perbandingan jumlah antara thitung dengan t_{tabel} melalui ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

G. HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu memiliki peran penting sebagai acuan untuk memperdalam dan memperkuat pemahaman kita terhadap materi yang sedang dibahas. Dengan merujuk pada penelitian sebelumnya, kita dapat melihat bagaimana konsep dan teori telah diterapkan dan divalidasi dalam berbagai konteks. Selain itu, hasil-hasil penelitian tersebut dapat memberikan wawasan yang berharga dan memperkaya analisis kita. Oleh karena itu, temuan dari penelitian sebelumnya menjadi landasan yang kuat dalam mendiskusikan dan mengembangkan penelitian lebih lanjut. Berikut adalah beberapa temuan penting dari penelitian sebelumnya:

1. Penelitian oleh Sudiarta (2017) Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Matematika dengan judul penelitian, yaitu “Pengaruh Metode *Jolly Phonics* Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Bahasa Inggris Pada Anak Kelompok B TK Mahardika Denpasar.” Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest only control group*. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang pemahaman membaca dan kesalahan ejaan. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Jolly Phonics dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak B TK Mahardika memberikan dampak positif terhadap kemampuannya membaca dan memahami materi tertulis. Anak-anak yang belajar melalui metode ini menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam pemahaman bacaan mereka dan lebih baik dibandingkan dengan mereka yang berpartisipasi dalam pengajaran di kelas tradisional. Kesimpulan ini memberikan dukungan terhadap efektivitas metode *jolly phonics* dalam meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris pada pendidikan anak usia dini tingkat awal. Persamaan dan perbedaan penelitian ini dapat ditemukan jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Persamaannya adalah keduanya mempelajari kemampuan berbahasa Inggris pada tingkat awal seperti membaca dan menulis awal. Bedanya terletak pada media yang digunakan, dimana disini *jolly phonics* adalah sebuah metode, bukan media yang berbentuk permainan atau semacamnya. Selain itu, desain penelitian yang digunakan juga berbeda
2. Penelitian oleh Susantini & Kristiantari (2021) Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul penelitian yaitu “Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.” Paradigma ADDIE, suatu proses untuk menciptakan dan mengevaluasi produk pembelajaran, digunakan dalam proyek penelitian dan pengembangan ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemahaman bahasa Inggris anak usia dini masih rendah dan guru harus menyediakan multimedia interaktif yang menarik untuk meningkatkan tingkat pemahaman bahasa Inggris siswa.

Membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya mengungkapkan persamaan dan perbedaan. Walaupun tujuannya berbeda (kosakata bahasa Inggris dan pengenalan huruf), terdapat kesamaan dalam subjek penelitian: keduanya menggunakan anak kecil sebagai subjek penelitian. Kemudian, meskipun dalam setting yang berbeda (*flash card* berbasis multimedia interaktif dan *alphajet game*), keduanya berusaha menggunakan multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan dalam kedua penelitian tersebut berbeda; yang pertama menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian quasi eksperimen, sedangkan yang kedua menggunakan metode penelitian pengembangan dan desain ADDIE.

3. Penelitian Oleh Wiwit Anggraeni (2021) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Kosakata Dasar Bahasa Inggris di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tembok Banjaran, Tegal, Jawa Tengah.” Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan metodologi *one-group pretest-posttest*. Kelompok A, terdiri dari 14 siswa, berusia antara 5 dan 6 tahun. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa, media *smart box* digunakan untuk perlakuan, dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan bahasa Inggris dasar kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal meningkat akibat penggunaan media *smart box*. Penilaian yang dilakukan sebelum dan sesudah perawatan menunjukkan adanya peningkatan yang patut dicatat, dan temuan uji-t menguatkan gagasan bahwa media *smart box* berkontribusi terhadap pertumbuhan kosa kata bahasa Inggris anak-anak TK. Kedua persamaan tersebut menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Kemudian, kedua studi tersebut memiliki fokus bahasa Inggris. Penelitian ini berbeda karena menggunakan media *smart box* untuk menilai pengenalan kata bahasa Inggris dasar.