

Pengaruh Media Labhur (Labirin huruf) pada Pengenalan Huruf Anak Usia 4-5 Tahun

Kunny Izza Af Nabilah^{1*}, Nanik Yulianti², Reski Yulina Widiastuti³

^{1,2,3} Universitas Jember, Jalan Kalimantan 37, Jember 68121

Article Info

Article history:

Received May 7th, 2025

Revised June 17th, 2025

Accepted June 21th, 2025

Published June 21th, 2025

Keywords:

Early childhood

Alphabet Introduction

Learning media

Kata Kunci:

Anak usia dini

Pengenalan huruf

Media pembelajaran

ABSTRACT

The ability to recognize letters is one of the key indicators of language development in children aged 4 to 5 years and serves as a fundamental foundation for future reading and writing skills. At this early stage of development, children require engaging and interactive learning media to create enjoyable and effective learning experiences. This study aims to analyze the effect of using the Labhur (letter maze) media on children's letter recognition skills. A quasi-experimental method with a nonequivalent control group design was employed. The sample consisted of 30 children from TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Summersari Jember, divided into two groups: an experimental group that received instruction using the Labhur media and a control group that did not. Data were collected through structured observations of children's letter recognition abilities before and after the intervention. Data analysis was conducted using a t-test to determine the differences between the two groups. The results indicated that the use of the Labhur media had a significant effect on improving children's letter recognition skills ($t\text{-value} = 7.313 > t\text{-table} = 2.048$; $\text{significance} = 0.000 < 0.05$). Based on these findings, it can be concluded that the Labhur media is an effective and innovative learning tool for enhancing early literacy skills in children aged 4–5 years and is a viable alternative for use in early childhood education.

ABSTRAK

Kemampuan dalam mengenali huruf merupakan salah satu indikator utama perkembangan bahasa anak usia 4 hingga 5 tahun yang menjadi fondasi penting bagi keterampilan membaca dan menulis di masa mendatang. Pada tahap usia dini, anak memerlukan media pembelajaran yang bersifat menarik serta interaktif guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Labhur (labirin huruf) terhadap kemampuan pengenalan huruf anak. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan rancangan nonequivalent control group design. Sampel penelitian melibatkan 30 anak dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Summersari Jember, yang terbagi ke dalam dua kelompok: kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media Labhur dan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur terhadap kemampuan mengenal huruf anak sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media Labhur memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak ($t\text{-hitung} = 7,313 > t\text{-tabel} = 2,048$; $\text{signifikansi} = 0,000 < 0,05$). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Labhur merupakan sarana pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 4–5 tahun serta layak dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran anak.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Kunny Izza Af Nabilah

Universitas Jember

Email: afnabilahkunnyizza@gmail.com

PENDAHULUAN

Berdasarkan aturan dari BSKAP Nomor 031/H/KR/2024, PAUD diarahkan untuk membentuk karakter anak yang representatif dengan Profil Pelajar Pancasila. Nilai-nilai ini mencakup sikap beriman dan berakhlak baik, menghargai keberagaman, mampu bekerja sama, mandiri, berpikir kritis, dan kreatif. Dalam pengembangan sikap mandiri dan kemampuan berpikir kritis, anak-anak diajak untuk mulai mengenal simbol, memahami informasi sederhana, serta menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf. Salah satu kemampuan yang diharapkan tumbuh dari proses ini adalah kemampuan anak untuk mengenal huruf sejak usia dini.

Nengsi et al. (2022) mendeskripsikan kemampuan mengenal huruf sebagai tahapan perkembangan yang dimulai sejak anak belum memahami simbol huruf dan bunyinya hingga anak dapat memahami dan lancar dalam membaca. Lebih lanjut, Lamala (2022) berpendapat agar anak bisa berkembang dalam berbahasa, Anak perlu terbiasa mendengar dan mengenali bunyi huruf. Peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah langkah awal kegiatan membaca seorang anak, di mana anak dapat mengenali serta mengetahui simbol-simbol dan suara terhadap setiap huruf dan apabila ia dapat mengenal huruf maka ia dapat membaca dengan baik.

Kemampuan mengenal huruf merupakan landasan dalam keterampilan membaca dan menulis. Nurbina (dalam (Firdaus, 2019) mengungkapkan bahwa anak perlu memiliki kemampuan mengenal huruf sebagai bekal untuk belajar membaca, menulis, serta hal-hal yang berkaitan dengan bahasa. Hal ini menandakan bahwa kemampuan mengenal huruf yaitu tahapan penting bagi anak.

Capaian yang perlu dimiliki anak usia 4-5 tahun dalam bidang bahasa meliputi, (1) mengungkapkan bentuk huruf, (2) mengenal suara huruf, (3) menyebutkan huruf, dan (4) memahami perbedaan bentuk huruf (Ganarsih et al., 2022). Mengenali huruf baik itu huruf latin atau arab penting bagi anak usia dini, Menurut Seefeld & Wasik (dalam Vera, 2022) pembelajaran huruf merupakan langkah penting dalam pendidikan anak usia dini melalui paparan kegiatan membaca dan menulis yang berulang-ulang dan bermakna, sehingga membantu anak mengenal huruf dan memahami sesungguhnya huruf menciptakan suatu kata. Menurut Salamah (2022) menjelaskan kemampuan mengenali huruf adalah suatu keahlian yang perlu dimiliki oleh anak, karena kemampuan itu merupakan dasar utama untuk memahami proses membaca. Berikut ialah pedoman capaian kemampuan berbahasa untuk usia 4-5 tahun dalam hal keaksaraan/bahasa menurut Ganarsih et al., (2022):

Tabel 1. Indikator kemampuan mengenal huruf

Aspek	STPPA
Bahasa	<ol style="list-style-type: none">1. Anak dapat mengenal simbol-simbol2. Anak bisa membuat coretan yang bermakna3. Anak dapat meniru mengucapkan A-Z4. Anak mampu membedakan huruf

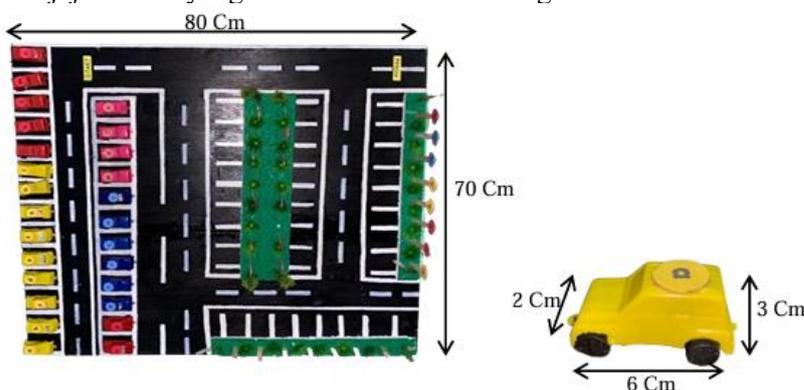
Kemampuan mengenal huruf pada anak bisa distimulasi melalui beragam cara, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media atau alat permainan serta kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Vera (2022) mengungkapkan bahwa kegiatan mengenal huruf pada anak perlu dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan, penggunaan media serta metode dalam mengajar perlu diupayakan hingga anak merasa nyaman tanpa terbebani baik segi tubuh maupun psikologis. Sehingga, beragam kegiatan serta media belajar perlu terus dikembangkan untuk menunjang keberhasilan belajar.

Kegiatan belajar pada anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain dan permainan. Rasa menyenangkan yang tumbuh dari kegiatan bermain mampu membantu anak lebih memahami dan mengingat konsep yang dipelajari. Kegiatan belajar sambil bermain mampu membangun anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkarya, mengungkapkan perasaan, serta mengenal diri dan lingkungan (Wahyuni & Azizah, 2020).

Penggunaan media belajar atau pun alat permainan dapat mendukung anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Media belajar merupakan sarana yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi (Safira, 2020). Fadlillah (2023) mengungkapkan bahwa media

belajar pada anak dapat berupa Alat Permainan yang bersifat Edukatif. Salah satu APE yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak adalah labirin. Munawwaroh et al. (2020) mengungkapkan bahwa permainan labirin merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan cara mencari jalan keluar pada bentuk labirin atau sejenisnya. Labirin merupakan suatu permainan dimana anak harus menemukan jejak dari apa yang dicari atau dituju (R et al., 2022). Sedangkan menurut Munawwaroh et al. (2020) labirin adalah permainan yang memiliki bentuk seperti lintasan yang berguna untuk memperoleh tujuan yang telah disediakan. Labirin adalah permainan di mana anak-anak dapat belajar keterampilan baru melalui pengulangan. Permainan labirin dapat menunjang kemampuan anak dalam mengenal, mengingat, menyebutkan, membedakan simbol huruf.

Secara etimologis (bahasa), huruf merupakan suatu sistem penulisan yang didasarkan pada lambang-lambang konsonan atau biasa disebut dengan huruf konsonan (Aeny et al., 2018). Huruf terdiri dari 26 huruf. Menurut Novianti (dalam Etianingsih, 2016) huruf merupakan bagian terkecil dari struktur tulisan dan menjadi unsur dasar penyusunan suatu kata atau kalimat. Labhur (labirin huruf) merupakan sebuah APE yang biasa dikenal dengan sebutan *maze* dimana disusun untuk membantu anak belajar memahami dan mengenal simbol huruf, melafalkan huruf A-Z, serta membedakan bentuk huruf (Nengsi et al., 2022). Dari penjelasan tersebut APE labhur ini dimainkan dengan cara mencari jejak huruf yang tersedia. Berikut adalah gambaran media labhur,



Gambar 1. Media labhur

Media labirin huruf menstimulus aspek bahasa (keaksaraan) anak yaitu anak dapat mengenal simbol, dan melafalkan huruf A-Z, membedakan bentuk huruf. Labirin huruf ini di desain dengan menarik dan berbeda dengan media labirin yang lain. Media pembelajaran Labirin huruf dimodifikasi menjadi jalan raya untuk menuju parkir dengan menggunakan mobil huruf yang sudah diberi abjad. Oleh sebab itu, permainan Labirin huruf mampu merangsang perkembangan bahasa anak, terutama dalam keaksaraan, sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar pada anak usia dini.

Selain menstimulus aspek bahasa, labirin juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk menstimulasi dimensi perkembangan lain. Menurut Khomariyah seperti yang disebutkan dalam (Lamala, 2022) permainan labirin adalah sebuah permainan di mana anak mengikuti jalur yang ditentukan untuk mengasah konsentrasi, koordinasi gerakan tangan dan mata, serta meningkatkan kemampuan motorik halus. Oleh karena itu, permainan labirin ini membantu perkembangan bahasa, keterampilan motorik, dan kemampuan berpikir anak usia dini.

Aisyiyah Bustanul Athfal II Sumpster jember yaitu adanya permasalahan dalam kemampuan mengenal huruf atau abjad pada anak kelas A. Dalam suatu kelas yang terdiri dari 15 anak, terdapat 8 anak yang belum memahami abjad atau huruf, kurang tepat dalam menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru, belum dapat menunjukkan perbedaan antara huruf “b” dengan “d”, serta huruf “p” dengan “q”. Setelah ditinjau, terdapat penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik. Penggunaan media belajar atau pun alat permainan masih jarang digunakan.

Penelitian lampau yang dijalankan oleh Nengsi et al. (2022) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Mencari Jejak (*maze*) pada Anak Kelompok B” menghasilkan terdapat eskalasi kemampuan mengenal huruf akibat dari permainan labirin. Hasil

penelitian membuktikan adanya penggunaan media ini efektif dan efisien, dilihat dari peningkatan dari 74% di siklus I menjadi 87% di siklus II.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Lamala (2022) menggunakan metode penelitian Tindakan kelas yang melibatkan subyek penelitian 28 anak meliputi 20 laki-laki juga 8 perempuan yang berpartisipasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan, dari 44% di siklus I ke 83% di siklus II. Oleh karena itu, ditarik kesimpulan bahwa peningkatan hasil kegiatan ini mengindikasikan keberhasilan dalam menambah kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak kelompok B.

Penelitian ketiga oleh Nurhanifa et al. (2023), menggunakan jenis penelitian Pre-Eksperimental desain *One Group Pretest- Posttest* dengan hasil penelitian menyatakan ada pengaruh signifikan antara permainan *maze* Angka dan kemampuan mengenal simbol bilangan pada anak.

Pembeda penelitian ini dengan yang terdahulu terletak pada subjek penelitian serta medianya. Penelitian terdahulu dilaksanakan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun, sebaliknya penelitian ini terlaksana pada anak kelompok A usia 4-5 tahun. Adanya modifikasi pada media labirin pada penelitian ini juga termasuk bentuk pembeda antara penelitian ini dengan yang terdahulu.

Berlandaskan deskripsi di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian terkait pengaruh penggunaan media labhur (labirin huruf) terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini memuat tujuan untuk melihat ada tidaknya pengaruh yang diberikan media labhur terhadap kemampuan mengenal huruf.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode eksperimen dengan jenis *quasi experiment*. Jenis desain yang dipakai adalah *non-equivalent control group*. Bertujuan guna melihat pengaruh dari suatu perlakuan seperti yang dijelaskan oleh Masyhud (2021). Penelitian ini terlaksana di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Sumpster Jember.

Populasi penelitian yakni 59 anak berusia 4-5 tahun, dengan 30 anak dari kelas A1 dan A2 dipilih secara acak sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui observasi dengan instrumen berbentuk *checklist* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berikut adalah instrumen penelitian yang digunakan:

Tabel 2. Instrumen Penelitian

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal symbol huruf pada media yang dimainkan				
2.	Anak mampu menyebutkan simbol huruf pada media yang dimainkan				
3.	Anak mampu membedakan simbol huruf pada media yang dimainkan				

Uji validitas merupakan uji empirik yang dilakukan dengan melakukan uji coba instrument penelitian kepada responden yang homogen dengan sampel penelitian. Selanjutnya, hasil uji coba dianalisis memakai program SPSS (*statistic product and service solution*) for windows versi 25. Hasil analisis tersebut dibandingkan dengan tabel r menggunakan taraf signifikansi 5%. Hasil analisis diakui kevalidannya apabila nilai koefisien hitung > nilai koefisien tabel dengan taraf signifikansi 5%. Berikut data hasil uji validitas:

Tabel 3. Hasil uji validitas

Butir Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Hasil
1	0,790	0,312	Valid
2	0,872	0,312	Valid

Kemudian, uji reliabilitas dapat dilakukan untuk mengetahui suatu instrumen mempunyai data yang tetap atau tidak, sehingga dapat dikatakan reliabel (Masyhud, 2021). Penelitian ini menerapkan teknik *Cronbachs alpha* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Apabila hasil dari koefisien reliabilitas dengan teknik *alpha Cronbach* > 0.60 maka reliabel. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa koefisien cronbach's alpha bernilai 0,765. Instrumen ini tergolong reliabel karena lebih dari 0,6. Berikut data hasil uji reliabilitas:

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N
0,765	3

Menurut Qomusuddin & Romlah (2021) analisis data merupakan langkah penting dalam mengolah informasi yang dibutuhkan untuk mengatasi suatu permasalahan, kemudian menjadi dasar untuk membuat kesimpulan. Analisis data ini melibatkan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesisnya menggunakan uji T. Proses analisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.

Uji homogenitas dilaksanakan dengan cara uji Levene. Uji Homogenitas bertujuan untuk menentukan variasi dari sejumlah kelompok populasi sama atau tidak (Sianturi, 2022). Uji Levene dipakai dalam menguji homogenitas varians diantara dua kelompok data atau lebih. Data dianggap homogen jika nilai signifikansinya >0,05.

Selanjutnya uji normalitas dimanfaatkan untuk melihat data penelitian berpola distribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan dalam persyaratan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Menurut Statistikkan Quraisy (2020) mengutarakan jika uji Shapiro-Wilk ialah cara yang efektif dan valid untuk menilai distribusi data, khususnya pada sampel kecil atau kurang dari 50. Jika hasil uji normalitas >0,05, hingga data diakui berdistribusi normal.

Peneliti memakai teknik analisis statistik parametris dengan memakai uji-t atau *independent sample t-test* dalam proses uji hipotesis. Menurut Masyhud (2021), teknik analisis t-test dipakai untuk menguji selisih rata-rata dari 2 variabel, baik itu sampel berhubungan maupun bebas. Penggunaan statistik parametris memerlukan banyak asumsi, salah satunya yaitu data harus berdistribusi normal, dan untuk menggunakan uji-t maka harus melakukan uji homogen untuk dua kelompok dan harus memenuhi asumsi homogen (Sugiyono, 2018). Peneliti menganalisis data menggunakan uji t terpisah dengan rumus berikut:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\Sigma x_1^2 + \Sigma x_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

M-1 : Rata-rata nilai kelompok X-1 (kelompok eksperimen)

M-2 : Rata-rata nilai kelompok X-2 (kelompok kontrol)

X-1 : Nilai deviasi X-1 dari rata-rata X-1

X-2 : Nilai deviasi X-2 dari rata-rata X-2

N : Banyaknya sampel *reseach*

Hasil perhitungan ini dievaluasi menggunakan tabel t pada tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi 0,05, maka dianggap tidak terdapat pengaruh signifikan. Berikut hipotesis penelitian:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media Labirin huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan penggunaan media Labirin huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

Pengujian hipotesis dilakukan melalui metode pengujian dua arah dan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5%. Dihitung berdasarkan hasil selisih pretest dan posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun ketentuan yang ditentukan yaitu:

- a. Apabila nilai t hitung lebih besar atau setara nilai t tabel, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- b. Apabila nilai t hitung kurang dari nilai t tabel, maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan menolak hipotesis alternatif (H_a).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian pada tanggal 23 Februari – 01 Maret 2024 dengan *pre-test dan post-test sebanyak 1 kali*, serta 4 kali *treatment*. Masing-masing *treatment* dilaksanakan selama 1 hari. Adapun kelas A1 merupakan kelompok kontrol dan kelas A2 merupakan kelompok eksperimen.

Peneliti melakukan analisis data guna melihat ada atau tidak pengaruh media Labirin huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Pertama, peneliti harus melihat kemampuan awal antara kedua kelas melalui uji homogenitas dan uji normalitas, dimana data tersebut diperoleh dari hasil pretest, jika data tersebut homogen, maka peneliti dapat menetapkan kelas eksperimen serta kontrol kemudian diberikan *treatment* yang berbeda. Setelah pemberian *treatment*, maka langkah selanjutnya adalah *posttest*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Labhur (Labirin Huruf) dapat membantu anak usia dini dalam mencapai perkembangan keaksaraan, khususnya dalam kemampuan mengenal simbol, membuat coretan bermakna, meniru pengucapan huruf abjad, dan membedakan bentuk hurufnya. Masalah utama yang diteliti adalah rendahnya kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal dan membedakan huruf, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan namun tetap terarah.

Sebagai solusi, diberikan *treatment* berupa permainan edukatif menggunakan media Labhur, yang secara langsung dirancang untuk menjawab masalah keaksaraan tersebut. Setiap kegiatan dalam permainan memiliki tujuan yang sesuai dengan indikator perkembangan:

- a. Anak mengambil mobil miniatur berhuruf dan mengarahkannya ke parkir yang memiliki huruf sama. Kegiatan ini membantu anak mengenal simbol huruf secara visual.
- b. Anak mencocokkan huruf yang ada di mobil dengan huruf pada papan rambu parkir. Ini melatih konsentrasi dan kemampuan mengenali kesamaan bentuk huruf.
- c. Anak menyebutkan huruf-huruf yang ditemukan selama bermain. Langkah ini mendukung kemampuan fonetik dan meniru pengucapan huruf A–Z.
- d. Anak diminta membedakan huruf yang mirip, seperti ‘b’ dan ‘d’. Hal ini secara khusus menargetkan masalah utama yang sering dialami anak, yaitu bingung membedakan bentuk huruf.
- e. Guru memberikan bantuan dan motivasi saat anak mengalami kesulitan. Ini bertujuan untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan membiasakan anak untuk tidak takut mencoba.

Setelah pemberian *treatment* berupa permainan dengan media labhur, maka dapat diperoleh nilai *posttest*. Sedangkan nilai *pre-test* didapatkan melalui observasi saat anak-anak bermain kartu huruf. Berikut ini adalah data skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol,

Tabel 5. Data skor *pre-test* dan *post-test*

No.	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>	Selisih	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Selisih
	X1	X2		Y1	Y2	
1	58	100	42	58	66	8
2	25	50	25	25	50	25
3	50	100	50	25	33	8
4	33	75	42	33	33	0
5	50	92	42	33	50	17
6	25	50	25	33	50	17
7	50	100	50	25	42	17
8	42	83	41	33	42	9

9	33	83	50	42	50	8
10	42	83	41	33	33	0
11	42	58	16	33	42	9
12	25	100	75	25	33	8
13	33	83	50	42	50	8
14	25	58	33	25	42	17
15	25	67	42	50	75	25
Jumlah	558	1182		515	691	176
Rata	37,2	78,8	40,6	34,33	46,06	11,73

Berdasarkan hasil data tersebut dapat dilakukan uji homogenitas yang melibatkan hasil data pretest kedua kelompok. Pengujian untuk melihat apakah data memiliki variasi yang sama (homogen) dilakukan menggunakan uji Levene, yang dibantu dengan program SPSS versi 25 (Sianturi, 2022). Data dikatakan homogen bila nilai signifikansi lebih dari 0,05 homogen atau memiliki keragaman yang setara. Berikut ini hasil uji homogenitas penelitian ini yaitu:

Tabel 6. Hasil uji homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,457	1	28	0,237

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 6, nilai signifikansi sebesar 0,237 mengindikasikan bahwa data bersifat homogen, karena nilai tersebut melebihi ambang batas signifikansi 0,05. Hal ini memproyeksikan bahwa terdapat kesetaraan varians antara kelompok kontrol dan eksperimen. Setelah pengujian homogenitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas guna menentukan distribusi normal data. Uji normalitas ini diaplikasikan terhadap nilai selisih antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data mengikuti pola distribusi normal. Dalam penelitian ini, metode Shapiro-Wilk digunakan sebagai teknik pengujian normalitas. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas tersebut digambarkan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hasil uji normalitas

Kelas	Jumlah	Signifikan si	Keterangan
Eksperimen (A2)	15	0,136	Normal
Kontrol (A1)	15	0,079	Normal

Hasil uji normalitas yang ditampilkan pada Tabel 7 menunjukkan bahwa signifikansi kelas eksperimen bernilai 0,136 dan kelompok kontrol 0,079. Karena keduanya lebih dari 0,05, maka data dari kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Data penelitian memenuhi syarat homogen dan normal, maka analisis dapat dilakukan menggunakan statistik parametrik (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* atau uji T, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil uji T

	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil	7,313	28	0,000

Bedasarkan tabel 8, diketahui bahwa signifikansi 0,000 dan nilai t hitung sebesar 7,313 sehingga lebih besar dari t tabel 2,048. Apabila nilai t hitung lebih besar atau setara nilai t tabel, maka hipotesis nihil (ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Karena itu, media Labirin Huruf (Labhur) terbukti berpengaruh positif secara statistik terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun.

Data hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang mencolok pada kelompok eksperimen. Skor rata-rata pre-test kelompok eksperimen adalah 37,2 dan meningkat menjadi 78,8

pada post-test, dengan selisih sebesar 40,6. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 34,3 menjadi 46,0, dengan selisih sebesar 11,73. Terdapat perbedaan yang nyata antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan ini mencerminkan bahwa treatment berupa penggunaan media Labhur berkontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar anak, khususnya dalam aspek keaksaraan awal.

Peningkatan kemampuan anak juga terlihat dari analisis pada tiga indikator utama: mengenal simbol huruf, menyebutkan simbol huruf, dan membedakan bentuk huruf. Pada pre-test, mayoritas anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Misalnya, pada indikator mengenal simbol huruf, hanya 1 anak berada di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Namun setelah treatment, terjadi peningkatan signifikan: 7 anak berada di kategori BSB dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 anak. Pola serupa juga terjadi pada dua indikator lainnya, menunjukkan efektivitas media dalam mempercepat perkembangan literasi dini anak.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Seefeld & Wasik (dalam Pangastuti & Hanum, 2017) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran huruf awal penting dalam membangun fondasi membaca anak. Demikian pula, Salamah (2022) menekankan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah keahlian dasar dalam proses belajar membaca yang harus diperkenalkan sejak dini. Dalam kemampuan bahasa sendiri, mengenal huruf merupakan kemampuan dalam lingkup keaksaraan yang mana terdapat capaian yaitu mengenal dan menyebutkan simbol huruf, serta membedakan bentuk huruf. Anak mampu mengenal huruf dengan berbagai metode. Pemilihan metode pengenalan huruf pada anak tetap disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Keterkaitan kegiatan media Labirin huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak membuat aktivitas belajar lebih *fun* sesuai dengan pembelajaran anak usia dini. Dibuktikan dengan peningkatan skor kelas eksperime, jauh lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Metode ini menciptakan kegiatan belajar jadi seru dan gampang dimengerti dibandingkan metode tanpa media yang cenderung membosankan. Hasil ini searah dengan penelitian Lamala (2022) yang menandakan peningkatan dari 44% ke 83%, dan Nengsi et al. (2022) dari 74% ke 87%, yang sama-sama menggunakan media maze, membuktikan bahwa media permainan seperti labirin efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak. Namun, selama pelaksanaan terdapat kendala, yaitu penggabungan dua kelas (A1 dan A2) tanpa sekat yang menyebabkan gangguan konsentrasi dan adanya anak dari kelas kontrol yang mengganggu jalannya treatment. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memberikan kegiatan tambahan sesuai tema bagi anak yang menunggu giliran atau telah selesai bermain.

Media Labhur terbukti menghadirkan pembelajaran yang seru, interaktif, dan cocok untuk anak usia dini. Seperti diungkapkan oleh Dewi (2017) serta Budyawati (2018), media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitator dalam interaksi guru dan anak yang aktif secara dua arah. Selain itu, media yang menarik seperti Labhur dapat meningkatkan keterlibatan anak secara emosional dan kognitif dalam proses belajar (Wulandari et al., 2023). Kendala utama yang menghambat kemampuan keaksaraan pada anak yaitu kurangnya dorongan dan perhatian dari guru (Elia et al., 2024). Karena itu, guru perlu menyusun kegiatan yang aman, menarik, dan sesuai perkembangan anak agar pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan hasil analisis dan pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Labirin Huruf (Labhur) membantu secara nyata dalam meningkatkan kemampuan anak kelompok A usia 4–5 tahun untuk mengenal huruf dengan lebih baik. Anak-anak yang belajar dengan media ini menandakan kemajuan dibandingkan anak yang tidak menggunakannya. Temuan ini menguatkan gagasan bahwa mengenalkan huruf melalui aktivitas bermain dengan media yang seru dan disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak sangat penting dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Bersumber dari pelaksanaan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media labhur (labirin huruf) memberikan pengaruh atau pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan Uji hipotesis thitung > ttabel, $7,313 > 2,048$ dan nilai Sig. menunjukkan nilai 0,000, yang menyatakan bahwa $< 0,05$. Dalam uji hipotesis memakai *independent*

sample t-test yang apabila nilai sig. < 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, penggunaan media Labirin Huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini memiliki keterkaitan atas bantuan berbagai pihak. Penulis mengungkapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan seluruh dewan guru khususnya guru kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Sumpalsari Jember atas kesediaannya menjadi tempat penelitian dan membantu dalam proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeny, F., Nurhalim, K., & Utsman, U. (2018). Pengelolaan Pembelajaran Alphabet Inggris dalam Program Pemberdayaan Masyarakat di Asean Community Center Thailand. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 2(1), 1–5.
- Budyawati, L. P. I. (2018). *Modul Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Universitas Jember.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Elia, L. I., Anggraini, D. D., Azminah, S. N., & Amala, N. (2024). Penggunaan Pojok Baca Dalam Mengembangkan Keaksaraan Awal Anak Kelompok B di TK Kusuma Jaya. *Journal Of Early Childhood Education And Research (JECER)*, 5(2), 49–59.
- Etianingsih, M. E. (2016). *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Jember.
- Fadlillah, M. (2023). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Din*. Prenada Media.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Ganarsih, A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186–195.
- Lamala, L. (2022). Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet pada Anak Kelompok B di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(2), 140–149.
- Masyhud, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori dan Paktik bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK) Jember.
- Munawwaroh, A. U., Wijaanti, A., & Koesmadi, D. P. (2020). Pengembangan Media Maze Alur Tulis Pada Perkembangan Motorik Halus (Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi). *Jurnal CARE*, 8(1).
- Nengsi, K. J., Haryono, M., & Sari, R. P. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Mencari Jejak (Maze) Pada Anak Kelompok B. *JDER Journal of Dehasen Education Review*, 3(3), 63–66. <http://jurnal.unived.ac.id>
- Nurhanifa, Soraya, N., & Putri, Y. F. (2023). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 243–252.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66.
- Qomusuddin, I. F., & Romlah, S. (2021). *Analisis data kuantitatif dengan program IBM SPSS statistic 20.0*. Deepublish.
- Quraisy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk (Studi kasus

- penghasilan orang tua mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar). *J-HEST: Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology*, 7(11), 7–11.
- R, R. K., Nurialistiawati, M., Syamsuardi, & Herman. (2022). Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(4), 291–301. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Salamah, U. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Pancing Huruf (PANHUF) di Kelompok B Tk Negeri Kintelan Semarang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 3(2), 278–286. <https://doi.org/10.51874/jips.v3i2.63>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Vera, C. R. (2022). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Pada anak Usia 4-5 Tahun Di Dusun Deyah Baro. *Science*, 7(1), 1–8.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.