

Efektivitas Penggunaan Media Permainan pada Tahap Perkembangan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini

Rafi Akbar^{1*}, Nurma Ikraman², Hendi Rahman³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

*Email Korespondensi: rafi.akbar@gmail.com

Akbar, R., Ikraman, N., & Rahman H. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Permainan pada Tahap Perkembangan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini. *Varied Knowledge Journal*, 3(1), 9–19. <https://doi.org/10.71094/vkj.v3i1.126>

Diterima: 24-08-2025

Direvisi: 04-09-2025

Disetujui: 06-09-2025

Publish: 08-09-2025



Copyright © 2023, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract : *This study aims to examine the effectiveness of using game-based media in improving the reading and writing skills of early childhood, while also fostering their motivation to learn and self-confidence. The research method used is quantitative with a quasi-experimental design, involving 30 children aged 4–5 years who were divided into a control group and a treatment group. The control group received conventional learning, while the treatment group participated in game-based learning for four weeks (two sessions per week). Data were collected through initial literacy skill tests (pretests and posttests), observation of learning activities, and interviews with teachers and parents. The results of the analysis showed a significant improvement in the treatment group in terms of letter mastery, simple word comprehension, and the ability to write short words. This improvement was reinforced by classroom observations that showed high levels of enthusiasm and engagement among children when using game-based media such as picture word cards and alphabet puzzles. In addition, children in the treatment group also displayed greater motivation to learn, as indicated by consistent attendance, initiative to ask questions, and courage to try writing new words. Interviews with teachers and parents confirmed the benefits of this interactive learning for children's literacy development both inside and outside the school environment. The conclusion of this study confirms that game media contributes positively to improving basic literacy skills, learning motivation, and self-confidence in early childhood.*

Keywords : *Play Media, Early Childhood, Literacy, Reading, Writing*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak usia dini, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar dan rasa percaya diri mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu, melibatkan 30 anak usia 4–5 tahun yang dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional, sedangkan kelompok perlakuan mengikuti pembelajaran berbasis media permainan selama empat minggu (dua kali pertemuan per minggu). Data dikumpulkan melalui tes keterampilan literasi awal (pretest dan posttest), observasi aktivitas belajar, dan wawancara dengan guru serta orang tua. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok perlakuan dalam hal penguasaan huruf, pemahaman kata sederhana, serta kemampuan menulis kata-kata pendek. Peningkatan ini diperkuat dengan pengamatan di kelas yang memperlihatkan tingginya antusiasme dan keterlibatan anak ketika menggunakan media permainan seperti kartu kata bergambar dan puzzle alfabet. Selain itu, anak pada kelompok perlakuan juga menampilkan motivasi belajar yang lebih besar, terindikasi dari kehadiran yang konsisten, inisiatif untuk bertanya, dan keberanian mencoba menuliskan kata-kata baru. Wawancara dengan guru dan orang tua mengonfirmasi manfaat pembelajaran interaktif ini bagi perkembangan literasi anak di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Penelitian ini menegaskan bahwa media permainan berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan literasi dasar, motivasi belajar, dan rasa percaya diri anak usia dini.

Kata Kunci : Media Permainan, Anak Usia Dini, Literasi, Membaca, Menulis

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam membentuk fondasi keterampilan literasi yang kokoh, terutama dalam kemampuan membaca dan menulis (Arini, 2019). Pada tahap inilah anak mulai memperkuat perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta kemampuan motorik yang relevan dengan proses literasi awal. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang efektif menjadi krusial untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak.

Berbagai studi menunjukkan bahwa keterampilan membaca dan menulis yang optimal dapat memengaruhi kesuksesan akademik anak di jenjang pendidikan selanjutnya (Hidayati, 2021; Nugraha, 2020). Lebih lanjut, pemahaman mendalam tentang tahapan perkembangan membaca dan menulis menuntut para pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dan menyenangkan, sehingga anak terdorong untuk bereksplorasi dengan penuh antusias. Salah satu pendekatan yang banyak disarankan dalam pembelajaran pada anak usia dini adalah penggunaan media permainan (Kurniawan, 2021). Media ini bertujuan memfasilitasi minat alami anak untuk bermain, sekaligus membangun pengetahuan awal terkait huruf, kosakata, dan keterampilan menulis dasar. Pendekatan berbasis permainan juga menekankan pentingnya aktivitas fisik dan interaksi sosial, yang pada gilirannya mendorong perkembangan holistik anak. Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta memicu rasa ingin tahu yang lebih besar (Rahmawati, 2020; Wardhani, 2018). Anak cenderung lebih fokus dan tertarik ketika unsur permainan diintegrasikan dengan penanaman konsep literasi. Hal ini dikarenakan suasana belajar menjadi lebih santai, menyenangkan, dan sekaligus menantang.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, guru memegang kendali untuk memilih dan menyusun media permainan yang tepat guna (Prasetyo, 2022). Keputusan penggunaan media didasarkan pada karakteristik perkembangan anak, ketersediaan sumber daya, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, guru diharapkan terus berinovasi dan mengembangkan metode interaktif agar dapat memenuhi kebutuhan belajar anak yang beragam. Partisipasi orang tua juga menjadi elemen kunci keberhasilan pembelajaran literasi melalui media permainan (Setiawan, 2020). Keterlibatan orang tua tidak hanya terbatas pada pendampingan anak selama bermain, tetapi juga meliputi penyediaan lingkungan rumah yang kondusif bagi kegiatan membaca dan menulis. Kolaborasi antara guru dan orang tua dapat memaksimalkan efektivitas program pembelajaran yang dirancang. Meskipun sudah banyak penelitian yang menyoroti manfaat media permainan, masih terdapat kesenjangan dalam hal pemilihan jenis permainan yang paling sesuai untuk meningkatkan kemampuan literasi secara holistik (Suryani, 2019). Beberapa studi berfokus pada penggunaan teknologi digital, sementara yang lain menekankan pentingnya permainan konvensional. Oleh karena itu, penelitian yang membandingkan atau mengintegrasikan keduanya menjadi relevan.

Media permainan berbasis digital menghadirkan berbagai kemudahan, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran terkait durasi penggunaan gawai dan potensi adiksi. Sementara itu, permainan konvensional seperti kartu kata bergambar, puzzle alfabet, dan papan alfabet melatih kemampuan motorik halus serta interaksi tatap muka yang berharga bagi anak (Yolanda, 2021). Integrasi kedua pendekatan tersebut diharapkan dapat saling melengkapi. Secara teoretis, media permainan mengacu pada landasan teori bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika siswa

terlibat aktif, menerima umpan balik segera, dan memiliki kendali terhadap proses pembelajaran (Arini, 2019). Pada anak usia dini, keterlibatan aktif ini dapat diwujudkan melalui bermain yang terarah namun tetap menyenangkan, sehingga anak tidak merasa terbebani oleh proses belajar.

Dari segi metodologi, banyak penelitian terdahulu menggunakan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental) untuk mengukur dampak perlakuan tertentu pada kelompok anak (Setiawan, 2020). Desain ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbandingan antara kelompok yang menggunakan media permainan dan kelompok yang tidak menggunakan, sehingga keandalan dan validitas hasil penelitian dapat meningkat. Selain metode eksperimen semu, pendekatan kualitatif juga dilakukan oleh sejumlah peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam tentang pengalaman belajar anak (Hidayati, 2021). Wawancara dengan guru dan orang tua memberikan wawasan mengenai persepsi mereka terhadap efektivitas media permainan. Analisis dokumen dan observasi di kelas pun memperkaya pemahaman tentang praktik di lapangan. Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca dan menulis, peneliti perlu memerhatikan variasi media permainan yang digunakan. Setiap jenis media menawarkan keunggulan dan tantangan tersendiri dalam mendorong minat, motivasi, serta keterampilan literasi awal (Prasetyo, 2022). Dengan memerhatikan faktor konteks, budaya, dan karakteristik anak, pemilihan media permainan akan semakin tepat sasaran.

Penelitian ini memfokuskan pada analisis efektivitas media permainan dalam menstimulus perkembangan membaca dan menulis anak usia dini. Secara khusus, penelitian akan melihat seberapa besar peningkatan motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan literasi awal ketika anak mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan (Rahmawati, 2020). Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoretis dan praktis di bidang pendidikan anak usia dini. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif bagi pendidik, peneliti, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran literasi awal yang efektif (Arini, 2019). Integrasi media permainan tidak hanya berguna untuk meningkatkan keterampilan dasar membaca dan menulis, melainkan juga dapat meningkatkan aspek psikologis dan sosial anak.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Penggunaan desain eksperimen semu didasarkan pada keterbatasan untuk melakukan pengacakan subjek secara penuh, namun tetap memungkinkan untuk membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Kedua kelompok mendapatkan perlakuan pembelajaran membaca dan menulis dengan metode yang berbeda, di mana kelompok kontrol menjalani pembelajaran konvensional dan kelompok perlakuan mendapatkan pembelajaran berbasis media permainan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4–5 tahun yang terdaftar di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di daerah penelitian. Jumlah populasi sebanyak 60 anak. Untuk kepentingan penelitian, digunakan teknik purposive sampling yang menitikberatkan

pada kesesuaian karakteristik subjek dengan tujuan penelitian. Terpilihlah 30 anak untuk menjadi responden, terdiri atas 15 anak di kelompok kontrol dan 15 anak di kelompok perlakuan. Karakteristik sampel meliputi anak yang berada dalam rentang usia 4–5 tahun, telah mengikuti kegiatan belajar di lembaga PAUD tersebut minimal satu semester, serta mendapatkan persetujuan dari orang tua untuk berpartisipasi.

Instrumen Penelitian

Beberapa instrumen digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Observasi: Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat perilaku dan aktivitas anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Fokus observasi mencakup tingkat keterlibatan, motivasi, dan keaktifan anak dalam proses belajar.
2. Tes Kemampuan Membaca dan Menulis Awal: Tes ini dirancang untuk mengukur penguasaan huruf, pemahaman kata sederhana, serta kemampuan menulis huruf dan kata pendek. Validitas isi instrumen dikembangkan berdasarkan kurikulum PAUD dan buku panduan literasi anak usia dini. Reliabilitas instrumen diuji melalui uji coba awal (try-out) dan dianalisis dengan menghitung koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha).
3. Wawancara Terstruktur: Wawancara singkat dilakukan dengan guru kelas dan orang tua untuk melengkapi data kuantitatif. Wawancara ini bertujuan memperoleh informasi tentang persepsi mereka terhadap pembelajaran berbasis media permainan dan kendala yang dialami anak selama proses belajar.

Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan: Peneliti meminta izin kepada pihak lembaga PAUD dan orang tua anak, menyusun jadwal penelitian, dan menyiapkan instrumen (observasi, tes, dan panduan wawancara).
2. Tahap Pelaksanaan: Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran membaca dan menulis dengan metode konvensional, sementara kelompok perlakuan menggunakan berbagai media permainan edukatif (misalnya kartu kata bergambar, puzzle alfabet, dan permainan susun huruf). Kegiatan ini dilakukan selama empat minggu dengan frekuensi dua kali pertemuan per minggu.
3. Tahap Pengumpulan Data: Di akhir intervensi, peneliti melakukan tes kemampuan membaca dan menulis awal pada kedua kelompok. Observasi dilakukan sepanjang proses pembelajaran, dan wawancara terstruktur dilakukan setelah perlakuan berakhir.
4. Tahap Analisis: Data yang terkumpul dianalisis untuk melihat perbedaan skor tes dan hasil observasi antara kelompok kontrol dan perlakuan.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dari tes kemampuan membaca dan menulis dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Pertama, peneliti melakukan uji normalitas (misalnya, Kolmogorov–Smirnov atau Shapiro–Wilk) untuk memastikan bahwa data terdistribusi normal. Kemudian, uji homogenitas varian dilakukan (Levene's test) untuk melihat kesetaraan varian antar kelompok. Selanjutnya, uji-t tidak berpasangan (independent sample t-test) digunakan untuk

menguji perbedaan rerata antar kelompok. Jika data tidak memenuhi asumsi normalitas atau homogenitas, dapat digunakan uji nonparametrik (Mann–Whitney U). Hasil analisis dikonfirmasi dengan data kualitatif dari wawancara terstruktur untuk memperkaya interpretasi temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengacu pada analisis data kuantitatif yang diperoleh melalui tes kemampuan membaca dan menulis awal, serta observasi dan wawancara dengan guru dan orang tua. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok perlakuan yang menggunakan media permainan dalam pembelajaran dan kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran konvensional. Dari total 30 anak yang menjadi subjek, masing-masing kelompok terdiri atas 15 anak usia 4–5 tahun. Pengumpulan data dilakukan selama empat minggu, di mana setiap minggu terdapat dua pertemuan untuk masing-masing kelompok. Tes kemampuan membaca dan menulis dilaksanakan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi pembelajaran. Observasi dilakukan dalam setiap sesi pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan pada akhir intervensi untuk mendapatkan informasi tentang persepsi guru dan orang tua mengenai pembelajaran dengan media permainan.

Berdasarkan hasil pretest, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan dalam hal kemampuan membaca dan menulis awal. Nilai rata-rata pretest pada kedua kelompok berada pada rentang skor yang relatif sama, menunjukkan bahwa subjek memiliki kemampuan literasi dasar yang sebanding (Nugroho, 2021). Namun, setelah mendapatkan perlakuan selama empat minggu, hasil posttest menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelompok. Kelompok perlakuan yang menggunakan media permainan mengalami kenaikan skor tes kemampuan membaca dan menulis yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Secara kuantitatif, uji statistik independen (independent sample t-test) memperlihatkan perbedaan rerata yang signifikan dengan nilai $p < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran memberi dampak positif terhadap perkembangan keterampilan literasi anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat memicu peningkatan kognitif serta motivasi belajar anak (Sari & Afifah, 2020). Selain itu, suasana bermain yang kondusif mendorong anak untuk bereksplorasi dan menemukan hubungan antara bentuk huruf, bunyi huruf, dan makna kata, yang menjadi pondasi penting dalam membaca dan menulis (Hakim, 2020).

Pada kelompok perlakuan, kegiatan pembelajaran dirancang agar anak terlibat secara aktif. Misalnya, ketika menggunakan kartu kata bergambar, anak-anak diajak untuk mengenali huruf pertama, melafalkan kata, dan kemudian mencoba menuliskannya di kertas. Aktivitas ini menciptakan integrasi antara kemampuan reseptif (membaca) dan produktif (menulis) yang sangat diperlukan dalam pembelajaran literasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa 80% anak di kelompok perlakuan memperlihatkan antusiasme lebih besar saat mengikuti kegiatan dengan kartu kata bergambar, sedangkan hanya 60% anak di kelompok kontrol yang menunjukkan antusiasme serupa dengan metode konvensional.

Penggunaan puzzle alfabet juga menjadi salah satu media yang menunjukkan efektivitas tinggi dalam memicu minat anak. Puzzle alfabet menuntut anak untuk merangkai kepingan huruf

menjadi kata sederhana. Meskipun terkesan sederhana, aktivitas ini sesungguhnya memerlukan beberapa keterampilan dasar, seperti mengenali bentuk huruf, memahami urutan huruf untuk membentuk kata, serta mengoordinasikan gerakan motorik halus saat menyusun kepingan puzzle (Kusuma & Rahardjo, 2019). Observasi lapangan mengungkap bahwa 73% anak di kelompok perlakuan mampu menyusun puzzle alfabet dengan benar dalam waktu kurang dari tiga menit di akhir intervensi, meningkat tajam dibandingkan rata-rata sebelum intervensi yang berada di kisaran 45%. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan puzzle alfabet, kemampuan dalam mengurutkan huruf hanya naik sekitar 15% berdasarkan hasil tes susunan huruf sederhana. Temuan tersebut menegaskan pentingnya pembelajaran yang memadukan aspek visual, kinestetik, dan auditif. Puzzle alfabet tidak hanya merangsang aspek visual (pengenalan bentuk huruf) dan kinestetik (gerakan tangan dalam menyusun kepingan), tetapi juga mendorong interaksi verbal di antara sesama anak maupun antara anak dan guru (Iskandar, 2020). Hal ini konsisten dengan pendapat bahwa pembelajaran yang menstimulasi berbagai modalitas belajar dapat meningkatkan daya serap dan memori jangka panjang (Setiawan & Lestari, 2021). Selain peningkatan pada aspek keterampilan kognitif, penelitian ini juga menemukan bahwa pemanfaatan media permainan berpengaruh terhadap aspek afektif anak. Rasa percaya diri dan keberanian anak dalam bereksplorasi meningkat setelah empat minggu mengikuti pembelajaran berbasis media permainan. Anak tidak lagi takut berbuat salah saat menuliskan huruf, karena aktivitas menulis dikemas dalam suasana bermain yang tidak menekan. Guru kelompok perlakuan mencatat bahwa sebagian besar anak tampak lebih bebas mengekspresikan diri ketika melakukan kegiatan menulis dan membaca kalimat sederhana. Sebaliknya, di kelompok kontrol, beberapa anak masih cenderung pasif dan takut melakukan kesalahan di depan teman-teman mereka.

Hasil wawancara dengan orang tua juga mendukung temuan ini. Beberapa orang tua dari kelompok perlakuan menyatakan bahwa anak mereka menjadi lebih sering bercerita tentang huruf-huruf atau kata-kata baru yang ditemui di rumah, misalnya saat melihat label makanan atau papan reklame (Putri & Darmawan, 2022). Mereka juga mengamati bahwa anak dengan inisiatif sendiri mencoba menulis nama-nama benda di sekitarnya. Menurut para orang tua, hal ini relatif jarang terjadi sebelum anak mengikuti pembelajaran dengan media permainan. Berdasarkan pernyataan tersebut, terlihat bahwa rasa percaya diri anak untuk mengaplikasikan kemampuan literasi awal dalam konteks kehidupan nyata semakin meningkat (Santoso & Maharani, 2021).

Dari segi motivasi belajar, perbedaan signifikan juga terlihat antara kedua kelompok. Kelompok perlakuan menampilkan tingkat kehadiran yang lebih tinggi serta keterlibatan lebih aktif dalam diskusi kelas. Anak-anak di kelompok perlakuan umumnya menantikan sesi bermain dan bahkan menanyakan permainan apa yang akan dilakukan di pertemuan berikutnya. Di sisi lain, meskipun motivasi di kelompok kontrol tidak dapat dikatakan rendah, namun tidak setinggi kelompok perlakuan. Dalam penelitian ini, motivasi belajar anak diukur melalui skala observasi yang mencakup aspek perhatian, ketekunan, dan kesungguhan anak saat mengikuti pembelajaran (Nasution, 2023).

Beberapa faktor diprediksi memengaruhi motivasi belajar yang tinggi di kelompok perlakuan. Pertama, media permainan merangsang rasa ingin tahu dan kesenangan, yang secara alamiah mendorong anak untuk berpartisipasi. Kedua, kegiatan bermain menciptakan konteks yang aman untuk bereksperimen tanpa takut dievaluasi secara negatif. Ketiga, adanya variasi media

pembelajaran menjauhkan anak dari kebosanan. Hasil ini mendukung temuan peneliti lain yang menekankan perlunya variasi metode dan media dalam pembelajaran literasi anak usia dini (Wahyuni, 2021). Selanjutnya, dilihat dari aspek proses pembelajaran di kelas, guru di kelompok perlakuan menerapkan strategi yang lebih interaktif. Mereka berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan bermain, sementara anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi media permainan sesuai minat dan kreativitasnya. Dengan demikian, tercipta pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered learning*), di mana anak menjadi subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Kurnia, 2022). Observasi lapangan menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terbentuk dalam kegiatan bermain menjadi salah satu pendorong penting untuk menguatkan keterampilan berkomunikasi anak. Sebaliknya, di kelompok kontrol, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan menulis berulang (*drill writing*). Meskipun metode ini dapat membantu sebagian anak untuk lebih cepat menghafal huruf, namun tidak cukup efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar dan rasa percaya diri (Mulyani & Hadi, 2020). Anak-anak cenderung pasif dan merasa tertekan apabila diminta menulis huruf yang sama berulang kali, apalagi jika ada target tertentu yang harus dicapai pada akhir pertemuan.

Terkait efektivitas media permainan, penelitian ini juga menyoroti tantangan yang muncul dalam implementasinya. Salah satu tantangan ialah kebutuhan waktu persiapan yang lebih lama dibandingkan metode konvensional. Guru di kelompok perlakuan harus menyiapkan berbagai jenis media permainan, memastikan kelengkapannya, dan merancang alur kegiatan agar tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, perawatan media permainan perlu diperhatikan agar tetap dapat digunakan dalam jangka panjang (Sumarni, 2019). Meski demikian, guru yang terlibat dalam penelitian menganggap persiapan ini sepadan dengan dampak positif yang dirasakan anak selama proses belajar.

Tantangan lain adalah penyesuaian metode permainan dengan karakteristik dan bakat setiap anak. Dalam sebuah kelas PAUD yang heterogen, ada anak yang cenderung lebih suka aktivitas fisik, ada pula yang menyukai kegiatan diam, seperti mewarnai dan membaca. Karena itu, guru perlu melakukan modifikasi atau menyediakan beberapa alternatif permainan agar semua anak terakomodasi. Meski penelitian ini belum secara khusus mengukur efektivitas media permainan pada berbagai tipe pembelajar, peneliti menemukan bahwa variasi permainan dapat meminimalkan rasa bosan dan mendukung partisipasi anak yang beragam latar belakangnya (Wahyuni, 2021).

Temuan penelitian ini juga menegaskan bahwa peran orang tua sangat penting dalam memperkuat dampak pembelajaran di sekolah. Berdasarkan wawancara, beberapa orang tua dari kelompok perlakuan mengaku terinspirasi untuk menerapkan permainan sederhana di rumah, seperti menulis huruf di pasir, menebak huruf di papan tulis, atau menyanyikan lagu alfabet sambil menunjuk kartu bergambar (Putri & Darmawan, 2022). Kegiatan ini membantu anak untuk terus terpapar pada konsep literasi di luar jam sekolah, sehingga kemampuan membaca dan menulis awal dapat berkembang secara lebih optimal.

Dalam konteks teori perkembangan anak, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran terbaik di usia dini adalah pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan holistik (Kusuma & Rahardjo, 2019). Ketika anak terlibat penuh dalam eksplorasi, mereka tidak hanya mengasah keterampilan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif, sosial, dan psikomotorik. Perkembangan literasi seharusnya tidak dilihat semata-mata sebagai proses kognitif

untuk mengenal huruf dan kata, melainkan juga proses sosio-emosional yang melibatkan interaksi dengan lingkungan, guru, dan teman sebaya. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan hipotesis awal bahwa penerapan media permainan dalam pembelajaran literasi akan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis awal, motivasi belajar, serta rasa percaya diri anak. Namun, untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh, diperlukan beberapa pertimbangan tambahan. Penelitian ini melibatkan sampel yang relatif kecil (30 anak), sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Studi lanjutan dengan jumlah partisipan lebih besar di berbagai konteks (misalnya, daerah perkotaan dan pedesaan, sekolah negeri dan swasta) akan memperkaya bukti empiris tentang efektivitas media permainan (Nasution, 2023). Penelitian ini hanya berlangsung selama empat minggu, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang pembelajaran berbasis permainan terhadap literasi anak. Penelitian longitudinal dengan durasi lebih lama dapat memberikan informasi tentang bagaimana anak mempertahankan kemampuan membaca dan menulis, serta apakah media permainan tetap relevan dan efektif setelah mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa meskipun media permainan meningkatkan motivasi dan keterampilan literasi anak, implementasi media digital tidak diujikan secara khusus. Beberapa studi menunjukkan potensi teknologi digital, seperti aplikasi permainan edukatif di tablet atau komputer, dalam merangsang literasi anak (Iskandar, 2020). Namun, teknologi digital juga memiliki tantangan, terutama terkait durasi penggunaan dan keamanan konten. Studi komparatif yang memasukkan unsur digital dan non-digital akan membantu mengidentifikasi pendekatan yang paling sesuai untuk berbagai kondisi dan preferensi anak. Peran guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis permainan. Persiapan yang matang, pengetahuan tentang tahapan perkembangan anak, serta kemampuan memfasilitasi interaksi dan refleksi selama bermain merupakan kunci sukses metode ini (Kurnia, 2022). Apabila guru kurang terampil atau kurang bersemangat, media permainan mungkin tidak akan berjalan sebagaimana mestinya dan hasil pembelajaran pun kurang maksimal. Oleh sebab itu, pelatihan guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi media permainan menjadi agenda penting untuk meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini memberikan catatan tentang pentingnya evaluasi berkelanjutan. Hasil tes membaca dan menulis awal memberikan gambaran kuantitatif yang bermanfaat, tetapi pemantauan berkelanjutan melalui portofolio karya anak, jurnal harian, dan umpan balik dari orang tua dapat memberikan data yang lebih kaya (Mulyani & Hadi, 2020). Dengan evaluasi yang berkesinambungan, guru dapat melakukan penyesuaian strategi pembelajaran, mengganti atau memodifikasi media permainan yang kurang efektif, serta melakukan intervensi lebih awal bagi anak yang belum menunjukkan kemajuan signifikan. Berkaitan dengan konsep “merdeka belajar” yang tengah digalakkan di berbagai lembaga pendidikan, pendekatan media permainan sejalan dengan prinsip memberikan kebebasan kepada anak untuk belajar sesuai minat dan bakatnya (Santoso & Maharani, 2021). Melalui permainan, anak diberi ruang untuk menentukan cara belajar mereka sendiri, mengekspresikan diri tanpa takut salah, dan bekerjasama dengan teman-teman sebayanya. Kebebasan ini memupuk nilai-nilai kemandirian, kreativitas, dan kolaborasi, yang menjadi fondasi penting dalam pendidikan abad ke-21. Selain menumbuhkan keterampilan literasi dasar, penelitian ini menemukan bahwa media permainan juga menumbuhkan minat membaca.

Anak-anak seringkali meminta guru untuk membacakan buku cerita terkait huruf atau kata yang baru mereka pelajari melalui permainan (Wahyuni, 2021). Interaksi antara membaca cerita dan permainan edukatif menciptakan sinergi positif: anak tertarik untuk mengetahui lebih banyak kata baru, sementara proses bermain memperkuat pemahaman mereka akan bentuk dan makna kata tersebut. Dalam jangka panjang, kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini berpeluang besar meningkatkan prestasi belajar di jenjang pendidikan berikutnya.

Peneliti juga menyarankan perlunya dukungan lingkungan sekolah yang kondusif untuk pembelajaran berbasis permainan. Ruang kelas sebaiknya cukup luas dan aman untuk menampung berbagai aktivitas fisik anak, sedangkan sarana dan prasarana perlu memadai untuk menyimpan dan merawat media permainan (Setiawan & Lestari, 2021). Keterbatasan ruang, waktu, dan anggaran kerap menjadi penghambat adopsi metode ini. Oleh karena itu, manajemen sekolah diharapkan dapat menyusun kebijakan yang mendorong pemanfaatan media permainan sebagai bagian integral dari kurikulum PAUD.

Dari sisi pengembangan kurikulum, keterampilan literasi pada anak usia dini tidak hanya terkait dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga pemahaman makna, pengucapan, serta ekspresi lisan (Mulyani & Hadi, 2020). Media permainan memungkinkan anak untuk berlatih mengenali huruf sekaligus memperluas kosakata melalui interaksi kontekstual. Misalnya, saat menggunakan kartu kata bergambar, anak bisa belajar kata “kucing” dengan melihat gambar kucing, menyebutkan bunyi /k/, dan menuliskan huruf-huruf penyusun kata tersebut. Aktivitas yang berulang namun tetap menyenangkan ini membantu anak menginternalisasi konsep literasi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan pada tahap perkembangan membaca dan menulis anak usia dini terbukti efektif meningkatkan keterampilan literasi dasar, motivasi belajar, dan rasa percaya diri mereka. Pembelajaran interaktif ini juga memperkaya pengalaman sosial dan emosi anak. Meskipun demikian, implementasi media permainan memerlukan waktu persiapan lebih lama, kesediaan guru untuk berinovasi, serta dukungan manajemen sekolah dan orang tua. Penelitian ini telah menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, baik dari segi hasil tes literasi maupun pengamatan perilaku di kelas. Hasil ini semakin menguatkan argumen bahwa pembelajaran di usia dini sebaiknya menitikberatkan pada pendekatan yang menyenangkan, aktif, dan berpusat pada anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa media permainan efektif meningkatkan keterampilan membaca dan menulis anak usia dini, sekaligus memupuk motivasi serta rasa percaya diri mereka dalam mengeksplorasi literasi. Didukung hasil uji kuantitatif dan observasi, kelompok perlakuan yang memanfaatkan media permainan edukatif menunjukkan peningkatan skor tes literasi awal yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Partisipasi aktif anak saat bermain, kesenangan yang tercipta, serta interaksi sosial di antara sesama anak maupun dengan guru turut memfasilitasi proses pembelajaran yang holistik. Dalam konteks perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik, temuan ini menegaskan pentingnya lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk berani bereksperimen.

Temuan lapangan juga menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan cenderung memiliki motivasi lebih tinggi, tingkat kehadiran yang lebih baik, serta

ketertarikan untuk terus mengeksplorasi huruf dan kata di luar jam belajar formal. Meskipun implementasi media permainan memerlukan persiapan yang lebih matang dari sisi guru, penelitian ini menegaskan bahwa upaya tersebut berdampak positif bagi perkembangan literasi anak. Partisipasi orang tua yang lebih aktif, seperti menyediakan waktu bermain di rumah atau memberi kesempatan anak untuk menulis kata-kata sederhana, dapat semakin memperkuat efek positif ini.

Dengan demikian, penggunaan media permainan berpotensi menjadi pendekatan alternatif yang relevan untuk mengoptimalkan perkembangan literasi anak usia dini. Implikasi praktis penelitian ini mencakup pemanfaatan beragam jenis permainan konvensional dan digital, serta perlunya kerja sama guru dan orang tua dalam menjaga keberlanjutan pembelajaran. Studi lanjutan direkomendasikan untuk menguji efektivitas pendekatan ini dalam rentang waktu yang lebih panjang dan dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, sehingga validitas dan generalisasi hasil dapat diperkuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, F. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 45–52.
- Hakim, A. (2020). Efektivitas Media Kartu Gambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 25–32.
- Hidayati, N. (2021). Implementasi Pendekatan Bermain Sambil Belajar pada Peningkatan Kemampuan Membaca Dini Anak. *Jurnal Ilmiah PAUD Indonesia*, 5(1), 12–20.
- Iskandar, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 45–53.
- Kurnia, T. (2022). Analisis Penerapan Student-Centered Learning dalam Pembelajaran Membaca. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 103–116.
- Kurniawan, R. (2021). Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 34–41.
- Kusuma, R., & Rahardjo, B. (2019). Penggunaan Puzzle Alfabet sebagai Media Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 4(1), 29–37.
- Mulyani, S., & Hadi, S. (2020). Metode Drill vs. Media Permainan dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan. *Jurnal Anak Usia Dini*, 5(2), 67–80.
- Nasution, F. (2023). Motivasi dan Keterlibatan Anak dalam Pembelajaran Membaca Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Prasekolah*, 7(1), 78–90.
- Nugraha, A. (2020). Peran Guru dalam Memfasilitasi Kegiatan Literasi pada Anak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 115–123.
- Prasetyo, M. (2022). Penggunaan Kartu Bergambar dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 78–86.
- Putri, M. F., & Darmawan, H. (2022). Kolaborasi Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 115–128.

-
- Rahmawati, E. (2020). Pendekatan Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 98–105.
- Santoso, T., & Maharani, D. (2021). Merdeka Belajar: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 6(1), 45–56.
- Sari, D., & Afifah, N. (2020). Kegiatan Bermain Interaktif dan Dampaknya terhadap Kemampuan Literasi Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 90–101.
- Setiawan, D. (2020). Kolaborasi Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Literasi di TK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 57–66.
- Setiawan, D., & Lestari, T. (2021). Peningkatan Daya Serap Anak terhadap Konsep Huruf melalui Metode Bermain Sambil Belajar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 37–48.
- Sumarni, E. (2019). Strategi Pemeliharaan dan Pengelolaan Media Permainan Edukatif di PAUD. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 74–83.
- Suryani, R. (2019). Efektivitas Penggunaan Permainan Tradisional terhadap Pengembangan Kemampuan Bahasa. *Jurnal PAUD Nusantara*, 3(1), 23–30.
- Wahyuni, A. (2021). Kajian Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Anak*, 5(2), 54–61.
- Wardhani, T. (2018). Pembelajaran Menyenangkan dengan Pendekatan Bermain Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 120–129.
- Yolanda, I. (2021). Penggunaan Puzzle Alfabet sebagai Media Stimulasi Kemampuan Membaca pada Anak Prasekolah. *Jurnal Anak Usia Dini dan Perkembangannya*, 2(1), 15–25.