

IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN HURUF DALAM MELATIH KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA DASAR ANAK USIA DINI

Nia Indah Purnamasari¹, Heni Rohmawati²

^{1,2} STAI YPBWI Surabaya

ABSTRAKS

Usaha awal untuk penguatan literasi adalah melatih anak usia dini pada kegiatan membaca. Dengan penguatan literasi membaca pada anak usia dini tidak hanya mengajarkan untuk membaca akan tetapi pemahaman tentang makna sebagai jendela dunia. Hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan fondasi kepada anak usia dini supaya mereka lebih siap diri saat kelak belajar membaca sesungguhnya. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi kegiatan permainan huruf dalam melatih kemampuan literasi membaca dasar anak usia dini pada kelompok A di RA Muslimat Nurul Islam II Desa Suko Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca akan mendapatkan hasil yang optimal dengan kegiatan permainan yang edukatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga anak merasa bahwa belajar itu menyenangkan, bukan penuh tekanan. Melalui media permainan huruf *circle speed game* dan kartu huruf semangat dan antusias anak didik terlihat. Kegiatan permainan huruf yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan akan mengajarkan anak usia dini pada konsep literasi membaca yang menyenangkan. Penulis merekomendasikan agar mengarahkan anak didik untuk berperan aktif dengan menyampaikan ide, imajinasi dari pemikiran saat proses pembelajaran guna mendapatkan hasil optimal. Selain itu, hendaknya pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran serta konsisten dalam melakukan pembiasaan literasi setiap kegiatan main.

Kata Kunci: Permainan Huruf, Literasi, Literasi Membaca, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

The initial effort to strengthen literacy was to train young children in reading activities. By strengthening reading literacy in early childhood, we not only teach reading but also understand its meaning as a window to the world. This is intended to build a foundation for young children so that they are better prepared when they learn to actually read in the future. This research aims to analyze the implementation of letter game activities in training basic reading literacy skills of early childhood in group A at RA Muslimat Nurul Islam II, Suko Village, Sukodono District, Sidoarjo Regency. This research is qualitative descriptive research. The research results show that reading literacy skills will get optimal results with educational, innovative and fun game activities. So that children feel that learning is fun, not stressful. Through the medium of the letter circle speed game and letter cards the enthusiasm and enthusiasm of the students can be seen. Letter game activities carried out gradually and continuously will teach young children the concept of fun reading literacy. The author recommends encouraging students to play an active role by conveying ideas, imagination and thoughts during the learning process in order to get optimal results. Apart from that, educators should be creative and innovative in creating learning activities and consistent in carrying out literacy habits for every play activity.

Keywords: Letter Games, Literacy, Reading Literacy, Early Childhood Children.



niaindahpurnamasari@stai-ypbwi.ac.id



Jl. Wedoro PP No.66, Wedoro, Kec. Waru,
Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61253

A. Pendahuluan

Upaya pertama dalam meningkatkan literasi adalah melibatkan dan mengenalkan anak usia dini pada kegiatan membaca. Pengenalan literasi pada tahap awal ini bukan sekedar mengajarkan anak-anak cara membaca, tetapi juga memastikan mereka memahami makna yang terkandung dalam teks. Tujuan utama dari pendekatan literasi awal ini adalah untuk membentuk fondasi yang kuat dalam pikiran anak-anak, sehingga mereka siap menghadapi tantangan membaca yang lebih kompleks di masa depan. Memaksa anak-anak untuk membaca sebelum mereka siap, sejalan dengan tahap perkembangan mereka, berpotensi menghasilkan dampak negatif di masa depan, seperti kesulitan atau kegagalan dalam upaya membaca yang lebih lanjut.¹ Dalam konteks ini, kegagalan mengacu pada situasi di mana saat anak-anak diminta untuk belajar membaca secara serius, mereka cenderung menunjukkan sikap malas dalam menghadapinya. Sikap malas ini timbul karena persepsi mereka terhadap kegiatan membaca yang dianggap kurang menggugah minat, tidak mengundang eksplorasi diri, dan kurang mengasyikkan. Oleh karena itu, penting untuk mengkultivasi minat dan ketertarikan terhadap membaca sejak dini.² Kecintaan terhadap membaca harus ditanamkan sejak masa anak-anak, mengingat bahwa membaca berfungsi sebagai pintu dan jendela yang menghubungkan kita dengan ilmu pengetahuan dalam berbagai bidang. Kebermaknaan pentingnya membaca bahkan termaktub dalam Al-Qur'an surat Al- Alaq ayat 1 -5.³

Penyajian aktivitas membaca kepada anak usia dini yang kurang menarik akan cenderung diabaikan oleh mereka. Meskipun demikian, aktivitas yang menarik perhatian mereka, seperti bermain dengan teman sebaya atau berinteraksi dengan permainan daring melalui perangkat elektronik, tetap menjadi pilihan utama. Secara substansial, fenomena popularitas perangkat elektronik saat ini, baik dalam konteks menonton konten di platform YouTube maupun bermain permainan daring, lebih mengundang minat anak-anak. Akibatnya, kegiatan membaca pada anak usia dini mungkin mengalami penurunan minat. Jika pengaruh tersebut dibiarkan berlangsung sejak dini, maka minat terhadap kegiatan membaca juga akan semakin melemah. Isu ini memiliki potensi untuk

¹ Iis Basyiroh, "Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini," *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung* 3, no. 2 (2017): 120-134.

² John R Kirby et al., "The Development of Reading Interest and Its Relation to Reading Ability," *Journal of Research in Reading* 34, no. 3 (2011): 263-280.

³ Ghalib Muhammad Syukri Al-Ghiffary, "The Concept Of Reading According To The Qur'an Perspective," *International Journal of Cultural and Social Science* 3, no. 2 (2022): 224-233.

merangsang perkembangan budaya visual yang kuat yang pada akhirnya menghambat minat terhadap membaca literatur konvensional.⁴ Budaya visual dalam konteks ini merujuk pada sebuah praktik yang umum dilakukan oleh seluruh kalangan, termasuk anak-anak dan dewasa, yang cenderung merespons stimuli yang bersifat visual, kinestetik, dan auditori. Dalam hal ini, individu cenderung lebih tertarik pada objek yang memiliki atribut visual, gerak, dan audio. Oleh karena itu, aktivitas membaca buku yang hanya melibatkan elemen tulisan tanpa pendukung suara dan elemen visual yang bergerak kemungkinan besar tidak akan menarik minat mereka.⁵

Munculnya tingkat literasi yang rendah di negara kita yaitu Negara Indonesia berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*), menyebutkan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia pada tahun 2017 menempati urutan ke 64 dari 65 negara.⁶ Fakta ini mencerminkan rendahnya taraf literasi di tengah masyarakat Indonesia. Keluarnya berbagai permasalahan dapat disebabkan oleh tingkat literasi yang minim pada individu. Sebagai contoh konkret, hal ini dapat menyebabkan mereka lebih cenderung menerima berita palsu sebagai kebenaran yang sah. Lebih lanjut, rendahnya tingkat literasi juga berdampak pada aspek akademis seseorang, mengakibatkan terbatasnya kemampuan pemahaman dalam ranah pengetahuan seperti ilmu pengetahuan, matematika, Bahasa Indonesia, dan bidang ilmu lainnya.⁷ Jika kondisi ini terwujud, dampaknya akan membawa konsekuensi sulitnya mencapai pencapaian akademik yang memuaskan di lingkungan sekolah.⁸

Rasionalitas di balik urgensi menanamkan dan meningkatkan literasi sejak dini adalah berakar pada fakta bahwa anak-anak berusia 2-6 tahun berada dalam fase praoperasional perkembangan kognitif. Pada tahap ini, terjadi kemajuan yang signifikan dalam penggunaan simbol-simbol bahasa yang sejalan dengan kapabilitas dan kemajuan

⁴ Rahma Hidayati, "Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age," *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (2020).

⁵ Ibid.

⁶ Vidya Dwi Amalia Zati, "Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini," *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 4, no. 1 (2018): 18-21.

⁷ Evi Fatimatur Rusydiyah, Zaini Tamin AR, and Moh Rifqi Rahman, "Literacy Policy in Southeast Asia: A Comparative Study between Singapore, Malaysia, and Indonesia," *Center for Educational Policy Studies Journal* 13, no. 2 (2023): 79-96.

⁸ M Insyah Musa, "Dampak Rendahnya Minat Baca Dikalangan Mahasiswa PGSD Lampeuneurut Banda Aceh Serta Cara Meningkatkan," *Jurnal Pesona Dasar* 3, no. 4 (2016).

perkembangan mereka.⁹ Oleh karena itu, sasaran tepat untuk mengenalkan literasi kepada anak usia dini yaitu pada tahapan ini.

Mengenalkan literasi awal membaca anak usia dini dapat dilakukan dengan mengembangkan bahasanya terlebih dahulu. Di mana pengembangan bahasa anak usia dini adalah dimulai dari lingkungan tempat tinggalnya. Lingkungan tempat tinggal anak usia dini yang baik akan memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan bahasanya.¹⁰ Karena itu, disarankan agar lingkungan tempat anak tinggal diutamakan sebagai lingkungan yang mendukung dan memberikan nilai positif bagi perkembangan anak. Lingkungan pertama yang diperkenalkan kepada anak usia dini adalah lingkungan keluarga, di mana peranan orang tua sangatlah menonjol dalam membentuk perkembangan bahasa pada anak dalam fase ini. Saat anak berada pada tahap praoperasional, peran pendidik sebaiknya diperluas untuk mengoptimalkan pengembangan kemampuan berbahasanya. Beberapa strategi yang dapat diadopsi oleh pendidik dalam memaksimalkan kemajuan berbahasa anak usia dini meliputi berinteraksi secara rutin dengan anak, menghadirkan cerita-cerita, serta mengajak mereka untuk berkegiatan membaca bersama. Ketika berada di lingkungan rumah, peran orang tua sebagai teladan menjadi krusial, di mana perilaku orang tua dalam suatu aktivitas akan menjadi contoh bagi anak-anak, yang cenderung meniru tindakan tersebut mengingat sifat anak usia dini yang cenderung meniru. Oleh karena itu, orang tua hendaknya berusaha memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap perkembangan bahasa anak, yang pada gilirannya akan berpengaruh pada tingkat literasi awal mereka.¹¹

Lingkungan berikutnya yang harus diperhatikan adalah lingkungan pendidikan formal, yaitu lingkungan sekolah. Di lingkungan sekolah, anak usia dini berpartisipasi dalam kegiatan bermain yang dilakukan sekaligus dengan proses belajar. Kegiatan semacam ini mewakili kebutuhan sejati anak usia dini, yang lebih menginginkan pembelajaran yang menyelipkan unsur bermain daripada pendekatan yang hanya fokus pada peran guru. Di tingkat taman kanak-kanak, peran pendidik lebih dari sekadar penyampai informasi, namun melibatkan kreativitas yang mencolok. Melalui kekayaan

⁹ Fikri Maulana and Jamil Abdul Aziz, "Urgensi Penanaman Literasi Lingkungan Pada Anak Usia Dini," *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 2, no. 01 (2022): 1-12.

¹⁰ Winda Nuri Adinda and Mukhamad Hamid Samiaji, "MANAJEMEN LEMBAGA PAUD Konsep, Karakteristik, Dan Implementasi Manajemen PAUD" (Rumah Kreatif Wadas Kelir, 2021).

¹¹ Nurul Zahriani JF et al., "Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai," *AUD Cendekia* 1, no. 1 (2021): 30-48.

keaktivitas tersebut, diharapkan pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang memukau dan menarik bagi anak-anak usia dini, membawa pengaruh signifikan dalam pengalaman belajar mereka. Dalam upaya menciptakan pengalaman belajar yang merangsang minat, kegiatan seperti bernyanyi, menceritakan cerita, serta bermain dengan alat permainan edukatif dapat menjadi sarana pendidik untuk memperkenalkan konsep dasar literasi awal kepada anak usia dini. Dalam proses ini, mereka secara tidak langsung terlibat dalam pembelajaran konsep dasar literasi. Secara esensial, peran pendidik hanya sejauh untuk mengenalkan dasar-dasar literasi kepada anak, yang mencakup pengenalan alfabet seperti bentuk dan suaranya. Hal ini dapat disusul dengan aktivitas pengurutan objek dari yang paling kecil hingga yang terbesar, serta pengenalan angka dari 1 hingga 10.¹² Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar anak usia dini memiliki fondasi yang kuat terhadap kegiatan literasi membaca apabila suatu hari anak akan belajar membaca yang sesungguhnya.

Menciptakan kegiatan pembelajaran di kelas yang menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini diperlukan adanya kegiatan main khusus yang diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan permainan tersebut haruslah yang mudah, efisien dan menarik untuk digunakan maupun dimainkan oleh anak usia dini karena dunia anak usia dini adalah dunia yang penuh dengan kegiatan bermain karena dengan bermainlah anak dapat mengekspresikan ide-idenya.¹³ Contohnya seorang guru bisa menggunakan metode bermain boneka tangan, bermain boneka jari, permainan media *circle speed game*, media *flash card*,¹⁴ metode mendongeng bahkan bernyanyi yang dapat dilakukan dengan gerakan-gerakan yang mengasyikkan bagi anak usia dini. Akan tetapi dalam penggunaan kegiatan permainan yang digunakan hendaknya seorang guru tetap memperhatikan kebutuhan gaya belajar anak didiknya. Sehingga anak merasa bahwa belajar itu menyenangkan bukan malah merasa tertekan atas paksaan dari guru yang tidak memperhatikan gaya belajar anak didiknya. Menurut Chairilisyah kemampuan literasi yang dimiliki oleh anak dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional,

¹² Fahmi Fahmi et al., "Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi Di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 931-940.

¹³ Siti Nur Hayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52-64.

¹⁴ Moh Taufiq and Choirus Sholihin, "Pengaruh Metode Fonik Dengan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa," *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2022): 302-317.

perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa anak.¹⁵ Tren terbaru menunjukkan bahwa permintaan orang tua kepada anak-anak mereka untuk memahami konsep literasi telah menjadi hal yang umum bahkan signifikan. Tuntutan ini meluas ke area yang lebih luas, sehingga perlu diintegrasikan melalui pendekatan bermain dalam proses pembelajaran literasi. Dalam merealisasikan pembelajaran dan pengetahuan bagi anak usia dini, tujuan yang melibatkan penguasaan baca, tulis, dan hitung secara komprehensif menjadi hal yang tidak terpisahkan. Tujuan ini bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak memiliki keterampilan yang solid dalam kemampuan membaca, menulis, dan berhitung saat mereka menyelesaikan pendidikan pada tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD), sehingga mempermudah transisi mereka ke tingkat sekolah dasar atau madrasah.¹⁶

Tercapainya prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh seberapa besar literasi yang di miliki sehingga membaca, menulis akan mengikuti seberapa jauh literasi itu sendiri tercapai.¹⁷ Kemampuan sebelum membaca dan menulis merupakan bagian dari aktivitas kognitif, seperti: kesadaran fonem, kosaata dan indikator lainnya terkait bercerita kembali pemahaman cerita dan sebagainya. Kemampuan literasi awal anak usia dini di pengaruhi adanya praktik literasi di PAUD. Salah satu lembaga PAUD yang ingin melakukan menunjukkan praktik literasi anak usia dini adalah RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Desa Suko kecamatan Sukodono kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan wawancara singkat yang peneliti lakukan dengan kepala sekolah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mengambil makna, bahwa: sekolah merupakan tempat menggali pengetahuan dan keterampilan menyeluruh, perlu kerja cermat dan cerdas dari pendidik agar suasana sekolah terutama kelas menjadi nyaman, kegiatan permainan edukatif yang menjadikan anak lebih tertarik dan lebih cepat mengenal pola huruf. Sehingga perkembangan literasi anak akan terlatih kemudian anak akan memiliki kemampuan dalam membaca dan menulis. Pemahaman bagi peserta didik yang sudah dan yang belum optimal mendapatkan pengenalan literasi perlu menggunakan kegiatan yang

¹⁵ Muliasari Muliasari, Daviq Chairilisyah, and Ria Novianti, "Hubungan Literasi Lingkungan Dengan Kecerdasan Naturalis Anak Uisa 5-6 Tahun Di Kecamatan Babel Kabupaten Aceh Tenggara," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 2404-2411.

¹⁶ Sharifah Nor Puteh and Aliza Ali, "Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Bahasa Dan Literasi Bagi Pendidikan Prasekolah," *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 1, no. 2 (2016): 1-16.

¹⁷ Stella SiWan Zimmerman et al., "The Impact of an Early Literacy Initiative on the Long Term Academic Success of Diverse Students," *Journal of Education for Students Placed at Risk* 13, no. 4 (2008): 452-481.

mudah dipahami dan sesuai usianya. Kegiatan permainan edukatif dan kegiatan mutan lokal di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Suko berupa ekstrakurikuler *speaking* yang dilakukan satu kali dalam satu minggu pada hari sabtu perlu sinergi dalam prakteknya. Hal tersebut dalam membantu anak usia dini yaitu peserta didik di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Suko dalam pemahaman literasi bahasa, sehingga pengetahuan anak akan bertambah ketika anak-anak mengekspresikan diri dalam setiap kegiatannya.

B. Kerangka Teori

1. Literasi Dasar Anak Usia Dini

Dalam pengenalan literasi awal membaca anak terhadap literasi perlu pembiasaan dalam kesehariannya. Bahasa membuat segalanya lebih mudah. Seseorang dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya melalui bahasa. Menurut Jamaris, aspek perkembangan bahasa anak dibagi menjadi tiga bidang:¹⁸

a. Kosakata

Pemahaman kosaata merupakan bagian awal dari pembelajaran bahasa. Penampilan ini bisa diperoleh anak sejak lahir. Kosakata dapat diberikan kepada bayi yang baru lahir dengan mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan sehari-hari, misalnya saat bayi memakai baju, orang tua atau saudara bisa menyebutkan warna dan jenis baju serta bisa mengenalkan kosakata anak dengan membacakan cerita untuk mereka.¹⁹

b. Sintaksis (Tata Bahasa/*Grammar*)

Meskipun sekalipun anak belum mengetahui apa itu *grammar*, anak secara otomatis mempelajarinya sebagai pembelajar mandiri melalui contoh-contoh bahasa di lingkungannya. Pelan-pelan, anak cukup mengucapkan objek dengan pikiran (misalnya: makan), lalu sedikit demi sedikit menambahkan subjek (misalnya: ibu sedang makan), lalu tata bahasa yang baik dan benar.

c. Semantik

Di bidang perkembangan bahasa ini, anak-anak sengaja menggunakan kata-kata untuk mengungkapkan keinginan, penolakan dan pendapat mereka dalam kalimat

¹⁸ Anisa Rohmati Farihatin, Lisnawati Ruhaena, and Saifudin Zuhri, "Kegiatan Membaca Buku Cerita Dalam Pengembangan Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013).

¹⁹ Alpino Susanto, "The Teaching of Vocabulary: A Perspective," *Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 182-191.

yang sesuai. Misalnya ketika ditanya apakah anak menyukai boneka yang dibelikan ayahnya, anak menjawab “saya suka”. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban anak sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.²⁰

d. Interaksi

Saat menambah kosakata anak, prinsip interaksi sangat penting terutama interaksi anak dengan lingkungannya. Saat anak usia dini berinteraksi dengan lingkungannya, anak secara otomatis menerima contoh kosakata yang benar untuk memperluas pemahaman anak tentang kosakata.

e. Ekspresif/ raut muka

Prinsip kedua setelah interaksi adalah klausul atau raut muka. Dengan berinteraksi dengan lingkungan, anak menerima contoh penggunaan kosakata yang benar dan juga belajar ekspresi yang tepat untuk menyampaikan sebuah kata atau kalimat. Pengungkapan kemampuan bahasa anak dapat diungkapkan dengan menggabungkan pikiran dan perasaan anak.

Dalam aspek dan prinsip perkembangan bahasa anak, pengenalan literasi akan mendapatkan pengetahuan baru yang belum mereka tahu sebelumnya. Tingkat Keaksaraan terbagi sebagai berikut:²¹ *Pertama*, Tingkatan Awal, yang terdiri dari: memahami makna lambing, hubungan antara lambang bahasa dan tulisan, membaca simbol yang dikenal, membaca satu suku kata, membaca kata sederhana dan menulis huruf menjadi kata sederhana. *Kedua*, Tingkat Pemula, yang terdiri dari: memahami pengucapan huruf menjadi kata, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, memahami gambar, bacaan singkat dari buku bergambar, memahami suku kata, mampu merangkai kaata menjadi kalimat sederhana, menulis cerita sederhana dan bercerita sederhana. *Ketiga*, Tingkat Menengah, yang terdiri dari: mulai membaca buku yang disenangi, menulis ide, mampu berinteraksi dan tanya jawab dalam menulis. *Keempat*, Tingkat Lanjut, terdiri dari: merasakan sesuatu dalam membaca, mendapatkan informasi dari membaca, mendapatkan informasi dari membaca dan mampu memperbaiki kesalahan sendiri

²⁰ Nengsih Markus, Kusmiyati Kusmiyati, and Sucipto Sucipto, “Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun,” *Jurnal Ilmiah FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2017).

²¹ Claire Painter, “The ‘interpersonal First’ principle in Child Language Development,” *The development of language: Functional perspectives on species and individuals* (2004): 137-157.

Dalam penambahan penerapan bahasa anak, pendidik perlu memperhatikan tahapan perkembangan bahasa anak usia dini yang diperoleh dengan cara:²²

- a. Bahasa Reseptif. Kemampuan bahasa reseptif merupakan kemampuan untuk membedakan bunyi atau bunyi yang bermakna serta dan tidak bermakna. Kemampuan ini meliputi kemampuan memahami cerita, perintah, peraturan, menyenangkan dan mengapresiasi bacaan.
- b. Bahasa Ekspresif. Keterampilan bahasa ekspresif ialah keterampilan berbicara. Kemampuan tersebut mencakup mengungkapkan bahasa, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, komunikasi secara lisan, berbagi pengalaman, belajar bahasa pragmatik, mengungkapkan perasaan, gagasan dan keinginan dalam bentuk grafiti.
- c. Bahasa Pragmatis. Bahasa pragmatis merupakan kemampuan komunikasi dalam berinteraksi secara tulisan/ harfiah. Keterampilan ini meliputi memahami tentang bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf dan memahami kata dalam cerita.

Perkembangan literasi pada anak usia dini sangat berhubungan erat dengan kemampuan berbahasa atau berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, seperti kemampuan membaca dan menulis yang merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang. Tetapi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis saja melainkan komunikasi untuk memenuhi fungsi pertukaran pikiran dan perasaan. Menurut Hurlock terdapat dua unsur penting dalam berkomunikasi pada anak usia dini. Pertama, anak harus menggunakan bentuk bahasa yang bermakna bagi orang yang mereka ajak komunikasi. Kedua, dalam berkomunikasi anak harus memahami bahasa yang digunakan orang lain, sehingga kemampuan berbicara mempengaruhi penyesuaian social, kepribadian.²³

Kemampuan literasi atau kemampuan berkomunikasi pada anak akan mempengaruhi perkembangan sosial, emosi dan perkembangan kognitifnya. Ada banyak manfaat yang akan didapatkan jika mengembangkan kemampuan literasi anak sejak dini:²⁴ 1) Sebagai alat komunikasi, 2) Belajar berfikir kritis, 3) Sebagai alat pengembang kemampuan intelektual dan ekspresi anak, 4) Sebagai alat untuk menyalurkan perasaan

²² Carol Chomsky, "Stages in Language Development and Reading Exposure," *Harvard educational review* 42, no. 1 (1972): 1-33.

²³ Elizabeth Bergner Hurlock, *Child Development* (Ratna Sagar, 1950).

²⁴ Ibid.

dan pikiran, 5) Modal menghadapi dunia akan datang, 7) Menghadapi situasi, 8) Mampu bersosialisasi, 9) Berpengaruh terhadap emosi dan perkembangan kognitif.

Tingginya kemampuan literasi yang dimiliki pada diri anak, maka dapat mempermudah untuk menyelesaikan masalah.

2. Kegiatan Permainan Huruf

Dalam meningkatkan literasi membaca anak usia dini perlu menggunakan permainan yang menarik dan terbaru yang bisa memotivasi anak dalam belajar. Salah satu dari permainan untuk meningkatkan pengenalan huruf adalah permainan kartu huruf / *flash card* dan *circle speed games*. Permainan kartu huruf merupakan salah satu permainan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak usia 4-6 tahun masih dalam tahap prafungsional.

Kartu huruf merupakan salah satu jenis media grafis, media grafis adalah representasi visual yang menggunakan titik, garis, gambar, tulisan atau simbol visual lainnya untuk meringkas, mengilustrasikan dan meringkas suatu ide, data, atau peristiwa. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, simbol huruf yang mengingatkan atau mengarahkan anak pada sesuatu dikaitkan dengan gambar yang dapat digunakan untuk mengajari anak mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu biasanya berukuran, 6 x 8 cm atau dapat disesuaikan dengan ukuran kelas. Kelebihan media kartu pos dengan pengenalan huruf pada usia dini sangat bermanfaat untuk perkembangan bahasa anak yaitu media kartu pos dapat merangsang belajar lebih aktif dengan cara yang menyenangkan, melalui media kartu pos anak dapat belajar bentuk, lebih mudah dari huruf. Anak juga dapat mengartikan simbol huruf dengan melihat gambar dan menuliskan nama gambar yang tercetak pada kartu huruf.²⁵

Permainan *circle speed games* merupakan permainan modifikasi yang menggunakan bahan bekas yang di kreasikan dengan aksesoris tambahan sebagai daya tarik. Permainan ini juga mengembangkan motorik halus anak karena cara bermainnya dengan memutar sehingga menjadi kata yang sesuai sesuai papan perintah. Kata adalah unsur bahasa lisan atau tulisan, yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa. Pada gambar tersebut terdapat tiruan

²⁵ Dessy Harisanty et al., "The Utilization of Flashcards in Children Information Literacy Development," *Library Philosophy and Practice* (2020): 1-12.

benda (manusia, hewan, tumbuhan dst) yang dibuat dengan coretan pensil dan lainnya pada kertas.²⁶

Merancang suatu permainan haruslah mempunyai nilai guna. Manfaat permainan kartu huruf dan *circle speed games* sebagai berikut:²⁷ 1) Situasi menjadi menyenangkan selama permainan karena anak memiliki sikap yang lebih positif terhadap permainan kartu yang menyenangkan. 2) Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara efektif. 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa, 4) Menciptakan lingkungan permainan yang efektif, 5) Melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan, 6) Siswa dapat menggunakan permainan kartu, 7) Melatih konsentrasi anak saat memutar, 8) Mengenalkan huruf dengan lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut ditegaskan bahwa metode permainan kartu huruf *circle speed games* adalah kegiatan menggunakan alat berupa kartu huruf yang berisi lambang huruf dan gambar yang melibatkan penulisan arti dari gambar tersebut dengan tujuan huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan memahami huruf abjad dengan menyenangkan dan merangsang anak untuk menemukan ide baru dan berfikir kritis.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiono, penelitian kualitatif deskriptif ialah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variable mandiri, baik satu variable atau lebih (*independent*) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variable lain.²⁸ Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian, fakta, keadaan nyata, fenomena, variable dan keadaan yang terjadi pada saat penelitian berlangsung dan menyuguhkan yang sebenarnya terjadi. Peneliti kualitatif merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Oleh karena itu analisis data dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dan kemudian dapat dikonstruksikan menjadi

²⁶ Roland Chrisjohn, Sherri Young, and M Maraun, "The Circle Game," *Shadows and Substance in the Indian Residential School Experience in Canada*. Penticton, BC: Theytus Books Ltd (2006).

²⁷ Nita Rusiana, "Improvement of Current Reading Abilities Through Letter Card Games for Class 2nd SD Students," in *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, vol. 3, n.d., 1140-1143.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014).

hipotesis atau teori.²⁹ Tujuan penelitian pendekatan kualitatif adalah untuk menggambarkan secara deskriptif bagaimana melatih kemampuan literasi membaca anak usia dini melalui kegiatan permainan huruf pada kelompok A di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Suko Sukodono Sidoarjo.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan pokok dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standart data yang ditetapkan. Data adalah sebuah keterangan- keterangan tentang suatu hal, berupa suatu yang diketahui atau dianggap atau anggapan atau suatu fakta yang digambarkan lewat angka, symbol, kode dan lain- lain. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi.³⁰

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Kemudian mencatat sesuai kebutuhan pembahasan. Sedangkan abstrak adalah usaha merangkum inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya.³¹ Langkah selanjutnya adalah menyusun satuan-satuan yang kemudian dikategorikan sesuai alurnya. Langkah- langkah yang dilakukan dalam analisis data di antaranya: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi.³²

D. Hasil Penelitian

1. Kemampuan Literasi Membaca Anak Kelompok A di RA Muslimat Nurul Islam

Berdasarkan hasil penelitian di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Suko Sukodono Sidoarjo pada tanggal 7- 20 Januari 2023 yang dilakukan dengan dua kali penelitian. Berdasarkan data-data yang peneliti temukan di lapangan dengan melakukan pengamatan langsung dengan semua dewan guru kelompok A dan mewawancarai kepala sekolah dalam melatih kemampuan literasi membaca anak pada kelompok A kurang optimal. Data ini dilakukan dengan mengamati literasi anak khususnya kemampuan literasi membaca di kelompok A RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Suko Sukodono Sidoarjo. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A1 di RA Muslimat Nurul Islam II

²⁹ Anselm Strauss and Juliet M Corbin, *Grounded Theory in Practice* (Sage, 1997).

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

³¹ Hadley Wickham and Hadley Wickham, *Data Analysis* (Springer, 2016).

³² Matthew B Miles and A Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (sage, 1994).

yang berjumlah 23 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Dalam penelitian ini proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang ditentukan oleh guru sesuai dengan tema pembelajaran pada hari tersebut.

Data aktivitas anak diperoleh dari hasil pengamatan terhadap setiap aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan selama beberapa bulan. Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas anak diamati kemudian dicatat. Hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ditemukan problematika dalam diri anak didik dan lingkungan belajarnya, data peneliti dapat diperoleh data-data sebagai berikut: 1) Aktivitas belajar siswa kurang kondusif, 2) Anak didik yang kurang memperhatikan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran, 3) Perhatian siswa saat berlangsung kegiatan belajar mengajar kurang terfokus, 4) Kurang responsif anak didik sehingga pemahaman anak masih minim, 5) Media permainan kurang menarik dan masih konvensional sehingga minat mengenal literasi anak didik masih kurang optimal, 6) Indikator yang di rancang belum tercapai optimal.³³

Hasil pengamatan ini sinkron dengan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok A1 yakni ibu Sufatmawati, terkait hambatan dalam kemampuan literasi membaca anak. Berikut wawancara yang peneliti dapatkan:

“Suasana kelas yang masih kurang kondusif menjadikan kemampuan literasi kurang tercapai, untuk mendapatkan fokus dan kondusif saya berusaha dengan mengajak tepuk dan bernyanyi, serta beberapakali memanggil nama anak supaya fokus dengan kegiatan yang saya sampaikan”.³⁴

Dari hasil wawancara diatas dapat kita artikan bahwa kemampuan literasi membaca anak didik masih kurang terlatih dan dipahami karena beberapa problem yang ada. Perlu perubahan media permainan dan kegiatan main yang menarik dan menyenangkan bagi anak didik sehingga saat belajar anak merasa nyaman dan senang sehingga konsentrasi anak terjaga.

2. Melatih Kemampuan Literasi Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Huruf

Dari hasil penelitian baik pengamatan maupun wawancara, ada beberapa hambatan yang dialami guru dalam penerapan literasi membaca anak didik di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Desa Suko Kecamatan Sukodono, peneliti menerapkan

³³ Hasil observasi penulis di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Suko Sidoarjo Sidoarjo.

³⁴ Sufatmawati (Guru Kelas Kelompok A1), *Wawancara*, Sidoarjo, 8 Januari 2023.

kegiatan *circle speed game* dan kartu huruf guna menerapkan kemampuan literasi membaca anak kel A yang dilakukan pada saat proses pembelajaran.



Gambar 1

Pendidik Menerangkan Kegiatan Main

Kegiatan pembelajaran ini berlangsung pada pukul 07.30-10.30 WIB. Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berbaris di halaman untuk kegiatan baris berbaris dan ikrar. Setelah anak masuk kelas dan duduk rapi membuat lingkaran untuk berdoa dan membaca surat-surat pendek. Lalu anak diajak bernyanyi beberapa lagu untuk mencairkan suasana agar anak-anak semangat untuk memulai pembelajaran. Kemudian guru melakukan apersepsi dan tanya jawab dengan anak didik dan memberikan motivasi. Kemudian guru juga memperkenalkan tema pada hari itu yaitu “pekerjaan” sub tema “Chef dan polisi”. Pada kegiatan inti guru memperkenalkan media dan melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan pekerjaan chef. Sebelum pemberian tugas atau pembelajaran, guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan literasi membaca dengan tepuk huruf vokal lalu mengenalkan kata sederhana dengan nyanyian, yang mana permainan ini dilakukan dengan cara guru mengangkat kartu sambil bernyanyi.



Gambar 2

Pendidik Melatih Literasi Membaca Dasar

Pada materi pagi penerapan melatih literasi anak didik di terapkan. Sesuai prinsip pembelajaran anak usia dini, bermain seraya belajar maka bentuk pemahaman literasi dirancang dengan menarik dan menyenangkan. Dimulai memperlihatkan kartu huruf satu persatu sambil bernyanyi. Kemudian kedua huruf disandingkan lalu menyakan dengan nyanyian. Pemahaman huruf menggunakan tepuk dan nyanyian. Setelah permainan ini selesai baru anak melakukan proses pembelajaran selanjutnya. Kemudian pendidik mengajak anak didik bermain *circle speed game* dan kartu huruf. Dalam kegiatan ini guru memberikan media yang didalamnya terdapat huruf yang bisa diputar. Anak diberikan kebebasan memutar huruf konsonan lalu huruf vocal kemudian dibaca menjadi satu kata sederhana. Pada kegiatan inti guru juga memberikan arahan ke anak didik lainnya.

Pada kegiatan inti anak melakukan 4 kegiatan main yang telah disiapkan pendidik. Pada kegiatan akhir atau kegiatan penutup guru menanyakan perasaan selama belajar, berdiskusi kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan dan tak lupa anak-anak membersihkan mainannya setelah selesai bermain. Lalu guru mendiskusikan kegiatan bermain permainan huruf. Sebelum kegiatan pembelajaran ditutup, guru menyuruh anak didik membaca surat-surat pendek dan doa sebelum pulang.

Penerapan *circle speed game* dan kartu huruf terus digunakan dalam proses kegiatan belajar baik di materi pagi, inti dan penutup guna merangsang kemampuan literasi membaca anak. Setelah dilakukan kegiatan yang penuh suka cita maka *feed back* antara murid dan guru terjaga, guru mendapatkan data terkait untuk mengetahui kemampuan literasi membaca anak pada kel A1.

Sebagai bentuk awal inovatif dalam pembelajaran tentunya hasil dari kegiatan belum optimal. Kemampuan literasi membaca anak dan disandingkan dengan indikator yang telah dibuat belum tercapai dengan baik, seperti: anak didik masih kurang fokus saat guru menjelaskan, kurang memperhatikan media *circle speed games* dan kartu huruf, anak belum mampu mengenal ketepatan huruf konsonan, belum bisa membaca kata sederhana dan anak didik belum berani menjawab huruf pada saat guru bertanya. Akan tetapi upaya yang dihasilkan dari media main edukatif yang dipakai merupakan suatu kemajuan yang perlu diapresiasi oleh pendidik dengan jalan melatih setiap hari. Dengan motivasi dan bimbingan secara holistik integratif pengenalan literasi membaca tetap di laksanakan dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini melalui permainan edukatif.

Adapun hasil penilaian awal kemampuan membaca anak kelompok A di RA Muslimat Nurul Islam II, sebagai berikut:

Tabel 1
Lembar Hasil Penelitian Anak Laki- Laki

No	Kategori Pencapaian	A b y a s	A h m a d	A r g a	A r k h a	A s y r a f	e l	h a f i d z	i b r a h i m	F a t i h	R a f s y a	r a m a	r a s y a	r o b b n i
1	Memperhatikan penjelasan guru	M B	M B	M B	M B	BB	M B	BB	BB	M B	M B	M B	BB	BB
2	Memperhatikan Speed Circle game dan kartu huruf	BS H	M B	BS H	M B	M B	BS H	M B	M B	M B	BS H	M B	M B	M B
3	Mengenal huruf Vokal	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H
4	Ketepatan anak mengenal huruf konsonan	BS H	M B	BS H	M B	M B	BS H	M B	M B	M B	M B	M B	M B	M B
5	Kemampuan literasi kata sederhana	BS H	M B	BS H	M B	M B	BS H	M B	M B	M B	M B	M B	M B	M B
6	Kemampuan menggunakan peraga	BS H	M B	BS H	M B	M B	BS H	M B	M B	M B	BS H	M B	M B	M B

7	Keberanian anak dalam menjawab pertanyaan guru	M B	M B	M B	BB	M B	M B	BB	BS H	M B	BB	M B	M B	BB
---	--	--------	--------	--------	----	--------	--------	----	---------	--------	----	--------	--------	----

Tabel 2
Lembar Hasil Penilaian Awal Anak Perempuan

No	Kategori Pencapaian	a t e a	a d i s t y	A l f i	a z r a	K e y l a	k e i s y a	k y a r a	N a i s y a	T s a m a r a	R e e n a
1	Memperhatikan penjelasan guru	BB	BS H	M B	BB	M B	M B	M B	BS H	BB	BS H
2	Memperhatikan Speed Circle game dan kartu huruf	BB	BS H	M B	BB	M B	M B	M B	BS H	BB	BS H
3	Ketepatan anak mengenal huruf Vokal	M B	M B	M B	M B	M B	M B	M B	M B	M B	M B
4	Ketepatan anak mengenal huruf konsonan	BB	BS H	BB	BB	M B	M B	BS H	BS H	M B	BS H
5	Literasi kata sederhana	BB	BS H	BB	BB	M B	M B	BS H	BS H	M B	BS H
6	Kemampuan menggunakan peraga	BB	BS H	BB	BB	M B	M B	BS H	BS H	M B	BS H
7	Keberanian tanya jawab	M B	BS H	BB	M B	M B	M B	BS H	BS H	M B	M B

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Setelah guru mengoptimalkan implementasi kegiatan permainan huruf, kemampuan literasi membaca anak sudah mulai terlihat kemajuan yang baik. Pemahaman anak tentang media permainan, ketepatan menyebutkan huruf vokal dan konsonan, membaca suku kata, membaca kata sederhana dengan permainan huruf sudah berkembang baik. Walaupun masih ada siswa yang belum mencapai indikator dan perlu bimbingan guru. Hal ini menjadikan pendidik dan peneliti untuk tetap menjadi motivator dan fasilitator dalam mencapai keberhasilan dalam melatih literasi membaca anak didik kelompok A1.

Adapun hasil penilaian kedua terkait kemampuan membaca anak kelompok A di RA Muslimat Nurul Islam II, sebagai berikut:

Tabel 3
Lembar Hasil Penelitian Anak Laki- Laki

No	Kategori Pencapaian	A b y a s	a h m a d	A r g a	A r k h a	A s y r a f	e l	h a f i d z	l r a h i m	F a t i h	R a f s y a	r a m a	R a s y a	R o b b n i
1	Memperhatikan penjelasan guru	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	M B
2	Memperhatikan Speed Circle game dan kartu huruf	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H
3	Ketepatan pada huruf Vokal	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H
4	Ketepatan pada huruf konsonan	BS B	M B	BS B	BS B	M B	BS B	BS H	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS B
5	Kemampuan kata sederhana	BS B	M B	BS B	BS B	M B	BS B	BS H	BS H	BS H	M B	BS H	BS H	BS B
6	Kemampuan menggunakan peraga	BS B	M B	BS B	BS B	M B	BS B	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS B
7	Keberanian anak dalam menjawab pertanyaan guru	BS B	BS B	BS B	BS B	M B	BS B	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS B

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 4

Lembar Hasil Penelitian Anak Perempuan

No	Kategori Pencapaian	A t e a	a d i s t y	A l f i	a z r a	K e y l a	k e i s y a	k y a r a	N a i s y a	t s a r a	R e e n a
1	Memperhatikan penjelasan guru	BS H	BS B	BS H	B S H	BS B	BS H	BS H	BS H	BS H	BS B
2	Memperhatikan Speed Circle game dan kartu huruf	BS H	BS H	BS H	B S H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H
3	Ketepatan huruf Vokal	BS B	BS B	BS B	B S B	BS B	BS B	BS B	BS B	BS B	BS B
4	Ketepatan konsonan	BS H	BS B	M B	M B	BS H	BS H	BS B	BS B	BS H	BS B
5	Kemampuan literasi kata sederhana	BS H	BS B	M B	M B	BS H	BS H	BS B	BS B	BS H	BS B
6	Kemampuan menggunakan peraga	BS H	BS B	M B	M B	BS H	BS H	BS B	BS B	BS H	BS B
7	Keberanian anak dalam menjawab pertanyaan guru	BS H	BS B	M B	M B	BS B	BS B	BS H	BS H	BS H	BS B

Dari hasil pencatatan hasil belajar pada proses melatih literasi membaca dengan permainan *circle speed game* kartu huruf, guru tidak mengalami permasalahan yang berarti. Sesuatu yang dilakukan guru untuk melatih kemampuan membaca anak melalui pembelajaran dengan media kartu huruf *circle speed game* yang diusulkan peneliti memberikan wawasan pemahaman yang lebih mudah untuk anak didik. Dengan menggunakan media tersebut keberhasilan belajar membaca anak semakin berkembang dengan baik. Sejalan dengan pengamatan peneliti, guru kelas A1 ibu Sufatmawati merasakan hasilnya melalui wawancara, menyatakan:

“..Secara umum pelaksanaan pembelajaran didalam proses belajar mengajar di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Suko mengalami kemajuan pesat. Proses belajar mengajar kelompok A berjalan dengan baik karena kelompok A anaknya aktif dan

antusias, saat belajar dengan media *speed circle game* dan kartu huruf anak-anak senang, ketertarikan dengan media yang menyenangkan menjadikan anak fokus pada materi yang disampaikan guru, mereka bisa menggunakan media itu sendiri dengan mudah. Walaupun masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru karena pada dasarnya kemampuan anak berbeda-beda..”³⁵

Sejalan dengan pernyataan Ibu Fatma di atas, Kepala Sekolah Ibu Choirun Nisak, menyatakan bahwa:

“..Setiap pendidik atau guru pasti menginginkan anak didiknya berkembang menjadi anak yang berprestasi dan bisa meningkatkan derajatnya. Dalam hal ini guru melatih literasi anak, media permainan perlu dibuat seperti: media kartu huruf dan *speed circle game* dan kartu huruf. Dengan kedua permainan tersebut anak lebih semangat, kondusif dan antusias serta menyenangkan untuk belajar membaca secara optimal. Kreatifitas dan inovatif dalam memotivasi dan bimbingan anak sangat diperlukan..”³⁶

Dari hasil wawancara dengan guru kelas A1 dan kepala sekolah, bahwa cara guru dalam melatih kemampuan membaca anak didik perlu kreatifitas dan inovatif dalam penggunaan media permainan. Media permainan yang edukatif akan membuat ketertarikan anak untuk memperhatikan apa yang disampaikan guru.

Dalam melatih literasi membaca anak didik, persiapan adalah kunci utama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pertama, media permainan adalah salah satu alat yang sangat efektif dalam meningkatkan minat anak-anak terhadap membaca. Dengan menggunakan permainan yang mendukung literasi, seperti teka-teki kata, permainan papan berbasis huruf, atau cerita interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Hal ini dapat membantu anak didik terlibat lebih aktif dalam proses belajar.

Selain itu, pengendalian suasana kelas yang kondusif juga memainkan peran penting dalam meningkatkan literasi membaca. Suasana kelas yang tenang, teratur, dan penuh dengan sumber belajar yang memadai dapat menciptakan lingkungan yang mendukung fokus dan pemahaman anak didik. Dalam suasana yang kondusif, guru dapat dengan mudah memfasilitasi diskusi, membimbing siswa, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

³⁵ Sufatmawati (Guru kelas Kelompok A1), *Wawancara*, Sidoarjo, 16 Januari 2023.

³⁶ Choirun Nisak (Kepala Sekolah), *Wawancara*, Sidoarjo, 17 Januari 2023.

E. Diskusi

1. Kemampuan Literasi Membaca Anak Kelompok A di RA Muslimat Nurul Islam

Tingkat kemampuan literasi anak didik kelompok A terlihat perlu bimbingan, terlihat dari ketepatan anak mengenal huruf konsonan yang masih banyak kurang tepat. Hal ini dikarenakan efek liburan semester ganjil, sehingga perlu bimbingan mengingat kembali huruf abjad yang telah dipelajari. Faktor yang lain yang menyebabkan tingkat kemampuan literasi anak didik kurang optimal yaitu alat peraga edukatif yang konvensional dan kurang inovatif sehingga anak didik kurang berminat dalam belajar dan kurang kondusifnya suasana kelas.

Tingkat kemampuan literasi anak didik kelompok A pada penelitian pertama yang kurang menyeluruh dalam penerapan mempengaruhi pemahaman literasi membaca anak, perlu pembiasaan dalam mengenalkan literasi membaca anak usia dini sesuai tahapan usianya.

Tingkat kemampuan literasi anak didik kelompok A pada penelitian kedua terlihat hasil yang memuaskan karena dengan penerapan media permainan yang inovatif mempengaruhi semangat dan ketertarikan anak didik dalam belajar literasi. Dalam konteks ini, media permainan bukan hanya sebagai alat pendidikan yang efektif tetapi juga sebagai sumber motivasi dan minat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi mereka.

2. Melatih Kemampuan Literasi Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Huruf

Dari hasil pengamatan peneliti berpendapat bahwa melatih literasi dengan permainan kartu huruf dan *circle speed game* dan kartu huruf pada kel A di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Suko Sukodono tidak mengalami permasalahan yang berarti. Inovatif yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan membaca anak melalui pembelajaran dengan media kartu huruf dan *circle speed game*. Dengan menggunakan media tersebut efektifitas belajar membaca anak semakin berkembang dengan baik. Alat Peraga edukatif dan konsep yang matang menjadi kunci keberhasilan dalam melatih literasi membaca pada kel A1 di RA Muslimat Nurul Islam II Suko Sukodono menjadi berhasil. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melatih literasi membaca dengan permainan huruf harus dilaksanakan secara berkala dan rutin, sehingga literasi membaca menjadi pembiasaan yang dikemas dengan kegiatan yang

menyenangkan. Dengan demikian kenyamanan dan kecintaan literasi akan berkembang baik.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada ibu Choirun Nisak dan ibu Sufatmawati dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Keberhasilan guru dalam menguasai kelas menjadi salah satu kunci keberhasilan kelas kondusif. 2) Guru diharapkan untuk kreatif dan inovatif didalam menggunakan media permainan sehingga melatih kemampuan literasi anak anak bisa terlaksana dengan optimal.

Pada awal penelitian kemampuan melatih literasi membaca anak pada kelompok A kurang optimal, hal ini karena suasana kelas yang kurang tenang dan cara bermain yang konvensional. Sejalan dengan inovasi guru dan peneliti membuat alat peraga edukatif yakni permainan *circle speed game* dan kartu huruf dalam upaya melatih kemampuan literasi membaca anak pada kelompok A yakni menjadikan tingkat fokus dan minat anak lebih baik, sehingga dalam melatih literasi membaca anak pada kelompok A berjalan optimal dan suka cita.

E. Kesimpulan

Pada bagian akhir ini, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan permainan huruf pada kelompok A di RA Muslimat Nurul Islam II Ketapang Desa Suko Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo telah dilaksanakan dengan perencanaan pendidik yang matang. Penggunaan media permainan edukatif menjadi salah satu langkah yang kuat dalam penerapan permainan huruf. Selain itu permainan edukatif dirancang dengan menyenangkan, menarik dan mudah digunakan. Hal penting dalam menunjang keberhasilan melatih literasi membaca anak yakni dengan pembiasaan dan berkesinambungan dari pendidik guna mengasah literasi membaca anak usia dini karena secara perlahan anak akan mencintai literasi membaca. Membangun budaya literasi menjadi salah satu tugas lembaga terkait yang harus diprogramkan dan dilaksanakan sebagai upaya optimalisasi perkembangan bahasa anak dan kecakapan karena literasi memiliki dampak yang besar dalam kehidupan selanjutnya serta mendorong anak bersaing secara global dan sehat.

Tingkat kemampuan literasi membaca anak kelompok A sudah dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya indikator pembelajaran melalui permainan huruf *circle speed game* dan kartu huruf yang di laksanakan pada penelitian pertama dan

kedua. Kemampuan membaca anak didik mengalami perubahan yang signifikan baik pemahaman huruf abjad, pemahaman kata sederhana dan pemahaman makna kata. Anak lebih aktif dan tanggap terhadap perintah guru. Kemampuan literasi ini masih perlu dukungan dan pengembangan dari pendidik dan keluarga sehingga lebih meningkat dalam konsep diri anak yang akhirnya menjadi memotivasi mereka untuk giat belajar. Ketercapaian indikator yang telah di rancang menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca anak didik sesuai tahapan.

F. Referensi

- Adinda, Winda Nuri, and Mukhamad Hamid Samiaji. "MANAJEMEN LEMBAGA PAUD Konsep, Karakteristik, Dan Implementasi Manajemen PAUD." Rumah Kreatif Wadas Kelir, 2021.
- Al-Ghiffary, Ghalib Muhammad Syukri. "The Concept Of Reading According To The Qur'an Perspective." *International Journal of Cultural and Social Science* 3, no. 2 (2022): 224-233.
- Basyiroh, Iis. "Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini." *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung* 3, no. 2 (2017): 120-134.
- Chomsky, Carol. "Stages in Language Development and Reading Exposure." *Harvard educational review* 42, no. 1 (1972): 1-33.
- Chrisjohn, Roland, Sherri Young, and M Maraun. "The Circle Game." *Shadows and Substance in the Indian Residential School Experience in Canada. Penticton, BC: Theytus Books Ltd (2006).*
- Fahmi, Fahmi, Muhammad Syabrina, Sulistyowati Sulistyowati, and Saudah Saudah. "Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi Di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 931-940.
- Farihatin, Anisa Rohmati, Lisnawati Ruhaena, and Saifudin Zuhri. "Kegiatan Membaca Buku Cerita Dalam Pengembangan Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.
- Harisanty, Dessy, Dyah Srirahayu, Tiara Kusumaningtiyas, Esti Anugrah, and Islahun

- Permata. "The Utilization of Flashcards in Children Information Literacy Development." *Library Philosophy and Practice* (2020): 1-12.
- Hayati, Siti Nur, and Khamim Zarkasih Putro. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52-64.
- Hidayati, Rahma. "Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age." *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (2020).
- Hurlock, Elizabeth Bergner. *Child Development*. Ratna Sagar, 1950.
- JF, Nurul Zahriani, Cut Rahmayani, Humaira Humaira, and Sunarti Sunarti. "Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai." *AUD Cendekia* 1, no. 1 (2021): 30-48.
- Kirby, John R, Angela Ball, B Kelly Geier, Rauno Parrila, and Lesly Wade-Woolley. "The Development of Reading Interest and Its Relation to Reading Ability." *Journal of Research in Reading* 34, no. 3 (2011): 263-280.
- Markus, Nengsih, Kusmiyati Kusmiyati, and Sucipto Sucipto. "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Ilmiah FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2017).
- Maulana, Fikri, and Jamil Abdul Aziz. "Urgensi Penanaman Literasi Lingkungan Pada Anak Usia Dini." *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 2, no. 01 (2022): 1-12.
- Miles, Matthew B, and A Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. sage, 1994.
- Muliasari, Muliasari, Daviq Chairilisyah, and Ria Novianti. "Hubungan Literasi Lingkungan Dengan Kecerdasan Naturalis Anak Uisa 5-6 Tahun Di Kecamatan Babel Kabupaten Aceh Tenggara." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 2404-2411.
- Musa, M Insyah. "Dampak Rendahnya Minat Baca Dikalangan Mahasiswa PGSD Lampeuneurut Banda Aceh Serta Cara Meningkatkan." *Jurnal Pesona Dasar* 3, no. 4 (2016).
- Painter, Claire. "The'interpersonal First'principle in Child Language Development." *The development of language: Functional perspectives on species and individuals* (2004): 137-157.

- Puteh, Sharifah Nor, and Aliza Ali. "Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Bahasa Dan Literasi Bagi Pendidikan Prasekolah." *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 1, no. 2 (2016): 1-16.
- Rusiana, Nita. "Improvement of Current Reading Abilities Through Letter Card Games for Class 2nd SD Students." In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3:1140-1143, n.d.
- Rusydiah, Evi Fatimatur, Zaini Tamin AR, and Moh Rifqi Rahman. "Literacy Policy in Southeast Asia: A Comparative Study between Singapore, Malaysia, and Indonesia." *Center for Educational Policy Studies Journal* 13, no. 2 (2023): 79-96.
- Strauss, Anselm, and Juliet M Corbin. *Grounded Theory in Practice*. Sage, 1997.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Susanto, Alpino. "The Teaching of Vocabulary: A Perspective." *Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 182-191.
- Taufiq, Moh, and Choirus Sholihin. "Pengaruh Metode Fonik Dengan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa." *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2022): 302-317.
- Wickham, Hadley, and Hadley Wickham. *Data Analysis*. Springer, 2016.
- Zati, Vidya Dwi Amalia. "Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini." *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 4, no. 1 (2018): 18-21.
- Zimmerman, Stella SiWan, Michael C Rodriguez, Kirsten L Rewey, and Sandra L Heidemann. "The Impact of an Early Literacy Initiative on the Long Term Academic Success of Diverse Students." *Journal of Education for Students Placed at Risk* 13, no. 4 (2008): 452-481.

Hasil Wawancara

Choirun Nisak (Kepala Sekolah), Wawancara, Sidoarjo, 17 Januari 2023.

Sufatmawati (Guru Kelas Kelompok A1), Wawancara, Sidoarjo, 8 Januari 2023.