ABSTRAK

YAKESIH WIBAWA BAGARIANG. Pengaruh Penggunaan Game Marbel terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5–6 Tahun di Kelas Inklusi TK Kasih Bapa. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa. Permasalahan yang ditemukan meliputi kesulitan anak dalam mengenal dan mengingat lambang huruf, membedakan bunyi huruf, menunjukkan huruf yang diminta, serta mengenali huruf dalam namanya sendiri. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Marbel terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dan sampel penelitian berjumlah 16 anak yang terdiri atas 15 anak reguler dan 1 anak berkebutuhan khusus (ADHD) dengan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi berdasarkan enam indikator kemampuan keaksaraan awal. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji N-Gain, dan uji Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan keaksaraan awal anak meningkat dari 18,62 pada pretest menjadi 35,12 pada posttest. Hasil uji N-Gain sebesar 0,78 termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan hasil uji Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, penggunaan Game Marbel berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa. Disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif seperti Game Marbel sebagai alternatif pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan keaksaraan awal anak.

Kata Kunci : Game Marbel, Keaksaraan Awal, Anak Usia Dini, Kelas Inklusi, Media Pembelajaran Digital

Character Building UNIVERSITY

ABSTRACT

YAKESIH WIBAWA BAGARIANG. The Effect of Using Marbel Games on the Early Literacy Skills of 5–6-Year-Old Children in an Inclusive Classroom at Kasih Bapa Kindergarten. Skripsi. Medan : Faculty of Education. State University of Medan. 2026.

This research is motivated by the low early literacy skills of children aged 5-6 years in the inclusive class of Kasih Bapa Kindergarten. The problems found include children's difficulties in recognizing and remembering letter symbols, distinguishing letter sounds, pointing to the requested letters, and recognizing letters in their own names. This condition is influenced by the use of learning media that is less varied and interactive. This study aims to determine the effect of the use of Marbel Games on the early literacy skills of children aged 5-6 years in the inclusive class of Kasih Bapa Kindergarten. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. The population and sample of the study amounted to 16 children consisting of 15 regular children and 1 child with special needs (ADHD) with a total sampling technique. Data collection was carried out through observations based on six indicators of early literacy skills. Data were analyzed using a normality test, N-Gain test, and Paired Sample t-Test. The results of the study showed that the average early literacy skills of children increased from 18.62 in the pretest to 35.12 in the posttest. The N-Gain test result of 0.78 is included in the high category, while the Paired Sample t-Test result obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 < 0.05. Thus, the use of the Marbel Game has a significant and effective effect in improving the early literacy skills of children aged 5–6 years in the inclusive class of Kasih Bapa Kindergarten. It is recommended that teachers utilize interactive digital learning media such as the Marbel Game as an alternative learning method to optimize the development of children's early literacy.

Keywords : Marbel Games, Early Literacy, Early Childhood, Inclusive Class, Digital Learning Media.

THE Character Building UNIVERSITY