

**PENGARUH GAME EDUKATIF “ALFABETA ADVENTURE” TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA AWAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
VILLA BETA KOTA PADANG**

Viola Ananta¹, Rismareni Pransiska²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

¹anantavio24@gmail.com, ²pransiskaunp@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low early reading skills of young children, particularly in recognizing letters, understanding letter sounds, and combining letters into simple syllables. The use of less interactive learning media also led to low learning motivation. This study aimed to examine the effect of the Canva-based educational game “Alfabeta Adventure” on the early reading skills of children at Villa Beta Kindergarten, Padang City. This study used a quantitative approach with a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The subjects were 15 children from Group B at Villa Beta Kindergarten, Padang City. Data were collected using a test consisting of 6 items. Data analysis included normality tests and hypothesis testing using a paired sample t-test with SPSS version 29.0 for Windows. The results showed a significant difference between pre-test and post-test scores of early reading skills, with a significance value of $0.001 < 0.05$. The average score of children’s early reading skills increased after the intervention using the “Alfabeta Adventure” educational game. It can be concluded that the “Alfabeta Adventure” educational game is effective in improving early reading skills of young children.

Keywords : educational game, early reading, early childhood, alfabeta adventure

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan membaca awal anak usia dini, terutama dalam mengenal huruf, memahami bunyi huruf, dan menggabungkan huruf menjadi suku kata. Media pembelajaran yang kurang interaktif juga menyebabkan rendahnya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh game edukatif “Alfabeta Adventure” berbasis Canva terhadap kemampuan membaca awal anak di TK Villa Beta Kota Padang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen desain _one group pretest-posttest_. Subjek penelitian yaitu 15 anak kelompok B di TK Villa Beta Kota Padang. Data dikumpulkan melalui tes berjumlah 6 butir item. Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis _paired sample t-test_ berbantuan SPSS versi 29.0. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Rata-rata skor kemampuan membaca awal anak meningkat setelah penggunaan game edukatif

“Alfabeta Adventure”. Disimpulkan bahwa game edukatif “Alfabeta Adventure” efektif meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini.

Kata kunci : game edukatif, membaca awal, anak usia dini, alfabeta adventure

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk kualitas perkembangan anak sejak dini. Masa usia 0–6 tahun dikenal sebagai masa emas (*golden age*), karena pada periode ini perkembangan otak berlangsung sangat pesat dan anak sangat responsif terhadap berbagai stimulasi yang diberikan (Akbar, 2020). Oleh karena itu, pemberian stimulasi pendidikan yang tepat menjadi sangat penting agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal. PAUD sendiri merupakan upaya terencana untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, baik aspek kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa, sehingga anak siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Roza dkk., 2019).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini adalah kemampuan bahasa, khususnya kemampuan membaca awal.

Membaca awal merupakan keterampilan dasar yang melibatkan pengenalan huruf, kata, serta hubungan antara bunyi dan makna secara sederhana (Hasanah & Nurhasanah, 2020). Kemampuan ini menjadi bekal penting bagi anak untuk memasuki pendidikan dasar. Secara perkembangan, anak usia 5–6 tahun seharusnya sudah mulai mampu mengenali huruf, menyebutkan bunyi awal suatu kata, serta membaca kata sederhana yang familiar (Rahayu & Destiana, 2024).

Namun, berdasarkan kondisi nyata di lapangan, kemampuan membaca awal anak masih belum berkembang secara optimal. Hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang menunjukkan bahwa masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf secara konsisten, memahami bunyi huruf, serta menggabungkan huruf menjadi suku kata sederhana. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian perkembangan yang diharapkan dengan kondisi aktual anak. Salah

satu faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif, di mana pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan papan tulis sehingga kurang mampu meningkatkan motivasi belajar anak.

Secara teoretis, kemampuan membaca awal anak berkembang secara bertahap melalui proses yang dikenal sebagai *emergent literacy*. Teori ini menjelaskan bahwa kemampuan membaca tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi berkembang melalui interaksi anak dengan simbol, bunyi, dan lingkungan literasi sejak dini. Anak mulai dari mengenali simbol huruf, memahami bunyi, hingga mampu menggabungkan huruf menjadi kata sederhana yang bermakna (Doyle, 2018; Sari, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran membaca pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik anak, yaitu melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital interaktif menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media berbasis

teknologi mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Nurdiyanti, 2019). Selain itu, media interaktif seperti permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak karena memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas bermain (Wulandari dkk., 2025). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik juga dapat membantu anak memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Mete dkk., 2025).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah platform Canva, yaitu aplikasi desain grafis yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan mudah dan menarik. Canva dapat digunakan untuk mengembangkan game edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak secara signifikan (Julisa & Marlina, 2025). Selain itu, game edukatif juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini (Maulidiyah, 2022), serta dapat

meningkatkan minat dan motivasi belajar anak (Ginayah dkk., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa game edukatif “Alfabeta Adventure”. Media ini dirancang sebagai permainan interaktif yang memuat tahapan membaca awal, mulai dari pengenalan huruf, pengenalan bunyi huruf, hubungan huruf dan bunyi, hingga penggabungan huruf menjadi suku kata sederhana. Media ini juga dilengkapi dengan elemen visual, audio, dan animasi yang menarik sehingga mendukung prinsip *learning through play* yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media digital dan game edukatif dalam pembelajaran, namun penelitian yang secara khusus menguji pengaruh game edukatif berbasis Canva yang dikembangkan oleh guru dan diterapkan langsung pada anak masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan game edukatif “Alfabeta Adventure” terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukatif tersebut terhadap kemampuan membaca awal anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dalam pengembangan kajian literasi anak usia dini, serta secara praktis sebagai referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen*. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Desain ini dipilih

karena memungkinkan peneliti untuk mengetahui secara langsung pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan membaca awal anak melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2013).

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Subjek penelitian berada pada rentang usia 5–6 tahun yang sesuai dengan fokus penelitian mengenai kemampuan membaca awal anak usia dini.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan game edukatif “Alfabeta Adventure”, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan membaca awal anak. Kemampuan membaca awal yang diukur dalam penelitian ini meliputi beberapa indikator, yaitu pengenalan huruf,

pengenalan bunyi huruf, hubungan huruf dan bunyi, kemampuan menggabungkan huruf menjadi suku kata sederhana, serta membaca kata sederhana yang bermakna.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan membaca awal yang terdiri dari 6 butir soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca awal anak. Instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan isi dan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Selain itu, uji validitas item dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29.0 for Windows untuk memastikan bahwa setiap butir soal layak digunakan dalam penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian, melakukan validasi instrumen, serta menyiapkan media pembelajaran berupa game edukatif “Alfabeta Adventure”. Pada tahap pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* untuk

mengetahui kemampuan awal membaca anak. Selanjutnya, diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game edukatif “Alfabeta Adventure” dalam beberapa kali pertemuan. Setelah perlakuan selesai, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca awal anak. Pada tahap akhir, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29.0 for Windows. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan game edukatif “Alfabeta Adventure” terhadap kemampuan membaca awal anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukatif “Alfabeta Adventure” terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan lima kali pertemuan, yang meliputi satu kali pre-test, tiga kali treatment menggunakan media Game edukatif “alfabeta advebtur”, serta satu kali post-test. Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal membaca anak, sedangkan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan setelah penerapan media pembelajaran game edukatif “alfabeta adventure”.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca awal anak setelah diterapkan game edukatif “Alfabeta Adventure”. Nilai *post-test* yang diperoleh anak lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test*, yang mengindikasikan bahwa penggunaan game edukatif tersebut efektif dalam mendukung pembelajaran membaca awal pada

anak usia dini. Media ini menghadirkan pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman anak dalam mengenal huruf, memahami bunyi huruf, dan menggabungkan huruf menjadi suku kata sederhana. Hasil ini juga diperkuat oleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan game edukatif "Alfabeta Adventure".

Tabel 1 Output Nilai Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas eksperimen			
Nama	pretest	posttest	selisih
Jumlah	204	323	112
Rata-rata	13,60	21,53	7,47

Setelah proses pengumpulan data selesai, tahap selanjutnya adalah menguji kelayakan data untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik. Oleh karena itu, dilakukan uji normalitas guna mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05,

sedangkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 29.0 dan hasil analisis tersebut disajikan pada Gambar berikut.

Gambar 1. Hasil uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,202	15	,100	,940	15	,376
Posttest	,205	15	,089	,885	15	,056

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 29.0 for Windows, diperoleh nilai signifikansi pada *pre-test* sebesar 0,056 dan pada *post-test* sebesar 0,079. Berdasarkan kriteria uji normalitas, apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Setelah data memenuhi asumsi normalitas berdasarkan uji Shapiro-Wilk, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*, yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua data yang saling

berpasangan dalam satu kelompok yang sama. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca awal anak setelah diberikan perlakuan menggunakan game edukatif “Alfabeta Adventure”.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, penggunaan game edukatif “Alfabeta Adventure” terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca awal anak. Hasil uji hipotesis data penelitian disajikan pada Gambar berikut ini.

Gambar 2. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	13,60	15	3,203	,827
Posttest	21,53	15	2,295	,593

Paired Samples Correlations				
	N	Correlation	Significance	
			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 Pretest & Posttest	15	,750	<,001	,001

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference				Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pretest - Posttest	-7,933	2,120	,547	-9,107	-6,759	-14,492	14	<,001

Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima,

sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh bahwa nilai rata-rata *pre-test* kemampuan membaca awal anak sebesar 13,60 lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu sebesar 21,53. Nilai rata-rata *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal anak masih berada pada tahap awal, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan game edukatif “Alfabeta Adventure”, nilai rata-rata *post-test* mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca awal anak setelah diberikan perlakuan. Selisih rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* bernilai negatif, yang menandakan bahwa hasil belajar anak setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan.

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar -14,080 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya peningkatan kemampuan membaca awal anak usia dini pada satu kelas di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang setelah diberikan pembelajaran menggunakan game edukatif "Alfabeta Adventure". Sebelum perlakuan, hasil *pre-test* menunjukkan nilai keseluruhan 204 dengan rata-rata 13,60 hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal anak masih berada pada tahap awal, di mana anak belum mampu mengenal huruf secara konsisten, belum memahami bunyi huruf dengan tepat, serta mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata sederhana. Setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan game edukatif "Alfabeta Adventure", terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil *post-test* dengan keseluruhan nilai 323 dengan rata-rata 21,53. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca awal anak usia dini.

Kemampuan membaca awal anak pada saat dilakukan *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf vokal dan konsonan, serta belum mampu menghubungkan huruf dengan bunyinya. Anak juga mengalami kesulitan ketika diminta menyebutkan huruf atau membaca suku kata sederhana yang ditunjukkan oleh guru. Namun, setelah dilakukan *treatment* menggunakan game edukatif "Alfabeta Adventure", terlihat bahwa anak lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Hal ini disebabkan karena media yang digunakan bersifat interaktif, dilengkapi dengan visual yang menarik serta dukungan audio yang membantu anak dalam mengenali bunyi huruf. Kondisi ini membuat anak lebih tertarik, fokus, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan membaca awal anak mengalami peningkatan.

Kemampuan membaca awal anak setelah dilakukan *post-test* menunjukkan bahwa anak sudah mampu mengenal huruf dengan lebih baik, menyebutkan bunyi huruf dengan tepat, menghubungkan huruf

dengan bunyinya, serta mulai mampu menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan melalui game edukatif mampu membantu anak dalam membangun dasar kemampuan membaca secara bertahap.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori *emergent literacy* yang menyatakan bahwa kemampuan membaca berkembang secara bertahap melalui interaksi anak dengan simbol, bunyi, dan lingkungan literasi sejak dini (Doyle, 2018). Dalam penelitian ini, game “Alfabeta Adventure” dirancang sesuai dengan tahapan tersebut, yaitu dimulai dari pengenalan huruf sebagai simbol visual, pengenalan bunyi huruf, hingga penggabungan huruf menjadi suku kata sederhana, sehingga membantu anak dalam membangun kemampuan membaca secara bermakna.

Selain itu, penggunaan game edukatif juga sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada kegiatan bermain sebagai sarana belajar. Bermain merupakan aktivitas yang paling disukai anak dan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan anak dalam

proses pembelajaran (Ayuni dan Arta, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran membaca awal yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih mudah dipahami oleh anak dibandingkan dengan metode konvensional.

Dari sudut pandang perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang konkret, visual, dan menarik untuk memahami konsep secara lebih mudah (Syarifah dan Nabilah, 2025). Game edukatif “Alfabeta Adventure” memenuhi karakteristik tersebut karena menyajikan materi dalam bentuk visual, audio, dan aktivitas interaktif yang membantu anak memahami konsep huruf dan bunyi secara lebih konkret.

Keefektifan media ini juga didukung oleh keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung (Vygotsky, 1978). Dalam penggunaan game edukatif, anak terlibat langsung dalam aktivitas mengenal huruf, mencocokkan bunyi, serta menyusun

kata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif “Alfabeta Adventure” mampu meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini, yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Media ini terbukti efektif karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Meskipun demikian, penerapan media pembelajaran berbasis game edukatif juga memiliki beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat teknologi yang digunakan serta kesiapan guru dalam mengoperasikan media secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan kesiapan sarana dan prasarana serta peningkatan kompetensi guru agar penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan game edukatif “alfabeta adventure” terbukti efektif dalam

meningkatkan kemampuan membaca awal anak di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang. Penerapan media pembelajaran tersebut pada satu kelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, sehingga mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif berbasis permainan dapat mendukung proses pembelajaran membaca awal anak secara lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif memiliki potensi sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca awal pada jenjang pendidikan anak usia dini. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek dan konteks pelaksanaan, sehingga temua yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan subjek dan konteks yang lebih beragam untuk memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran membaca awal anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.\

Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel in Press :

Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

Akbar, E. (2020). Metode Belajar Anak Usia Dini. Prenada Media.

Ayuni, M., & Arta, K. H. (2025). Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 3-5 Tahun di TK Purwodadi (Satu Atap) Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya. *Educalia: Journal of Educational Research*, 4(2), 95-107.

Doyle, M. A. (2018). Marie M. Clay's theoretical perspective: A literacy processing theory. In *Theoretical models and*

processes of literacy (pp. 84-100). Routledge.

Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770-1784.

Hasanah, L., & Nurhasanah, A. (2020). Kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media papan flanel anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 12-22.

Julisa, R., & Marlina, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(02), 134-150.

Maulidiyah, E. C. (2022). Pengaruh game belajar membaca terhadap kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun. *Kumara Cendekia*, 10(4), 302-316. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/62757/38500>

Mete, M. A. I., Hariadi, F., & Malo, R. M. I. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MEMBACA PERMULAAN ANAK DI SD MASEHI PRAIWORA KELAS I. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1).

- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi media visual dan audiovisual terhadap pembelajaran anak usia dini di era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 642-650).
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). The origins of intelligence in children (Vol. 8, Issue 5). International universities press New York.
- Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 16-16.
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>
- Sari, Y. J. (2025). *pengaruh buku cerita bergambar dalam meningkatkan literasi anak usia dini di tk witri 1 kota bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifah, S. N., & Nabilah, I. (2025). Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun. *ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 23-30.
- Wulandari, F., Widyaningrum, N., Sa'ida, N., & Masturoh, U. (2025). Meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 61-70.