

reana00putri@gmail.com 1

36. Dinah.doc

 Check - No Repository 13

 Indeks A

 Australian University Kuwait

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3394835330****Submission Date****Nov 2, 2025, 4:39 AM GMT+4****Download Date****Nov 2, 2025, 4:45 AM GMT+4****File Name****36_ Dinah.doc****File Size****785.0 KB****9 Pages****3,908 Words****25,170 Characters**

13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 20 words)

Top Sources

- 10%  Internet sources
 - 6%  Publications
 - 8%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 10% Internet sources
- 6% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

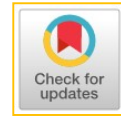
The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	jptam.org	3%
2	Internet	repository.upi.edu	3%
3	Student papers	LSPR Communication & Business Institute	<1%
4	Internet	journal.publication-center.com	<1%
5	Internet	media.neliti.com	<1%
6	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
7	Student papers	Universitas Negeri Malang	<1%
8	Student papers	Universitas Sebelas Maret	<1%
9	Internet	www.scribd.com	<1%
10	Student papers	Southampton Solent University	<1%
11	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah	<1%

12	Internet	murhum.ppjpaud.org	<1%
13	Internet	ojs.cbn.ac.id	<1%
14	Internet	repository.bungabangsacirebon.ac.id	<1%



Pengaruh Permainan *Jumping* Alfabet Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun



Dinah Irfanda^{1*}, Yul Syofriend¹, Indra Yeni¹, Tisna Syafnita¹

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia

* corresponding author: irfandadinah@gmail.com, yulsyofriend@fip.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18-Okt-2025

Revised: 25-Okt-2025

Accepted: 01-Nov-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Membaca Permulaan;
Permainan *Jumping* Alfabet;

Keywords

Alphabet Jumping Game
Early Childhood
Early Reading;

ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan membaca permulaan anak yang masih rendah. Hal ini terlihat dari temuan di lapangan masih banyak anak yang belum sepenuhnya mengenal simbol-simbol huruf, belum mampu membedakan antara huruf vokal dan huruf konsonan, belum mampu mengelompokkan kata dengan awalan huruf awal yang sama serta belum mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *jumping* alfabet terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini semua anak dengan jumlah peserta didik 73 anak, sampel pada penelitian ini adalah 30 anak, 15 anak B1 dan 15 anak B2. Sampel terbagi dalam dua kelas: kelas eksperimen (permainan *jumping* alfabet) dan kelas kontrol (kartu huruf). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes perbuatan, dan dokumentasi. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 26,80, sedangkan kelas kontrol 25,20. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,026 ($<0,05$), untuk itu H_0 ditolak serta H_a diterima. Untuk itu, bisa diambil simpulan permainan *jumping* alfabet memberi pengaruh signifikan pada peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

This research is motivated by the low initial reading ability of children. This is evident from the findings in the field, where many children are still not fully familiar with letter symbols, are not yet able to distinguish between vowels and consonants, are not yet able to group words with the same initial letter, and are not yet able to arrange letters into a word. The purpose of this study is to determine the effect of the alphabet jumping game on children's initial reading ability. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The population in this study were all children with a total of 73 students, the sample in this study was 30 children, 15 children B1 and 15 children B2. The sample was divided into two classes: the experimental class (alphabet jumping game) and the control class (letter cards). Data collection techniques used observation, performance tests, and documentation. The post-test results showed that the experimental class obtained an average score of 26.80, while the control class 25.20. The statistical test showed a significance value (2-tailed) of 0.026 (<0.05), therefore H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be concluded that the alphabet jumping game has a significant influence on improving early reading skills in early childhood.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak berusia 0-8 tahun yang berada pada masa keemasan perkembangan, dimana stimulasi yang tepat sangat penting untuk membentuk dasar perkembangan fisik, mental, emosional, dan spiritual yang kuat sebagai fondasi di masa depan (Maulida & Wulan, 2025). Banyak ditemukan konsep dan fakta yang menggambarkan masa emas anak usia dini, dimana potensi setiap anak berkembang paling pesat. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bagian dari jenjang pendidikan dasar yang berfokus pada pembinaan anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian berbagai rangsangan yang terarah guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh (Saputra, 2018). Tujuan dari pendidikan anak usia dini itu sendiri adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini (Susanto, 2017).

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal, dimana Taman Kanak-kanak sebagai bentuk pendidikan formal bagi anak usia 4–6 tahun yang mengacu pada struktur program pembelajaran berdasarkan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2010. Dalam pelaksanaannya, terdapat enam aspek perkembangan yang dikembangkan, yaitu Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, dan Seni. Salah satu parameter perkembangan anak adalah kemampuan bahasanya. Perkembangan ini dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, sensorimotor, psikologis, dan emosional anak serta lingkungannya (Anggraini et al., 2019). Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Bahasa adalah bentuk komunikasi yang menggunakan sistem simbol, baik lisan, tertulis, maupun isyarat (Syafnita et al., 2023). Masa ini memerlukan rangsangan dan stimulasi yang tepat supaya kemampuan anak berkembang optimal, termasuk kemampuan berbahasa. Maka dari itu, kemampuan berbahasa penting untuk dikembangkan.

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat. Dalam aspek bahasa terdapat empat keterampilan diantaranya adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Satria, 2017). Kemampuan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak dikenal dengan kemampuan membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, dan menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan (Yulsyofriend, 2013). Kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun mencakup kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf, menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf, mengenali huruf awal pada kata atau gambar, serta mampu membaca nama sendiri (Permendikbud, 2014). Perkembangan membaca anak usia 5–6 tahun pada penelitian (Purnawati, 2021) menjelaskan bahwa anak berada pada tahap pengenalan, di mana anak mulai tertarik membaca tanda-tanda di sekitar, mengenali bentuk huruf, serta memahami bahwa setiap huruf memiliki bentuk dan makna yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya di TK Negeri Pembina Padang Pariaman, peneliti menemukan bahwa kemampuan membaca permulaan anak masih rendah. Anak belum sepenuhnya mengenal simbol-simbol huruf, belum mampu membedakan huruf vokal dan konsonan, belum mampu menyebutkan huruf awal dari sebuah kata, dan masih ada anak yang terbalik dalam menuliskan namanya sendiri bahkan ada yang belum bisa sama sekali. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih mengandalkan media pembelajaran yang sederhana seperti kartu huruf, spidol dan papan tulis. Anak-anak terlihat kurang aktif, tidak menunjukkan semangat, dan mengalami kesulitan dalam mengenali huruf sebagai langkah awal kemampuan membaca permulaan. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang

diberikan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang lebih menyukai pengalaman konkret, visual, dan aktivitas langsung. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, padahal anak usia dini masih kesulitan memahami hal-hal abstrak sehingga memerlukan dukungan visual dan kegiatan nyata untuk membantu mereka memahami konsep. Kurangnya rangsangan visual membuat anak menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang mampu menstimulasi perkembangan kemampuan membaca pada tahap awal dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang menarik minat anak, misalnya melalui kegiatan bermain yang dipadukan dengan pembelajaran serta pemanfaatan berbagai macam media belajar (Amri et al., 2023).

Bermain adalah aktivitas sukarela yang dilakukan dalam batas aturan tertentu dengan tujuan tertentu, disertai rasa tegang dan senang, serta berbeda dari kehidupan sehari-hari (Idhayani et al., 2024). Salah satu permainan yang dapat menstimulasi kemampuan membaca anak adalah permainan *jumping* alfabet. *Jumping* alfabet adalah permainan edukatif yang dirancang dengan konsep *giant board game* dimana permainan dicetak dalam bentuk poster dengan ukuran 1,5 x 2m dan diletakkan di lantai kelas untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan monopoli, namun dengan pendekatan yang lebih aktif dimana anak berperan sebagai pion dan harus melompat dari satu petak ke petak lain, dimana setiap petak hanya berisi satu huruf (A-Z). Dalam permainan monopoli tradisional, pemain memindahkan pion berdasarkan jumlah dadu yang mereka dapatkan (Asti, S., 2024). Selain itu, monopoli juga dapat dimodifikasi dengan alat dan aturan tertentu untuk mengajarkan pengetahuan umum kepada anak usia dini (Meidi et al., 2022). Dengan menggabungkan unsur motorik kasar, pengenalan huruf, pengenalan huruf awal dari suatu kata, mengelompokkan kata dengan huruf awal yang sama, permainan *jumping* alfabet ini membantu anak belajar membaca dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan konsep yang lebih dinamis dibandingkan monopoli tradisional, permainan *jumping* alfabet memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *jumping* alfabet terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru PAUD dalam memilih media serta metode pembelajaran yang tepat serta memperkaya khazanah penelitian dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya pada ranah pengembangan bahasa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasi experimental* (eksperimen semu). Menurut Yusuf (2014) pendekatan kuantitatif menganggap realitas sosial dan tingkah laku manusia dapat diprediksi dan diukur. Hasil penelitian kuantitatif tidak menyimpang dari realitas karena dilakukan dengan instrumen yang valid dan reliabel serta analisis statistik yang sesuai dan tepat.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana pengaruh permainan *jumping* alfabet terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (X) atau *treatment* berupa penggunaan permainan *jumping* alfabet dalam pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol dengan pendekatan konvensional

(-) dan tetap melakukan pembelajaran seperti biasa bersama guru menggunakan kartu huruf. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada pertimbangan kesetaraan usia (rata-rata 5-6 tahun), tingkat perkembangan kognitif dan bahasa yang relatif seimbang, serta jumlah anak yang serupa. Selain itu, kedua kelas berada pada tingkat kesiapan belajar yang setara, sehingga memungkinkan perbandingan yang adil antara kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah dua kelompok belajar anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman. Anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman terdiri dari 5 kelas, yaitu kelas B1 15 anak, B2 15 anak, B3 15 anak, B4 15 anak, dan kelompok A 15 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok kelas B1 dan B2, dimana pada kelompok kelas B1 dijadikan sebagai kelas kontrol dengan jumlah anak 15 anak dan kelas B2 dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah anak 15 orang dengan pertimbangan jumlah anak yang sama, usia anak yang sama, fasilitas belajar yang sama, latar belakang kemampuan guru yang sama. Kesamaan ini dipertimbangkan agar kondisi awal kedua kelas seimbang, sehingga mendukung validitas internal penelitian.

Prosedur pelaksanaan dilakukan selama dua minggu, dengan lima kali pertemuan setiap minggunya. Setiap sesi berlangsung selama ± 45 menit dan mencakup kegiatan. Teknik penilaian yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yaitu tes. Peneliti akan membuat beberapa indikator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Peneliti akan membuat skor pada setiap indikator yang telah ditentukan dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan pendekatan analisis yang akan digunakan. Setelah data terkumpul, maka dilakukan analisis data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data berdistribusi normal, dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Jika data dinyatakan normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji *Independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil dikatakan signifikan jika nilai signifikansinya $< 0,05$, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes. Peneliti membuat beberapa indikator-indikator yang dicapai oleh anak. Peneliti membuat skor pada setiap indikator yang telah ditentukan dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan pendekatan analisis yang digunakan, sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara kuantitatif dan akurat. Berikut adalah bentuk instrumen penelitian yang digunakan dalam pengukuran pengaruh permainan jumping alfabet terhadap kemampuan membaca permulaan anak:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca Permulaan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Kemampuan Membaca	Mengenal huruf	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf vokal (a,i,u,e,o)	1, 2, 3, 4
		Anak dapat menyebutkan huruf-huruf konsonan (b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)	
		Anak dapat menunjukkan huruf-huruf vokal (a,i,u,e,o)	
		Anak dapat menunjukkan huruf-huruf konsonan (b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)	
	Membaca gambar yang memiliki kata dan kalimat	Anak dapat menyebutkan huruf awal dari kata yang ada pada gambar Anak dapat membaca kata sesuai gambar	5, 6

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
	sederhana		
	Mengelompokkan kata dan gambar yang mempunyai huruf awal yang sama	Anak dapat mengelompokkan kata yang memiliki huruf awal yang sama	7
	Menyusun huruf dari sebuah gambar	Anak dapat menyusun huruf menjadi sebuah kata a-y-a-m, b-e-b-e-k, k-a-m-b-i-n-g, i-k-a-n, s-a-p-i	8

Sumber: Broughton (Tarigan, 2008) dan (Permendikbud, 2014)

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui proses uji coba serta diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dalam dua tahap, yaitu validitas ahli oleh dosen bidang bahasa anak usia dini dan validitas item melalui uji coba pada sekolah lain dengan analisis statistik. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 26, diperoleh hasil bahwa nilai korelasi item-total untuk setiap butir soal adalah sebagai berikut: item 1 sebesar 0,720, item 2 sebesar 0,837, item 3 sebesar 0,720, item 4 sebesar 0,679, item 5 sebesar 0,701, item 6 sebesar 0,649, item 7 sebesar 0,604 dan item 8 sebesar 0,545. Seluruh nilai korelasi tersebut lebih besar daripada nilai *r*-tabel sebesar 0,514 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga kedelapan butir dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik analisis *Cronbach's Alpha* melalui bantuan SPSS 26. Hasil analisis menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,832 dengan jumlah item sebanyak 8. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen yang digunakan dinyatakan valid dan reliabel, sehingga layak untuk mengukur variabel yang diteliti.

3. Hasil dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini berasal dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada Juli-Agustus 2025 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu B1 dan B2, masing-masing berjumlah sebanyak 15 anak. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun oleh peneliti, sedangkan di kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan oleh guru dengan mengacu pada RPPH yang telah disiapkan.

Penelitian ini mengumpulkan data mengenai pengaruh permainan *jumping* alfabet terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam lima pertemuan yang mencakup satu kali *pre-test* (tes awal) pada kelas eksperimen dan kontrol, tiga kali pemberian perlakuan (*treatment*), serta satu kali *post-test* (tes akhir) pada kedua kelas tersebut. Pengukuran kemampuan membaca permulaan dilakukan dengan menggunakan delapan item penilaian.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Dari berbagai desain penelitian eksperimen, peneliti memilih menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *jumping* alfabet terhadap kemampuan membaca permulaan. Perlakuan khusus diberikan pada kelas eksperimen melalui permainan *jumping* alfabet, sementara kelas kontrol tidak menerima perlakuan dari peneliti, melainkan kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru kelas menggunakan kartu huruf. Seluruh proses pada kelas kontrol diamati oleh peneliti untuk keperluan penilaian.



Gambar 1. Pembelajaran Kelas Eksperimen



Gambar 2. Pembelajaran Kelas Kontrol

Sebelum melakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis, data hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok terlebih dahulu dianalisis melalui uji asumsi statistik. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi kriteria kelayakan untuk analisis lebih lanjut. Salah satu uji yang digunakan adalah uji normalitas yang berfungsi untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena metode ini dianggap lebih tepat untuk sampel berukuran kecil. Hasil uji normalitas tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

	<i>Tests of Normality</i>					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> Kontrol	,112	15	,200*	,983	15	,987
<i>Posttest</i> Kontrol	,142	15	,200*	,924	15	,224
<i>Pretest</i> Eksperimen	,156	15	,200*	,918	15	,177
<i>Posttest</i> Eksperimen	,162	15	,200*	,941	15	,395

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa jumlah sampel (N) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 15 anak. Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa pada kelas kontrol nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,987 dan *post-test* sebesar 0,224. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,177 dan *post-test* sebesar 0,395. Kedua nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05 sehingga data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan *One Way Anova* untuk mengetahui apakah data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variansi yang sama atau bersifat homogen. Dalam pelaksanaannya, uji-t digunakan untuk menganalisis hasil kemampuan membaca permulaan anak yang diperoleh selama penelitian. Adapun hasil uji homogenitas pada data *post-test* disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Kemampuan	<i>Based on Mean</i>	,299	1	28	,589
Membaca	<i>Based on Median</i>	,386	1	28	,539
Permulaan	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,386	1	27,062	,540
	<i>Based on trimmed mean</i>	,421	1	28	,522

13 Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas, terlihat bahwa nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar $0,589 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variansi yang sama atau bersifat homogen. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data menggunakan teknik yang telah direncanakan yaitu uji-t dengan metode *Independent sample t-test*.

Hasil uji *Independent sample t-test* memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *post-test* anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menerapkan permainan *jumping* alfabet memperoleh rata-rata 26.80 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata 25.20. Nilai signifikansi pada *Levene's Test* sebesar $0,589 > 0,05$ menunjukkan bahwa variansi data bersifat homogen. Sementara itu, nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,026 < 0,05$ menunjukkan bahwa penggunaan *jumping* alfabet berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil *post-test* anak dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa pada tahap *pre-test* kemampuan membaca permulaan anak di kelas eksperimen memiliki rata-rata skor 12,60 dengan standar deviasi 3,757, nilai minimum 8, dan nilai maksimum 20. Sementara itu, di kelas kontrol, rata-rata *pre-test* adalah 11,53 dengan standar deviasi 3,137, nilai minimum 8 dan nilai maksimum 19. Setelah pelaksanaan *pre-test*, tahap berikutnya dalam penelitian adalah pemberian perlakuan (*treatment*) selama tiga kali pertemuan. Pada kelas eksperimen, stimulasi kemampuan membaca permulaan dilakukan melalui permainan *jumping* alfabet, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus dan hanya menggunakan kartu huruf dalam kegiatan pembelajarannya.

Tahap berikutnya setelah pelaksanaan *pre-test* dan *treatment* adalah melakukan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 26,80 dengan standar deviasi 1,897, nilai minimum 24, dan nilai maksimum 30. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata skor *post-test* adalah 25,20 dengan standar deviasi 1,821, nilai minimum 23 dan nilai maksimum 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami kemajuan, namun kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari permainan *jumping* alfabet terhadap kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman. Didukung oleh teori Broughton (Tarigan, 2008) menjelaskan, membaca permulaan menekankan keterampilan mekanis, seperti pengenalan huruf, unsur linguistik, korespondensi ejaan dan bunyi, serta membaca dengan lambat. Sejalan dengan (Permendikbud, 2014) yang menegaskan bahwa anak usia 5–6 tahun idealnya mampu menyebutkan simbol huruf, mengenal bunyi huruf awal, mengelompokkan gambar dengan bunyi awal yang sama, memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf, serta membaca nama sendiri. Penelitian (Setyaningsih & Indrawati, 2022) menjelaskan pengembangan kemampuan membaca anak dapat dilakukan melalui berbagai strategi, antara lain dengan menghadirkan pojok baca, menggunakan kartu bergambar, bermain peran, permainan tebak kata, bercerita, game sederhana, menciptakan lingkungan yang kaya bahasa, serta melaksanakan tindak lanjut dari gerakan membaca buku bagi anak. Kemampuan membaca sendiri mencakup keterampilan mengenali huruf, menyebutkan simbol, mengidentifikasi kelompok suku kata yang memiliki huruf awal yang sama, serta memahami keterkaitan antara bunyi dan bentuk huruf.

Suryana (2021) menjelaskan anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional, dimana mereka belajar melalui simbol, aktivitas fisik, dan pengalaman konkret. Permainan *jumping* alfabet melibatkan aktivitas fisik seperti melompat ke kotak huruf, menyebutkan kata yang diawali dengan huruf tersebut, dan mengaitkannya dengan gambar yang ada di pojok baca. Pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun merupakan tahap dasar yang sangat

penting melalui proses memahami simbol-simbol huruf. Dalam memperkenalkan metode membaca, penting untuk tidak memberikan tekanan pada anak, melainkan dilakukan melalui aktivitas bermain agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan (Pratiwi et al., 2020). Dengan demikian, permainan *jumping* alfabet menjadi media yang efektif dalam membantu anak memahami konsep huruf dan mengembangkan kemampuan membaca permulaan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan membaca permulaan anak pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang melampaui kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *jumping* alfabet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman, dapat disimpulkan bahwa permainan *jumping* alfabet memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Anak yang terlibat dalam kegiatan permainan *jumping* alfabet menunjukkan kemajuan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang hanya menggunakan kartu huruf. Perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa permainan ini berperan positif dalam membantu anak mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Dengan demikian, permainan *jumping* alfabet terbukti berpengaruh dalam mendukung pengembangan kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan agar para pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman dan institusi sejenis, mulai memanfaatkan permainan *jumping* alfabet sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran bahasa, terutama untuk mendukung pengembangan kemampuan membaca permulaan anak.

Daftar Pustaka

- Amri, N. A., Amri, N., Hajerah, & Usman. (2023). Pengembangan Media Busy Book Pada Aspek Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 406–411. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.838>
- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Asti, S. W. (2024). Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Mentari Bontoa Kabupaten Takalar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Idhayani, N., Sitti Salma, Mp., & Jumiati Yusuf, Mp. (2024). *Bermain Dan Permainan Anak Penerbit Cv.Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.
- Maulida, R., & Wulan, D, S, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Perkembangan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Muttaqin II. 4(4), 171–182.

- Meidi, S., Mandira, G., & Nessa, R. (2022). Pengembangan Media Papan Monopoli untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jim Paud*, 7(1), 19–29.
- Permendikbud. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf>
- Purnawati, I. (2021). *DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA PLALANGAN TAHUN AJARA 2020-2021*. Universitas Muhammadiyah Jember.
- Rachma Pratiwi, D., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 2580–9504.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192–209.
- Satria, T, G. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelas IV Jakarta Barat. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2).
- Setyaningsih, U., & Indrawati, I. (2022). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3701–3713. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2340>
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Kencana.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Syafnita, T., Akip, M., Mukhlisin, Kardinus, W, N., Bhoki, H., Harahap, A, S., Indriani, N., Putri, J, E., Yeni, I., Djalaludin, A, A., Adelita, D., Kusayang, T., Wahyu, R., & Toron, V, B. (2023). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Tarigan, H, G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Yulsyofriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Sukabina Press.
- Yusuf, A, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. PT Fajar Interpratama Mandiri.