



## **Pengaruh Aplikasi Marbel Huruf Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Mengenal Huruf Di RA Nurul Huda Bayongbong Garut**

Rani Surya Resiana<sup>1</sup>, Silma Asvia<sup>2</sup>

STAI Al Musaddadiyah Garut

[rani.sr@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:rani.sr@stai-musaddadiyah.ac.id)

[silma.asvia.2020@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:silma.asvia.2020@stai-musaddadiyah.ac.id)

[DOI : 10.37968/anaking.v3i1.707](https://doi.org/10.37968/anaking.v3i1.707)

### **Abstrak**

Secara umum diketahui kegiatan di RA Nurul Huda selama ini lebih menekankan pada kemampuan teknis membaca dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Aplikasi Marbel huruf terhadap motivasi belajar dan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif lebih mementingkan kedalaman data dan dapat merekam data sebanyak-banyaknya. Hasil penelitian yang telah dilakukan memperoleh nilai yang signifikan, dimana nilai uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) *post-test* 69.2% lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* 40.8%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh Aplikasi Marbel huruf (X) terhadap motivasi belajar (Y1) dan kemampuan mengenal huruf (Y2) pada anak usia dini.

**Kata kunci:** Aplikasi Marbel Huruf, Motivasi Belajar, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini

### **Abstract**

*In general, it is known that activities at RA Nurul Huda have placed more emphasis on technical reading and writing skills. This research aims to determine the effect of the Marbel Letter Application on learning motivation and the ability to recognize letters in early childhood. The research used is quantitative research, where quantitative research is more concerned with depth of data and can record as much data as possible. The results of the research that has been carried out have obtained significant values, where the post-test coefficient of determination ( $R^2$ ) test value is 69.2% higher than the pre-test value of 40.8%. This shows the influence of the Marbel Letter Application (X) on learning motivation (Y1) and the ability to recognize letters (Y2) in early childhood.*

**Keywords:** *Marbel Letter Application, Learning Motivation, Ability Recognizing Letters, Early Childhood*

## 1. Pendahuluan

Perubahan yang signifikan terjadi pada abad ke-21 dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya perubahan cara berpikir pendidikan dimana bisa dilakukan secara otomatis dan sangat mudah. Dalam pendidikan teknologi dapat digunakan sebagai perantara atau yang disebut dengan alat bantu guru di bidang pendidikan terutama untuk anak-anak karena bisa membuat anak tidak mudah bosan dan fokus lebih lama (Janah and Ariyani 2021).

Anak adalah amanah yang diletakkan pada pundak orang tua. Dalam hadits, Rasulullah SAW menjelaskan kondisi dan kedudukan anak yang diceritakan Abu Hurairah RA:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ

Artinya: "Setiap anak yang lahir dilahirkan di atas fitrah (suci). Kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Majusi, atau Nasrani." (HR Bukhari dan Muslim)

Allah SWT berfirman dalam QS. Az-Zariyat ayat 56 sebagai berikut:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: "Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku" (QS. Az-Zariyat: 56).

Ibnu Qayyim al-Jauziyyah menegaskan, kelak Allah SWT akan meminta pertanggungjawaban orang tua tentang amanah yang diberikan itu. Apakah amanah tersebut ditunaikan dengan baik atau tidak.

Anak usia dini merupakan masa untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan, karena dalam tahap ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat baik secara kognitif maupun fisik. Masa anak-anak lebih dikenal dengan masa bermain, Karena bagi anak permainan sangatlah penting bagi dunianya. Dengan bermain dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan, kreativitas dan imajinasi serta motivasi belajar anak (Safitri, Afifulloh, and Anggraheni 2022).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan dari mulai nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini', Kemendikbud.Go.Id, 2023).

Perkembangan bahasa untuk anak usia dini meliputi empat pengembangan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pengembangan tersebut harus dilakukan seimbang agar memperoleh perkembangan yang optimal. Hal ini dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran sehingga dapat mencapai keberhasilan akademik. Pembelajaran pada anak usia dini dengan menggunakan media berbasis aplikasi pada android memiliki pengaruh yang signifikan pada capaian perkembangan siswa (Firman and Desyandri 2022).

Motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang mampu meningkatkan semangat belajar pada diri anak sehingga memunculkan keinginan untuk menyelesaikan masalah pada proses kegiatan belajar. Motivasi juga sangat penting untuk melakukan penentuan terhadap seberapa banyak anak memahami segala permasalahan melalui berbagai kegiatan, sehingga anak bisa mencapai tujuan belajar yang dikehendaki (Mardhian Ningrum, 2021).



Kemampuan mengenal huruf, menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (dalam Sheila Septiana Rahayuningsih, dkk 2019) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

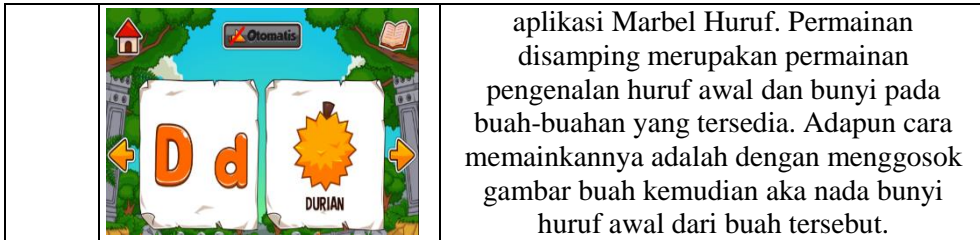
Mengenal huruf penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan /diharapkan (Yeni and Hartati 2020).

Dalam rangka memberikan stimulasi pada anak usia dini, penggunaan permainan edukasi digital seperti aplikasi Marbel huruf ini tetap harus berada dibawah pengawasan orang tua. Hal ini karena teknologi yang digunakan secara berlebihan oleh anak akan menimbulkan dampak negatif seperti gangguan kesehatan, sifat individualisme yang tinggi bahkan kecanduan *gadget* (Karaman, 2018).

Metode belajar dari aplikasi marbel huruf sangat mudah dan permainannya sangat menarik bagi anak. Aplikasi marbel juga merupakan permainan edukatif yang mengandung unsur mendidik, yang sengaja dibuat untuk merangsang daya pikir serta melatih anak untuk mampu memecahkan masalah. Selain itu, anak dapat belajar mengenal huruf abjad dari A sampai Z dengan berbagai cara permainan yang tersedia (Adam Ardisasmita, 2015).

Berikut adalah gambaran aplikasi Marbel Huruf :

NO	GAMBAR	PENJELASAN
1		Gambar disamping merupakan gambar pembuka awal Aplikasi Marbel Huruf
2		Gambar disamping merupakan gambar utama untuk memilih permainan baik tebak huruf awal gambar, bernyanyi huruf, menebalkan huruf, mencocokkan huruf, puzzle huruf dan menebak huruf
3		Gambar disamping merupakan salah satu permainan dari beberapa permainan di



(Sumber: Diolah oleh penulis)

## 2. Metodologi

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif lebih mementingkan ke dalaman data dan dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi luas dengan spesifikasi yang sistematis terencana dan terstruktur secara jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian (Prof. Dr. Sugiyono 2015).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitain eksperimen. Menurut Creawll (Dalam Nofri Satriawan 2023) metode penelitian kuantitatif eksperimen digunakan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh variabel independen (aplikasi merbel huruf) terhadap variabel dependen (motivasi belajar dan peningkatan kemampuan mengenal huruf) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain varibel treatment) yang mempengaruhi variabel dependen.

Penelitian ini dilakukan di RA Nurul Huda Kecamatan Bayongbong Kab. Garut. Seluruh populasinya 56 siswa, tetapi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 50 siswa yang terdiri dari kelompok A sebanyak 11 anak sebagai kelas kontrol dan kelompok B sebanyak 39 anak sebagai kelas eksperimen.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang Peneliti lakukan di RA Nurul Huda di kelompok B yang dimana peneliti telah melakukan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar (Y1) dan kemampuan mengenal huruf (Y2) anak dengan menggunakan aplikasi marbel huruf sebagai perangkat pembelajaran yang peneliti uji pengaruhnya.

Pada tes tahap awal atau *pre-test*, nilainya mencapai 40.8% sedangkan pada tes akhir (*post-test*), nilainya mencapai 69.2%. Dari hasil penelitian di atas, dapat dikatakan bahwa aplikasi marbel huruf (X) berpengaruh terhadap motivasi belajar (Y1) dan kemampuan mengenal huruf (Y2) dikarenakan aplikasi marbel huruf memiliki banyak fitur dan tampilan yang menyenangkan untuk belajar mengenal huruf pada anak. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* yang signifikan. Dimana hasil *post-test* lebih tinggi dari pada hasil *pre-test*.

**Tabel I**  
**Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Pretest**  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,638 <sup>a</sup>	,408	,375	1,530

a. Predictors: (Constant), Kemampuan Mengenal Huruf (Y2), Motivasi Belajar (Y1)

(Sumber: Data Primer Diolah)

Berdasarkan hasil analisis tabel I diperoleh presentase *Pretest* keragaman variabel Aplikasi Marbel Huruf (X) yang dapat dijelaskan oleh variabel Motivasi Belajar (Y1) dan variable Kemampuan Mengenal Huruf (Y2) adalah 40.8% sedangkan 59.2% sisanya dijelaskan variabel lain diluar model regresi.

**Tabel II**  
**Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Postest**  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,832 <sup>a</sup>	,692	,675	1,422

a. Predictors: (Constant), Kemampuan Mengenal Huruf (Y2), Motivasi Belajar (Y1)

(Sumber: Data Primer Diolah)

Berdasarkan hasil analisis tabel II diperoleh presentase *Postest* keragaman variabel Aplikasi Marbel Huruf (X) yang dapat dijelaskan oleh variabel Motivasi Belajar (Y1) dan variabel Kemampuan Mengenal Huruf (Y2) adalah 69.2% sedangkan 30.8% sisanya dijelaskan variabel lain diluar model regresi.

Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau kekuatan dimana seseorang mampu melakukan kegiatan-kegiatan, termasuk dalam belajar. Motivasi belajar adalah hal yang penting dimiliki oleh anak-anak, karena ketika anak telah memiliki motivasi dalam belajar, maka anak akan lebih bersemangat dalam melakukan setiap proses kegiatan belajar. Selain itu motivasi juga sangat penting dalam menentukan seberapa banyak peserta didik menyerap informasi yang telah disampaikan kepada anak.

Dari pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa aplikasi marbel huruf ini berhasil karena mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan mengenal huruf pada anak di RA Nurul Huda. Seperti yang dikemukakan oleh (Aulina 2018) yaitu dengan pemilihan metode yang tepat anak tidak merasa terpaksa serta pengajaran pengenalan huruf dapat di ajarkan pada anak-anak melalui permainan agar anak tetap merasa nyaman.

Aplikasi marbel huruf yang merupakan permainan edukatif ini mengandung unsur mendidik, yang sengaja dibuat untuk merangsang daya pikir serta melatih anak untuk mampu memecahkan masalah. Sehingga Peneliti merasa bahwa aplikasi Marbel Huruf

dalam bentuk game edukasi ini perlu untuk dikenalkan dan digunakan sebagai perangkat pembelajaran mengenal huruf bagi anak yang menyenangkan serta efektif (Adam Ardisasmita, 2015).

Soenjono Darjowidjojo (2003:300) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Menurut Arsyad Said Salwanur dan Syafruddin (2021) kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa.

#### 4. Kesimpulan

Secara umum diketahui minat anak terhadap pembelajaran masih kurang. Kondisi tersebut dibuktikan dengan observasi dilapangan yang dilaksanakan pada 22 November 2023. Dimana mayoritas pembelajaran di RA Nurul Huda masih menggunakan cara konvensional, bersifat akademis dan jauh dari suasana bermain. Selain itu, pengembangan kemampuan mengenal huruf di RA Nurul Huda selama ini lebih menekankan pada kemampuan teknis membaca dan menulis.

Penggunaan Aplikasi Marbel Huruf di RA Nurul Huda dilaksanakan sebanyak tiga kali dalam satu minggu. Setiap anak dibagi dalam beberapa kelompok. Dimana dari satu kelompok terdapat satu *gadget* yang memuat Aplikasi Marbel Huruf. Setiap anak memainkan Aplikasi sesuai dengan arahan guru dari mulai menebak huruf, mencocokkan huruf, gelembung huruf, balon huruf, *puzzle* huruf, tebak awal huruf gambar.

Berdasarkan hasil yang telah penelitian lakukan sebelumnya dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* diperoleh nilai 40.8% dan hasil *post-test* diperoleh 69.2%. Dari hasil penelitian tersebut yang telah dilakukan di RA Nurul Huda dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi Marbel Huruf (X) terhadap peningkatan Motivasi Belajar (Y1) dan Kemampuan Mengenal Huruf pada anak. Perolehan hasil yang signifikan atau dapat dikatakan nilai *post-test* lebih tinggi dari *pre-test* merupakan hasil dari kerjasama antara guru kelas, peneliti dan anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda Kecamatan Bayongbong Kabupaten Garut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adam Ardisasmita, 'Belajar Alfabet Menggunakan Smartphone Dengan Aplikasi Marbel Huruf', 2015 [accessed 12 October 2023].
- Arsyad Said Salwanur, Syafruddin, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Kata Pada Anak Kelompok A Paud Terpadu Qalbus Salim Kalukubula Kabupaten Sigi', 43.1 (2021), 119–28.

- Aulina, Choirun Nisak, 'Penerapan Metode Whole Brain Teaching Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2018), 1 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.1>>
- Dini, Anak Usia, 'Jurnal Anak Bangsa', 2, 238–48 (2023)
- F Firman and D Desyandri, 'Pengaruh Aplikasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal ...*, 4 (2022), 5762–67.
- Janah, Sinta, and Dewi Ariyani, 'Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini', *Skripsi*, 6.2, 24–32 (2021)
- Karaman, Jamilah, Arief Setyanto, and Amir Fatah Sofyan, 'Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca Di Desa Semanding Ponorogo Marbel Letter Application of Mobile Version Analysis to Reading Learning in Semanding Ponorogo Village', *Intensif*, 2.2 (2018), 2549–6824
- Kristina, '6 Kedudukan Anak Dalam Islam', *Detik.Com*, 2021
- Mardhian Ningrum, Anggun, Tri Sayekti, and Ratih Kusumawardani, 'Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6.4 (2021), 179–92 <<https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>>
- Nofri Satriawan, 'Pengertian Metode Penelitian Eksperimen Dan Cara Menggunakannya', *Ranahresearch.Com*, 2023.
- Prof. Dr. Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, Endang Mul (CV ALFABETA Bandung, 2015).
- Riyadh 12329 07.30 Abdullah Ibn Muammar, Umm Al Hamam Al Gharbi, 'Pendidikan Anak Usia Dini', *Kemendikbud.Go.Id*, 2023
- Safitri, Diyah, Mohammad Afifulloh, and Ika Anggraheni, 'Dewantara : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020 e-ISSN: 26556332', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume*, 2.2019 (2022), 2–5
- Sheila Septiana Rahayuningsih, Tritjahjo Danny Soesilo, and Mozes Kurniawan, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9.1 (2019), 11–18
- Yeni, Afrita, and Sri Hartati, 'Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4.1 (2020), 608–16