

Pengembangan Media Game Getting Know Alphabet untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini

Jihan Attiyah Nabila^{1✉}, Kartika Rinakit Adhe², Mallewi Agustin Ningrum³, Dhian Gowinda Luh Safitri⁴

(1,2,3,4) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

✉ Corresponding author

[Jihan.21067@mhs.unesa.ac.id]

Abstrak

Masalah rendahnya kemampuan literasi awal pada anak usia dini di TK Pengawas II Wonorejo Surabaya menjadi latar belakang penelitian ini. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak menjadi penyebab utamanya. Sebagai solusinya, dikembangkan media *Getting to Know the Alphabet* (GBET). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media GBET dalam meningkatkan literasi awal pada anak usia 4 – 5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research dan Development (R&D)* dengan model ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli, kepraktisan dan lembar observasi *pretest posstest*. Subjek penelitian adalah 16 anak usia 4 – 5 tahun di TK Pengawas II Wonorejo Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) valid (kelayakan materi 75%, kelayakan media 87,5%), sangat praktis (93,5%), dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dengan N-Gain tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) layak digunakan sebagai sarana pembelajaran literasi awal pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Literasi Awal, Anak Usia Dini, Media Game, Media GBET.*

Abstract

The problem of low early literacy skills in early childhood at TK Supervisor II Wonorejo Surabaya is the background of this study. The lack of interesting learning media that is in accordance with the characteristics of children is the main cause. As a solution, the game getting to know alphabet (GBET) media was developed. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of GBET media in improving early literacy in children aged 4-5 years. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The instruments used were expert validation questionnaires, practicality and pretest posttest observation sheets. The subjects of the study were 16 children aged 4-5 years at TK Supervisor II Wonorejo Surabaya. The results of the study showed that GBET media was valid (material feasibility 75%, media feasibility 87.5%), very practical (93.5%), and effective in improving literacy skills with high N-Gain. It can be concluded that GBET media is suitable for use as a means of early literacy learning in early childhood.

Keyword: *Early Literacy, Early Childhood, Game Media, GBET Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting sebagai pondasi kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, setiap warga negara memiliki kewajiban untuk menempuh berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi. Sejak lahir, anak membutuhkan layanan pendidikan yang tepat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangannya. Memahami karakteristik anak berdasarkan tahap perkembangan fisik dan psikologisnya sangat membantu dalam menyesuaikan proses pembelajaran, agar sesuai dengan usia, kebutuhan, serta kondisi intelektual, emosional, dan sosial anak.

Pendidikan Anak Usia Dini pada fase dasar memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam mengenalkan dasar-dasar literasi yang dikenal dengan istilah literasi awal. Oleh karena itu, periode ini

merupakan momen krusial untuk mengembangkan kemampuan literasi anak sejak dini (Ahyani et al., 2024).

Literasi merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena merupakan landasan penting dalam pembelajaran dan kehidupan di masa depan. Menurut teori *emergent literacy* yang dikemukakan oleh Elizabeth Sulzby (1999) menekankan bahwa kemampuan literasi anak berkembang secara bertahap dan dimulai dari sejak anak usia dini (Saputri & Nurmawati, 2023). Keterampilan literasi pada anak usia dini yang sering disebut literasi awal meliputi keterampilan mengenal huruf, bunyi, kata dan membaca sederhana. Literasi sendiri merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan di abad 21. Pada abad ke 21, literasi dianggap sebagai aspek mendasar yang harus dibangun sejak dini karena merupakan bagian penting dari keterampilan hidup (Sari et al., 2023).

Kemampuan literasi awal, khususnya pengenalan huruf, merupakan landasan penting dalam tumbuh kembang anak usia dini yang akan menentukan kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan dasar. Pada abad ke-21, kemampuan literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, dan berkomunikasi secara efektif. Namun, berbagai laporan dan penelitian, seperti hasil studi PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa tingkat literasi dasar anak di Indonesia masih rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah terbatasnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Fadilah et al., 2023).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia dini di Indonesia yang belum mampu mengenal huruf secara optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran konvensional, seperti kartu huruf dan papan tulis, sering kali kurang mampu membangkitkan minat belajar anak karena tidak bersifat interaktif dan tidak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Padahal, pada usia ini, anak cenderung belajar melalui pengalaman konkret, aktivitas bermain, dan media yang bersifat visual serta audio.

Bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Maulidiyah et al., 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital edukatif seperti *game* mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan minat anak terhadap materi pembelajaran, termasuk pengenalan huruf. Sejalan dengan teori perkembangan Piaget dan Vygotsky, anak usia 2–7 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana pembelajaran efektif terjadi melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain (R. D. Putri, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media berbasis permainan edukatif merupakan pendekatan yang relevan dan tepat. Permainan edukatif dapat menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, dan memotivasi anak untuk terlibat secara aktif.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang potensial dalam mendukung proses belajar anak. Melalui pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai alat bantu yang menunjang proses penyampaian materi. Di era digital saat ini, kemajuan teknologi telah melahirkan berbagai media digital yang dapat diakses dengan mudah melalui platform seperti Google Playstore dan Appstore (Afifah et al., 2022). Media ini menawarkan berbagai pilihan yang dapat menunjang proses pembelajaran anak usia dini, baik dari segi isi materi maupun jenis kegiatan yang diberikan. Mulai dari aplikasi bacaan, permainan edukatif tentang huruf dan angka, hingga video interaktif, semuanya dirancang untuk menunjang perkembangan kemampuan literasi anak. Media digital tersebut tersedia dalam versi gratis maupun berbayar, dengan berbagai fitur dan kualitas (Wulandari & Hendriana, 2021).

Game merupakan salah satu bentuk media digital yang mampu mengintegrasikan unsur bermain dan belajar secara interaktif. *Game* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui animasi, suara, dan tantangan yang sesuai dengan dunia anak. *Game* memiliki berbagai manfaat, di antaranya sebagai media pembelajaran guna menyampaikan sebuah informasi, sebuah pengetahuan, ataupun dalam materi pembelajaran secara interaktif dan menarik perhatian anak. Selain itu, game dapat merangsang daya pikir dan kreativitas anak, menciptakan suasana bermain yang aman,

menyenangkan, dan menarik, sehingga mendukung peningkatan kualitas proses belajarnya (Dina & Purnamasari, 2023).

Salah satu media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Getting to Know the Alphabet* (GBET), sebuah aplikasi game berbasis android yang dirancang untuk mengenalkan huruf alfabet kepada anak usia 4–5 tahun. Media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) dirancang dengan pendekatan edukatif dan menyenangkan. *Game* ini memuat konten yang sesuai dengan standar literasi awal berdasarkan Permendikbud No. 7 Tahun 2022, seperti menyebutkan huruf, mengenal bentuk huruf, membedakan bunyi huruf awal dan akhir, serta menyusun huruf sederhana. Keunggulan *Getting to Know the Alphabet* (GBET) terletak pada tampilannya yang menarik, karakter kartun yang interaktif, serta umpan balik langsung yang memotivasi anak untuk belajar tanpa tekanan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media *game Getting to Know the Alphabet* (GBET) dari segi validitas, kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji coba dilakukan kepada anak usia 4–5 tahun di TK Pengawas II Wonorejo Surabaya dengan menggunakan metode kuantitatif non-parametrik untuk mengukur pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan mengenal huruf anak.

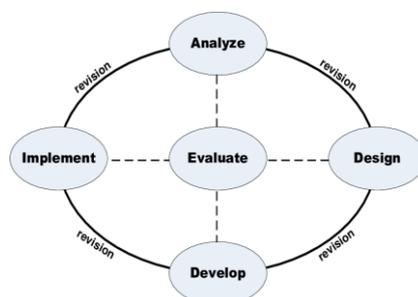
Urgensi penelitian ini semakin jelas mengingat rendahnya prestasi literasi siswa Indonesia dalam berbagai asesmen internasional, seperti PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang menunjukkan kemampuan membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata global (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Hal ini menegaskan bahwa pentingnya upaya peningkatan kualitas literasi sejak usia dini sebagai fondasi utama dalam membangun pendidikan yang berkualitas. Oleh sebab itu, pengembangan media *game* seperti *Getting to Know the Alphabet* (GBET) menjadi langkah strategis yang tepat untuk mengatasi tantangan tersebut dengan pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif untuk meningkatkan literasi awal pada anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi sumber referensi bagi guru dan orang tua dalam mendampingi proses belajar anak secara lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) yang dirancang guna meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 4–5 tahun. Mengacu pada pendapat Sugiyono (2009), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan suatu produk dan menguji tingkat efektivitasnya.

Model yang digunakan dalam proses pengembangan ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dijadikan acuan dalam proses pengembangan produk, serta dalam uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan untuk mendukung peningkatan literasi awal anak.



Gambar 1. Rancangan Model ADDIE

Subjek penelitian ini adalah anak usia 4–5 tahun di TK Pengawas II Wonorejo Surabaya yang berjumlah 16 anak. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan kondisi kemampuan

literasi awal yang masih rendah, terutama dalam mengenal huruf. Anak-anak tersebut menjadi responden dalam tahap uji coba penerapan media *Getting to Know the Alphabet* (GBET).

Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Tahap pertama yaitu *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik anak usia dini, dan analisis kurikulum yang relevan. Tahap kedua yaitu *Design*, dimana peneliti merancang media permainan berupa alur permainan, navigasi, konten pembelajaran, serta tampilan visual dan audio yang sesuai untuk anak usia dini. Pada tahap *Development*, media dikembangkan dan diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, tahap *Implementation* dilakukan dengan mengaplikasikan media yang telah dikembangkan pada subjek penelitian untuk melihat kegunaannya secara langsung dalam pembelajaran. Tahap terakhir yaitu *Evaluation*, yaitu menilai hasil validitas, kepraktisan, dan efektivitas media untuk kemudian dijadikan dasar penyempurnaan produk.

Untuk memperoleh data, teknik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi langsung pada saat penggunaan media oleh anak, pengisian angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi awal anak. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi untuk menilai aspek isi dan tampilan media, lembar observasi guru yang digunakan untuk menilai kemudahan dan kelayakan penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan lembar penilaian hasil *pretest* dan *posttest* yang mengacu pada indikator literasi awal anak usia dini khususnya pengenalan huruf.

Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk menganalisis data penelitian. Data validasi dari para ahli dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan. Analisis kevalidan yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan skor yang diperoleh dari masing – masing validator. Data kualitatif memiliki jenis data yang bersifat deskriptif atau naratif yang diperoleh dari informasi hasil saran dan penilaian dari ahli materi, ahli media dan guru yang akan dianalisis dan dipakai untuk merevisi dari produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur dan dinyatakan berbentuk angka sehingga dapat diukur atau dihitung. Penilaian praktikalitas dianalisis berdasarkan hasil observasi guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran anak. Sehingga pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pelaksanaan pembelajaran pada saat pembelajaran. Selanjutnya adanya keefektifan media dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test non parametrik karena data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan jumlah sampel relatif sedikit. Uji Wilcoxon merupakan metode statistik nonparametrik yang digunakan untuk membandingkan dua sampel berpasangan yang dikenal sebagai uji Wilcoxon sign rank atau untuk membandingkan dua sampel independen yang tidak memenuhi asumsi distribusi normal yang dikenal sebagai uji Wilcoxon Mann Whitney. Selain itu, untuk melihat peningkatan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan digunakan perhitungan N-Gain Score. Uji N-gain guna untuk mengukur efektivitas pengembangan media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) dalam meningkatkan literasi anak usia dini, dengan uji N-Gain peneliti dapat mengukur seberapa besar peningkatan hasil *pretest* *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan berupa *game* yang dapat digunakan melalui perangkat android. Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman literasi awal pada anak usia dini dapat dilakukan secara efektif melalui media permainan. Pengenalan literasi awal, terutama pada huruf alphabet sejak dini penting dilakukan bertujuan untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan dasar. Namun, keterbatasan pengetahuan guru dan minimnya penggunaan media pembelajaran dalam mengenal huruf masih menjadi kendala dalam menyampaikan materi tersebut kepada anak usia dini.

Getting to Know the Alphabet (GBET) dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal pada anak usia dini. Media *game* GBET yang dikembangkan dirancang untuk dioperasikan melalui perangkat android. Dalam aplikasi ini terdapat dua fitur utama, yaitu menu belajar dan menu bermain. Pada menu belajar, anak-anak diperkenalkan dengan bentuk-bentuk huruf A sampai Z dengan pendekatan tematik menggunakan nama-nama buah. Sedangkan pada menu bermain, anak-anak diarahkan untuk menjalankan permainan sesuai dengan petunjuk yang tersedia dalam *game*.

Hasil Kelayakan Media

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa *game* *Getting to Know the Alphabet* (GBET) untuk meningkatkan kemampuan literasi awal pada anak usia 4–5 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Validasi tersebut meliputi kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, desain visual yang menarik bagi anak, dan efektivitas penyampaian materi pengenalan huruf. Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) telah memenuhi standar mutu yang dipersyaratkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.



Gambar 2. Media Game *Getting Know Alphabet*

Berdasarkan penilaian kelayakan media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) bahwa media memperoleh skor 88 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, ahli materi memberikan skor sebesar 75 yang juga berada pada kategori sangat layak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) dinilai layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di jenjang PAUD. Media yang telah dikembangkan ditunjukkan pada Gambar 2, yang memperlihatkan bentuk media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) yang telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah produk tervalidasi, kemudian dilakukan uji coba untuk mengukur tingkat kepraktisannya.

Uji Kepraktisan Guru PAUD

Selain layak secara isi dan tampilan, media ini juga terbukti praktis untuk digunakan baik oleh guru maupun anak-anak. Guru merasa media ini mudah diakses dan tidak memerlukan pelatihan khusus dalam pengoperasiannya. Anak-anak juga menunjukkan minat dan mampu menggunakan media secara mandiri berkat fitur-fitur interaktif yang disediakan. Kemudahan penggunaan ini menjadikan media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) sebagai alat bantu yang mendukung proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

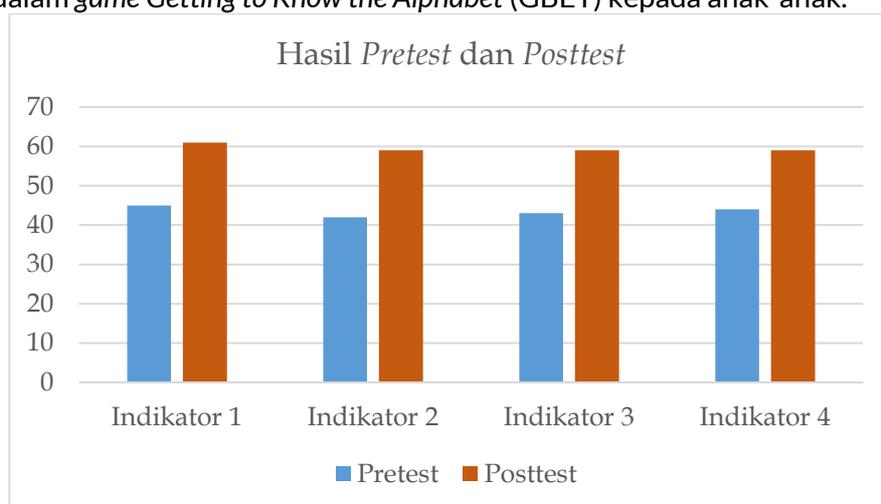
Tabel 1. Hasil Penilaian Guru

No	Indikator	Skor
----	-----------	------

1.	Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan apersepsi yang relevan dan menarik.	4
2.	Guru memotivasi anak untuk menggunakan media game dengan antusiasme.	3
3.	Guru memberikan instruksi yang jelas terkait penggunaan media game kepada anak.	4
4.	Media game digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mengenal huruf alfabet.	4
5.	Guru memberikan pendampingan kepada anak selama penggunaan media game.	4
6.	Anak terlihat aktif dan terlibat selama pembelajaran menggunakan media game.	4
7.	Anak dapat mengoperasikan media game dengan mudah sesuai arahan guru.	4
8.	Guru menutup pembelajaran dengan refleksi atau kesimpulan terkait aktivitas dalam game.	4

Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru terhadap pelaksanaan pembelajaran diperoleh rata-rata persentase sebesar 97%. Persentase ini menunjukkan bahwa media *game getting know alphabet* termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media sangat praktis dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pada jenjang PAUD.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas Kelompok A yang terdiri dari 16 anak. Sebelum menggunakan media game *Getting to Know the Alphabet* (GBET), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi (*pretest*) untuk mengetahui pemahaman awal anak tentang bentuk huruf. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memahami bentuk huruf dengan baik. Setelah itu, peneliti melaksanakan *treatment* dengan melibatkan anak dalam penggunaan *game* GBET, kemudian dilakukan evaluasi (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan anak terkait pengenalan huruf. Sebagai bagian dari kegiatan, peneliti juga menampilkan berbagai bentuk huruf yang terdapat dalam *game* *Getting to Know the Alphabet* (GBET) kepada anak-anak.



Gambar 3. Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 3 menyajikan perbandingan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada empat indikator kemampuan literasi awal anak usia dini setelah menggunakan media *game* *Getting Know Alphabet* (GBET). Terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada semua indikator.

Pada Indikator 1, skor *pretest* berada di angka sekitar 47, sedangkan skor *posttest* meningkat mendekati 65. Hal serupa terjadi pada Indikator 2, di mana skor *pretest* sekitar 45 meningkat menjadi

sekitar 63 setelah penggunaan media. Indikator 3 menunjukkan pola yang hampir sama, dengan peningkatan dari sekitar 46 menjadi 62. Sementara itu, Indikator 4 yang awalnya memiliki skor pretest sekitar 45, meningkat menjadi sekitar 61 pada *posttest*.

Peningkatan nilai pada keempat indikator ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game* GBET memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi awal anak, khususnya dalam aspek mengenal huruf dan simbol huruf secara menyenangkan dan interaktif. Seluruh indikator menunjukkan peningkatan yang konsisten, yang memperkuat temuan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi awal anak usia 4–5 tahun.

Peneliti kemudian ingin mengetahui pengaruh penggunaan media *game getting know alphabet* terhadap kemampuan literasi awal anak di Kelompok A TK Pengawas II. Untuk menganalisis data tersebut, digunakan uji Wilcoxon.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistica	
	Posstest - Pretest
Z	-3,654 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan data pada Tabel 2, hasil analisis menggunakan Uji Wilcoxon terhadap penggunaan media *Getting to Know the Alphabet* (GBET) menunjukkan nilai Z hitung sebesar -3,654^b dengan tingkat signifikansi < 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa media atau perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media GBET dapat menjadi solusi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pengembangan literasi awal. Validitas media menunjukkan bahwa konten telah sesuai dengan perkembangan anak usia dini, berdasarkan indikator dari Permendikbud No. 7 Tahun 2022 yang menekankan kemampuan mengenali huruf dan bunyi sebagai capaian literasi pada anak usia 4–5 tahun.

Kelayakan dari sisi media memperlihatkan bahwa *game* ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik, dilengkapi audio interaktif, serta penggunaan navigasi yang sesuai dengan kemampuan literasi awal anak. Kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa *game* ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun anak, mendukung efektivitas proses pembelajaran tanpa membebani penggunanya. Peningkatan nilai literasi awal yang signifikan memperkuat bahwa penggunaan *game* mampu meningkatkan minat belajar anak.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi anak (A. H. Putri & Ningrum, 2023). Hal ini sejalan dengan teori *learning through play* yang dikemukakan Piaget dan didukung penelitian sebelumnya oleh (Widuroyeki et al., 2023) yang menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain.

Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan antara hasil pretest dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *game Getting Know Alphabet* (GBET) merupakan media yang valid untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak. Selain itu, *game* ini efektif sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan literasi awal anak usia 4-5 tahun di TK Pengawas II Wonorejo, Surabaya.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga mendukung teori literasi awal dari Sulzby yang menyatakan bahwa kemampuan literasi anak berkembang secara bertahap mulai sejak usia dini. Literasi pada anak usia dini sangat penting sebagai dasar utama dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya (Aini et al., 2024). Pada tahap ini, anak tidak hanya mulai belajar membaca dan menulis, tetapi juga membentuk fondasi bagi perkembangan literasinya (Gowinda et al., 2025). Keberhasilan media GBET juga menunjukkan potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAUD, di mana media *game* tidak hanya sebagai hiburan tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Ratnasari dalam (Simatupang et al., 2023) pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu langkah untuk memajukan dunia pendidikan. Pendidikan prasekolah bagi anak usia dini sebaiknya tidak hanya menitikberatkan pada aspek akademis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang

bermakna bagi anak. Pemanfaatan teknologi melalui *game* memungkinkan proses pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan, sehingga mampu menarik minat anak dan meningkatkan partisipasinya. Pendekatan yang interaktif dan menarik ini membuat *game* berpotensi besar dalam mendukung perkembangan literasi anak secara optimal, khususnya dalam pengenalan huruf. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi pada anak usia dini

SIMPULAN

Media *game Getting Know Alphabet* (GBET) telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi awal pada anak usia dini. Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan pada media *game Getting Know Alphabet/GBET* guna meningkatkan literasi anak usia 4-5 tahun di TK Pengawas II Wonorejo Surabaya. Berdasarkan hasil peneliti yang didapatkan bahwa validasi ahli media menunjukkan presentase sebesar 87,5% dan hasil kedua yakni hasil validasi materi memperoleh presentase skor sebesar 75% dengan kriteria valid. Sehingga hasil keduanya dihitung memperoleh hasil skor kevalidan 81%. Validasi pakar menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, guru menilai media ini sangat praktis. Adapun hasil 3 uji keefektifan yang dilakukan oleh peneliti yakni, pertama hasil uji normalitas dengan *shapiro wilk* didapatkan nilai $p < 0,05$ ($p = 0,001$ pada *pretest* dan $p = 0,001$ pada *posttest*). Selanjutnya ada hasil uji *wilcoxon* pada penggunaan media *game Getting to Know the Alphabet* (GBET) menunjukkan nilai Z hitung sebesar -3,654b dan nilai signifikansi $<$ dari 0,001, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan media *game Getting to Know the Alphabet* (GBET). Terakhir ada uji *N-Gain*, didalam kegiatan *pretest* memperoleh *N-gain* rata-rata sebesar 0,8475. Dengan demikian, Dengan desain interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, GBET merupakan solusi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, guru, serta anak-anak TK Pengawas II Wonorejo Surabaya yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada keluarga atas dukungan dan doa yang tiada henti. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. N., Widayati, S., Reza, M., Ningrum, M. A., & Nisa, A. (2022). Analisa Penggunaan Aplikasi Pendukung Pembelajaran Daring Di Paud Pada Masa Pandemi Covid-19. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 141–154. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.141-154>
- Ahyani, Z., Apriliana, V., Ashidiqiyah, A., & Elyana, L. (2024). Peningkatan literasi awal melalui media tutup botol bekas untuk anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Trayeman, Slawi, Tegal. *Sentra Cendekia*, 5(1), 11–16. <https://www.e-journal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/view/3109>
- Aini, F., Ramzi, M., & Rahayu, F. (2024). Meningkatkan Kemandirian pada Anak Usia Dini melalui Metode Montessori Usia 5-6 Tahun di TK Islam Baturrahman Tahun Pelajaran 2023/2024. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 3(2), 72–79. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v3i2.505>
- Dina, N. R., & Purnamasari, Y. M. (2023). Pengembangan Game Power Point Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 30–47.
- Fadilah, S. N., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., & Maulidiyah, E. C. (2023). Pengembangan Buku Panduan “Little Scientist” Dalam Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 5(1), 80–91. <https://doi.org/10.15408/jece.v5i1.32850>
- Gowinda, D., Safitri, L., Cahya Maulidiyah, E., Fitri, R., Adhe, K. R., & Saroinsong, W. P. (2025). Pelatihan Program Playing with Books Kepada Guru PAUD Banyuwangi. *Transformasi Dan Inovasi : Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 8–16.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpm/article/view/36274>
- Maulidiyah, E. C., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., Safitri, D. G. L., Rahmawati, D., Nashirah, S. Z., Handriani, S. S., & Syakira, R. A. (2025). Pengaruh Media Timang Terhadap Kemampuan Numerik Anak. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 5(1), 16–27. <https://doi.org/10.29303/jmp.v5i1.8634>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi Bagaimana trend capaian tersebut ? dan sejauh mana perubahan kurikulum selama ini berdampak pada. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Putri, A. H., & Ningrum, A. (2023). Pengembangan Media Kongka (Koper Angka) untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 298–311.
- Putri, R. D. (2021). Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piaget. *JP2KG AUD; Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(1), 49–56. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Saputri, R., & Nurmawati. (2023). Analisis Aspek Kebahasaan Bahan Bacaan Literasi Jenjang PAUD. *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS*, 908–917.
- Sari, W. M., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., & Maulidiyah, E. C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Literasi Anak Kelompok B. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 5(2), 72. <https://doi.org/10.30587/jieec.v5i2.5719>
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Widuroyekti, B., Luluk, H., & Iswati. (2023). Meningkatkan Literasi Bahasa pada Anak Usia Dini Melalui Media Game Edukasi. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 62–73. <https://doi.org/10.19105/kidido.v4i2.10204>
- Wulandari, D. S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 157–168. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1292>