Volume 9 Issue 3 (2025) Pages 745-752
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Optimalisasi Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma

Dewinta Tri Suciawati[1]✉, Aini Loita[2]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6357

Abstrak
Kemampuan keaksaraan menjadi hal yang sangat penting bagi anak karena dapat membantu anak untuk memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif, serta untuk berkomunikasi sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *design quasi eksperiment*. Dalam penelitian ini, terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing terdiri dari 6 anak, yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik menggunakan uji t berpasangan. Hasil dari perhitungan uji t berpasangan dilihat dari rata-rata selisih antara *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 10,97 dan 4,16. Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menerima perlakuan menggunakan Aplikasi Sekolah Enuma mengalami peningkatan yang lebih signifikan dalam kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *anak usia dini; Aplikasi Sekolah Enuma; keaksaraan.*

Abstract
Literacy skills are crucial for children because they enable them to solve problems, think critically and creatively, and communicate effectively on a daily basis. The purpose of this study is to investigate the impact of using the Enuma School Application on the literacy development of children aged 5-6 years. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. In this study, there were two groups: an experimental group and a control group, each comprising six children selected using a saturation sampling technique. The data collection technique employed in this study utilized both observation and interview methods. Data analysis was conducted using a paired t-test, a parametric statistical test. The results of the paired t-test calculation were evident in the average difference between the pre-test and post-test scores of the experimental group (10.97) and the control group (4.16). The results of the study and data analysis showed that the experimental group, which received treatment using the Enuma School Application, experienced a more significant improvement in the literacy abilities of children aged 5-6 years.

Keywords: *early childhood, Enuma School application, literacy.*

Copyright (c) 2025 Dewinta Tri Suciawati & Aini Loita

✉ Corresponding author :
Email Address : dewintatri31@upi.edu (Tasikmalaya, Indonesia)
Received 8 December 2024, Accepted 24 December 2024, Published 31 March 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6357

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk mendukung perkembangan dan pendidikan anak sejak usia dini. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 ayat 1, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang bertujuan untuk memberikan pembinaan kepada anak sejak usia 0-6 tahun. Menciptakan suatu lingkungan bagi anak supaya anak dapat mengeksplorasi melalui pengalaman supaya mengetahui dan memahami kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya dengan cara meniru, mengamati, bahkan bereksperimen secara langsung (Pratiwi & Mas'udah, 2019).

Bahasa merupakan salah satu alat yang digunakan anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi. Komunikasi yang dimaksud yaitu segala bentuk penyampaian baik secara verbal atau nonverbal, ditulis atau diucapkan (Hasanah & Sugito, 2020). Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang perlu distimulasi sejak usia dini. Anak akan memperhatikan berbagai suara dari lingkungan sekitarnya. Hal ini berarti perkembangan bahasa akan terus berkembang seiring berjalan waktu dari stimulasi yang diberikan oleh lingkungannya.

Salah satu aspek kemampuan perkembangan bahasa yakni kemampuan keaksaraan. Keaksaraan merupakan suatu fondasi bagi anak untuk menguasai kemampuan membaca dan berhitung (Harris & Isyanti, 2021). Menurut Ismawati dkk. (2023), bahwa keaksaraan bagi anak sangat penting untuk mempersiapkan dirinya dalam kegiatan belajar yang lebih kompleks. Hal ini berarti keaksaraan menjadi salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sebelum memasuki jenjang sekolah dasar.

Kemampuan keaksaraan memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan membaca dan menulis karena dapat mengembangkan huruf dan bunyi huruf (Yusrina, 2021). Pendidik ditekankan untuk menjadi kreatif dalam menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada anak, baik berupa media ataupun game edukatif interaktif. Game edukatif interaktif akan sangat menarik perhatian anak apabila dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, karena gambar animasi dan visual pada game edukatif interaktif dapat meningkatkan daya ingat anak. Game edukatif menjadi suatu media edukasi pembelajaran *learning by doing*. Menurut (Harris & Isyanti, 2021), instruksi dan *tools* yang disediakan dalam suatu game dapat menstimulus anak untuk berpikir kritis, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan melalui bermain khususnya dalam perkembangan bahasa keaksaraan seperti mengenal simbol, suara membuat coretan, serta meniru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di RA Arrohmah didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran keaksaraan dominan menggunakan metode dan media yang pada umumnya. RA Arrohmah menggunakan media kartu huruf, majalah, dan media lainnya yang dibuat sendiri oleh guru. Pada saat pembelajaran, anak diharuskan menebak huruf-huruf yang disediakan oleh guru, hal ini tentu kurang menarik minat anak. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media dan papan tulis saja. Menurut Rahayu dkk. (2022) bahwa kemampuan keaksaraan menjadi salah satu keterampilan bahasa yang sangat penting untuk diajarkan kepada anak dengan melibatkan pendengaran, komunikasi, membaca, serta menulis. Meskipun terdapat beberapa guru anak usia 5-6 tahun yang masih pro kontra dengan pembelajaran keaksaraan anak, akan tetapi pembelajaran keaksaraan anak tetap penting supaya memiliki pemahaman bahasa yang baik. Pembelajaran yang cocok digunakan untuk mengembangkan keaksaraan awal anak adalah penggunaan media aplikasi digital. Penggunaan media aplikasi digital dengan kemampuan keaksaraan anak memiliki hubungan yang tidak dapat dilepaskan.

Perkembangan bahasa, terutama keaksaraan, perlu dikembangkan secara optimal melalui stimulasi yang terus-menerus diberikan kepada anak. Hal ini didukung dengan penelitian Hapsari dkk. (2020) yang menyatakan bahwa kemampuan keaksaraan merupakan hal yang sangat krusial bagi anak untuk memecahkan masalah, untuk berpikir kritis dan kreatif, serta untuk berkomunikasi sehari-hari.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6357

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan menggunakan Aplikasi Sekolah Enuma untuk mengembangkan kemampuan bahasa bagian keaksaraan, penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma dapat membantu anak untuk lebih memahami setiap pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan aplikasi ini mampu membawa anak ke dalam lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan karena anak belajar dengan metode dan media yang berbeda dari biasanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Febriani dkk. (2020) bahwa kemampuan keaksaraan dapat ditingkatkan melalui media aplikasi digital karena anak akan tertarik untuk memainkannya. Penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma dalam kegiatan pembelajaran dapat mendukung guru untuk mencapai tujuan yang diharapkan di sekolah. Aplikasi ini dapat merangsang perkembangan anak, terutama dalam keterampilan keaksaraan awal, serta memotivasi anak untuk terus bersemangat dalam belajar. Selain itu, Aplikasi Sekolah Enuma juga dapat membantu guru untuk memperkuat materi yang disampaikan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimen* pendekatan kuantitatif. *Quasi Eksperimen* merupakan metode yang memberikan perlakuan untuk melihat perubahan dari perlakuan yang telah diberikan. *Quasi eksperimen* memiliki kelompok kontrol yang tidak sepenuhnya efektif dalam mengendalikan variabel luar yang dapat memengaruhi eksperimen selama pelaksanaannya (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan sampel yang sudah ada di sekolah atau disebut dengan *nonequivalent control group design*. Pemilihan desain *nonequivalent control group* dilakukan karena peneliti dapat menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sudah ada, berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelompok eksperimen disini adalah kelompok yang diberikan *treatment* yakni diberi perlakuan penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Arrohmah Tasikmalaya yang berjumlah 6 anak setiap kelompok. N*onequivalent control group design* dapat digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1. ***Nonequivalent control group design***

KELOMPOK	*PRE-TEST*	*TREATMENT*	*POST-TEST*
Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O		O

Dalam penelitian ini, kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui perbedaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan durasi penelitian selama 1 hari. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Pre-test* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum pemberian perlakuan (treatment), sementara *post-test* diberikan setelah perlakuan tersebut diberikan. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.

Pada saat melakukan penelitian, peneliti melihat dan menilai kemampuan keaksaraan anak sebelum diberikannya *treatment*. Setelah mengetahui hasil dari *pre-test*, peneliti memberikan *treatment* penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma dengan permainan lengkapi hurufnya, *puzzle* kartu huruf, tebalkan huruf, dan papan kata. Setelah itu, peneliti menilai kembali kemampuan keaksaraan baik dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen untuk dijadikan bahan perbandingan.

Sebelum melakukan eksperimen, peneliti mengobservasi dan melakukan wawancara terlebih dahulu dengan pihak sekolah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran keaksaraan diajarkan di RA Arrohmah. Setelah melakukan penelitian, peneliti menganalisis data dengan menguji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji *paired sample T-Test*.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6357

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian di RA Arrohmah Tasikmalaya didapatkan dari data kelas kontrol dan eksperimen. Data hasil pelaksanaan penelitian kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengukur dan mengetahui konsistensi dari data yang digunakan. Kemudian, Peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dengan menganalisisnya menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hitungan menggunakan SPSS, didapatkan data sebagai berikut.

Uji Validitas Instrumen

Pernyataan observasi yang digunakan sebanyak sembilan item. Setelah itu, dilakukan uji validitas dengan tujuan untuk mengukur kevalidan suatu instrumen.

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen

No.	Pernyataan Observasi	Nilai	Kriteria
1	huruf vokal dan konsonan	1	Valid
2	bentuk dan bunyi huruf	1	Valid
3	Mengenal benda yang ada di kehidupan sehari-hari	1	Valid
4	membaca nama sendiri dalam bentuk tulisan	1	Valid
5	membaca gambar dan kata bermakna	1	Valid
6	menggunakan huruf vokal dan konsonan dengan baik untuk menulis nama	1	Valid
7	memahami bunyi huruf untuk menulis	1	Valid
8	menulis huruf abjad	1	Valid
9	menulis nama sendiri	1	Valid

Data diolah menggunakan SPSS 26

Uji validitas digunakan untuk mengukur keabsahan suatu instrumen, sehingga dapat dipastikan apakah butir observasi yang telah dibuat dapat digunakan kembali untuk menilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Berdasarkan tabel diatas, setiap pernyataan observasi yang telah di uji dinyatakan valid karena nilai sig. >0,950.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk memperkuat hasil instrumen. Uji reliabilitas digunakan dengan tujuan untuk untuk mengukur konsistensi pernyataan yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,912	9

Data diolah menggunakan SPSS 26

Dalam tabel 3 dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dinyatakan valid karena melebihi nilai *Cronbach alpha* sebesar 0,60 dengan nilai 0,91.

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Data yang diuji merupakan hasil dari pre-test dan post-test yang diperoleh dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Data yang diambil dari

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6357

uji normalitas dengan uji *Shapiro-wilk*, karena sampel yang digunakan pada penelitian ini kecil.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	KELAS	SIG.	KETERANGAN
HASIL BELAJAR SISWA	Pre-Test Eksperimen	0,952	Normal
	Post-Test Eksperimen	0,701	Normal
	Pre-Test Kontrol	0,197	Normal
	Post-Test Kontrol	0,399	Normal

Data diolah menggunakan SPSS 26

Pada saat melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan signifikansi kesalahan 5% (0,05). Berdasarkan data yang didapat dari hasil uji normalitas, *pre-test* pada kelompok eksperimen sebesar 0,952 dan kelompok kontrol sebesar 0,197, sedangkan *post-test* pada kelompok eksperimen sebesar 0,701 dan kelompok kontrol sebesar 0,399. Karena data di atas menunjukkan nilai sig >α 0,05 sehingga semua data yang telah diuji berdistribusi normal.

Karena data yang dihasilkan berdistribusi normal, maka selanjutnya peneliti akan melakukan uji *sample T Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berhubungan.

Berikut hipotesis uji yang digunakan:

H0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen

H1 : Terdapat perbedaan pengaruh antara *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen

Uji *Paired sample T-Test*

Selanjutnya, peneliti melakukan uji paired sample T-test untuk mengidentifikasi perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan. Selain itu, uji *paired sample T-Test* ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah peneliti.

Tabel 5. *Paired Sample T-Test*

Variabel	Mean	Sig.
Pre-Test Eksperimen	19,17	,000
Post-Test Eksperimen	30,67	
Pre-Test Kontrol	18,67	,009
Post-Test Kontrol	22,83	

Data diolah menggunakan SPSS 26

Berdasarkan tabel 5, didapatkan hasil uji *paired sample pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen sebesar 0,000 yang berarti bahwa nilai Sig. < α 0,05. Berdasarkan hasil pengujian tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun. Pada kolom rata-rata, didapatkan bahwa rata-rata hasil *pre-test* eksperimen sebesar 19,17. Sedangkan rata-rata hasil *post-test* eksperimen sebesar 30,67. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan anak.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma terhadap perkembangan bahasa dan kemampuan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B RA Arrohmah, Tasikmalaya. Dalam penelitian ini menggunakan masing-masing sampel sebanyak 6 anak untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari kelompok B. Pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak dua kali pada kelas

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6357

eksperimen, sementara pengambilan data sebelum dan sesudah perlakuan dilaksanakan masing-masing satu kali.

Perkembangan aspek kebahasaan menjadi bagian yang sangat penting, hal ini didasarkan karena bahasa menjadi hal yang esensial bagi kehidupan. Salah satu keterampilan bahasa yaitu kemampuan dalam mengenali huruf vokal dan konsonan. Bagi anak usia 5-6 tahun, kemampuan dalam mengenali huruf vokal dan konsonan sangat penting, hal ini dikarenakan bahwa kemampuan anak dalam membaca tidak terlepas dari kemampuan anak dalam persepsi bunyi dan struktur kata (Mangkuwibawa dkk., 2022). Selain mengenal huruf vokal dan konsonan, anak juga perlu diperkenalkan dengan nama-nama benda yang ada di sekitar mereka. Mengenalkan anak dengan nama-nama benda dapat dilakukan pada saat kita sedang berinteraksi dengan anak dan bisa secara langsung mengajarkan anak, karena bendanya sudah jelas terlihat. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari Anggraini (2020) yang menyatakan bahwa aktivitas mengenal benda dapat membuat anak mengetahui wujud benda yang sebenarnya dan dapat melatih artikulasi pada saat menyebutkan benda tersebut. Satu kesatuan dari kegiatan mengetahui dan mengenali huruf vokal serta konsonan, mengenali nama-nama benda, menghubungkan dengan kata, maka dapat disebut kemampuan membaca. Membaca yakni kemampuan dalam mengubah huruf menjadi suatu kata dalam pengucapan. Menurut Setyaningsih dkk. (2022) kegiatan membaca bagi anak dapat meningkatkan daya pikir dan mempertajam pandangan, serta dapat menambah wawasan bagi anak. Kemampuan membaca ini dapat berkembang secara bertahap, maka kegiatan ini dapat dilaksanakan sesuai dengan karakteristik anak yaitu bermain sambil belajar.

Penggunaan media yang kurang menarik membuat anak tidak mengetahui lebih dalam terkait pengucapan, bentuk huruf, dan suatu makna. Anak usia dini berada pada periode usia emas atau *golden age*. Pada masa ini, anak mulai aktif melakukan berbagai kegiatan dengan didorong oleh rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap apa yang mereka lihat dan dengar. Hal ini sesuai dengan pendapat Jumiati dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media digital memiliki pola pembelajaran *learning by doing*, dimana anak harus dituntut untuk melihat dan mendengar untuk mendapatkan informasi. Oleh karena itu, penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma dapat menjadi jembatan bagi anak untuk mengenal keaksaraan awal dan dapat menambah pebendaraan kata supaya dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Kemampuan keaksaraan merupakan salah satu kemampuan dari keterampilan bahasa yang memuat aspek berbicara, mendengar, menulis, dan membaca. Menurut pendapat Agustini & Masudah (2020) bahwa sebaiknya anak diperkenalkan huruf konsonan dan atau vokal satu persatu. Kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu diawali dengan anak mencoba untuk menulis namanya sendiri, membaca dan menulis huruf vokal serta konsonan, serta mengenal dan membaca gambar dan benda yang berawalan dari huruf a, i, u, e, o, k, m, p, b. Permainan yang digunakan dalam Aplikasi Sekolah Enuma antara lain melengkapi huruf, *puzzle* alfabet, menebalkan huruf dan angka, serta *puzzle* kartu huruf.

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh selama penelitian di kelas kontrol dan eksperimen, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan (*treatment*), uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal pada kelompok eksperimen. Maka dari itu, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji t berpasangan. Hasil dari uji t berpasangan, didapatkan data rata-rata pre-test kelompok eksperimen sebesar 19,17, sedangkan rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 30,67. Maka selisih rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* eksperimen sebesar 10,97. Untuk rata-rata *pre-test* kelompok kontrol didapatkan sebesar 18,67, sedangkan rata-rata *post-test*nya adalah 22,83. Maka selisih rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol sebesar 4,16. Berdasarkan tabel *t-test*, diperoleh nilai signifikasi untuk kelompok eksperimen sebesar 0, 000. Ini berarti bahwa nilai sig. <α 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6357

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan Aplikasi Sekolah Enuma menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di kelompok B di RA Arrohmah. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data terdistribusi normal. Selain itu, hasil perhitungan uji t berpasangan menunjukkan bahwa rata-rata selisih antara nilai pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen adalah 10,97, sementara pada kelompok kontrol adalah 4,16. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Sekolah Enuma memberikan pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di RA Arrohmah, Tasikmalaya. Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk mengintegrasikan aplikasi ini sebagai metode pembelajaran tambahan yang dapat memperkaya pengalaman literasi anak. Selain itu, penting untuk melakukan pemantauan berkala terhadap perkembangan anak guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai efektivitas aplikasi ini. Pengembang aplikasi disarankan untuk terus mengoptimalkan fitur interaktif yang ada dalam aplikasi agar lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu anak. Selain itu, penambahan fitur pelaporan yang lebih komprehensif dapat mempermudah proses evaluasi oleh guru maupun orang tua.

Keterbatasan dalam penelitian ini meliputi sampel yang terbatas pada satu lokasi dan jumlah peserta yang relatif kecil, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan sampel dan lokasi, serta memperpanjang durasi penelitian guna mengamati dampak jangka panjang dari penggunaan Aplikasi Sekolah Enuma terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah RA Arrohmah Tasikmalaya yang telah berkenan untuk dijadikan bahan observasi dan penelitian penulis.

Daftar Pustaka

Agustini, D. R., & Masudah, M. (2020). Pengaruh media dadu putar terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, *9*(1), 1–14. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai

Anggraini, N. (2020). Peranan Orang Tua dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, *7*(1), 43–54. https://doi.org/10.30595/mtf.v7i1.9741

Febriani, A. S., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, *2*(2), 187–196. https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24544

Hapsari, P. N. F., Rahmawati, A., & Jumiatmoko, J. (2020). Hubungan Antara Relasi Guru-Anak Dengan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, *8*(3), 253–263. https://doi.org/10.20961/kc.v8i3.42603

Harris, I., & Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *ASGHAR : Journal of Children Studies*, *1*(1), 81–91. https://doi.org/10.28918/asghar.v1i1.4190

Hasanah, N., & Sugito, S. (2020). Analisis Pola Asuh Orang Tua terhadap Keterlambatan Bicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 913. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.456

Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *6*(1), 10–20. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i1.1986

Mangkuwibawa, H., Mufie, Z., & Aulia, D. K. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6357

Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Usia Dini. *In Gunung Djati Conference Series*, *13*(3), 51–59.

Pratiwi, A. W., & Mas'udah, M. (2019). PENGARUH Media Kartu Pintar terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di TK Kenanga Lumbungsari Bululawang Malang. *Jurnal PAUD Teratai*, *08*(3), 1–6.

Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. *5*, 5–8.

Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3399–3409. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409

Setyaningsih, U., Indrawati, I., & 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

Sugiyono, S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Yusrina, S. H. (2021). *Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi Untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 4-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).