



PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

Oleh:

Sisca Novalia¹

Adila Maria Ulfa²

Annisa Mutiara Syari³

Azela Mawarni⁴

Bayuni Putra⁵

Desvita Eka Pratiwi⁶

Devi Ardiyani⁷

Dimas Galih Saputra⁸

Dwika Deni Dewangga⁹

Ega Putri¹⁰

Fawwaz Ulwan Ahmad¹¹

Muhammad Agiel Amin¹²

Muhammad Adi Saputra¹³

Miqbal Binata¹⁴

Muhammad Husen Dino¹⁵

Rana Nadia Fitri¹⁶

Ugas Gausul Anam¹⁷

Ulvi Maulida¹⁸

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Alamat: JL. Letkol H.Endro Suratmi, Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung,
Indonesia (35131).

Korespondensi Penulis: syscanovalia1751@gmail.com

PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

***Abstract.** This study aims to analyze the improvement of early childhood literacy through learning while playing activities at Kober, Kota Karang Village, Teluk Betung Timur Subdistrict. The research employs a qualitative descriptive approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The activities carried out involved the use of educational games such as letter puzzles, word games, picture stories, and alphabet songs. The results of observations showed that children initially had limited ability in recognizing letters and a low interest in reading. After the implementation of the activities, there was a noticeable improvement in their literacy development, marked by better recognition of letters, an increased vocabulary, and growing interest in reading. Interviews with teachers and parents supported these findings, confirming that learning while playing provided a more engaging and effective approach to enhancing children's literacy. The study concludes that learning through play can significantly contribute to early childhood literacy development.*

***Keywords:** Early Literacy, Play While Learning, Early Childhood.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran kegiatan bermain sambil belajar dalam meningkatkan literasi dini anak di Kober Kelurahan Kota Karang, Kecamatan Teluk Betung Timur. Penelitian menggunakan pendekatan *kualitatif deskriptif* dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain sambil belajar mampu meningkatkan kemampuan literasi dini anak, baik dalam aspek membaca, menulis, maupun pengenalan huruf dan kosakata. Proses belajar menjadi lebih efektif ketika anak terlibat aktif melalui aktivitas yang menyenangkan, kreatif, serta sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky, Piaget, dan Montessori yang menekankan pentingnya interaksi sosial, pengalaman langsung, serta dukungan guru/orang dewasa dalam perkembangan literasi anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar lebih unggul dibandingkan metode konvensional karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membebani anak, serta mampu menumbuhkan motivasi belajar. Dengan demikian, kegiatan bermain sambil belajar merupakan strategi yang efektif untuk diterapkan dalam meningkatkan literasi dini anak usia dini.

Kata Kunci: Literasi Dini, Bermain Sambil Belajar, Anak Usia Dini.

LATAR BELAKANG

Literasi dini merupakan fondasi utama dalam perkembangan anak usia dini. Literasi tidak hanya dimaknai sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berbahasa, komunikasi, dan pemahaman makna dari simbol-simbol yang ada di sekitarnya. Menurut pendapat ahli pendidikan anak, literasi dini yang baik akan membentuk kecerdasan kognitif sekaligus keterampilan sosial anak (Monika et al., 2024). Oleh karena itu, penguatan literasi sejak usia dini adalah investasi jangka panjang bagi kualitas sumber daya manusia di masa depan.

Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age*, di mana hampir seluruh potensi anak berkembang secara pesat. Apabila pada masa ini anak tidak mendapatkan stimulasi yang memadai, maka potensi yang dimiliki tidak dapat berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membangun pemahaman anak terhadap lingkungannya (Suhayati & Watini, 2024). Dengan demikian, literasi dini merupakan kebutuhan mendasar yang tidak boleh diabaikan.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa kondisi literasi anak di Kober Kelurahan Kota Karang Kecamatan Teluk Betung Timur masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari keterbatasan anak dalam mengenal huruf, kurangnya minat terhadap buku, serta lemahnya keterampilan bercerita sederhana. Kondisi ini diperparah dengan minimnya fasilitas pendidikan yang mendukung kegiatan literasi secara menarik (Permatasari et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut.

Salah satu faktor penyebab rendahnya literasi di Kober tersebut adalah terbatasnya sarana belajar. Buku bacaan yang tersedia masih sangat sedikit, begitu pula dengan media pembelajaran berbasis permainan. Guru lebih banyak menggunakan metode konvensional berupa ceramah atau hafalan, sehingga anak-anak kurang tertarik untuk belajar. Padahal, pada usia dini anak lebih menyukai aktivitas bermain daripada aktivitas belajar formal.

Bermain sambil belajar menjadi salah satu alternatif pendekatan yang efektif dalam meningkatkan literasi anak. Melalui bermain, anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya, mengenal simbol-simbol bahasa, serta mengembangkan kosa kata dengan

PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

cara yang menyenangkan. Konsep bermain sambil belajar ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman, di mana anak secara aktif membangun pengetahuan dari interaksi dengan lingkungannya.

Selain menyenangkan, bermain juga mampu mengurangi tekanan psikologis anak dalam proses belajar. Anak-anak tidak lagi merasa terpaksa belajar, melainkan belajar secara alami melalui aktivitas permainan yang disukai. Misalnya, permainan kartu huruf, puzzle alfabet, atau lagu interaktif dapat membantu anak mengenal huruf dan kata dengan lebih mudah (Anwar, 2020). Dengan demikian, literasi dini dapat berkembang tanpa harus menimbulkan kebosanan.

Urgensi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam dunia pendidikan anak usia dini, khususnya di Kober Kelurahan Kota Karang. Penelitian ini berupaya memberikan gambaran mengenai efektivitas metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan literasi anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, orang tua, maupun lembaga pendidikan dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih kreatif (Puspitasari & Watini, 2022).

Fenomena rendahnya literasi dini bukan hanya terjadi di Kota Karang, tetapi juga di berbagai daerah lain. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia pada umumnya masih menghadapi kesulitan dalam hal membaca, menulis, dan memahami teks sederhana (Jamilah, 2019). Kondisi ini mempertegas pentingnya inovasi pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini.

Peran guru menjadi sangat sentral dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru dituntut untuk mampu mengemas pembelajaran literasi ke dalam bentuk permainan yang menarik. Dengan demikian, anak tidak hanya belajar, tetapi juga merasa senang dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam merancang permainan edukatif sangatlah penting.

Selain guru, dukungan orang tua juga memiliki peran besar dalam peningkatan literasi anak. Orang tua diharapkan dapat melanjutkan stimulasi literasi di rumah, seperti membacakan cerita sebelum tidur, menyediakan buku bergambar, atau mengajak anak bermain tebak kata sederhana. Sinergi antara guru di sekolah dan orang tua di rumah akan mempercepat perkembangan literasi anak.

Penelitian ini juga penting karena literasi dini berkaitan erat dengan kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan dasar. Anak yang memiliki kemampuan literasi yang baik

sejak dini cenderung lebih mudah beradaptasi dengan proses belajar di sekolah dasar. Sebaliknya, anak yang mengalami keterlambatan dalam literasi dini biasanya menghadapi kesulitan dalam mengikuti pelajaran.

Dengan adanya pendekatan bermain sambil belajar, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan minat dan motivasi belajar secara lebih alami. Aktivitas seperti bernyanyi, menggambar, mendongeng, dan bermain peran tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri anak (Fatimah, 2021). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang menekankan perkembangan holistik anak.

Penelitian ini juga relevan dalam konteks peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Apabila literasi dini anak-anak dapat ditingkatkan sejak usia dini, maka pada akhirnya akan melahirkan generasi yang lebih cerdas, kreatif, dan kritis (Syamsuddin, 2020). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berdampak pada tingkat lokal di Kober Kota Karang, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas.

Kegiatan bermain sambil belajar juga dapat menjadi solusi bagi keterbatasan sarana di Kober. Dengan kreativitas guru, permainan literasi dapat diciptakan dari bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Misalnya, permainan tebak kata dengan menggunakan kartu buatan sendiri, atau permainan membaca sederhana dengan papan tulis kecil (Widuroyekti et al., 2023). Dengan cara ini, keterbatasan fasilitas bukanlah penghalang utama bagi pengembangan literasi anak.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan. Literasi dini sebagai fondasi pendidikan anak usia dini harus dikembangkan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak. Bermain sambil belajar hadir sebagai metode yang inovatif dan relevan untuk menjawab tantangan rendahnya literasi anak di Kober Kelurahan Kota Karang Kecamatan Teluk Betung Timur. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan muncul model pembelajaran yang dapat menjadi rujukan bagi guru, orang tua, dan lembaga pendidikan anak usia dini.

KAJIAN TEORITIS

Konsep Literasi Dini

Literasi dini merupakan kemampuan dasar anak dalam memahami, menggunakan, dan mengolah simbol-simbol bahasa sebelum mereka benar-benar mampu membaca dan

PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

menulis secara formal. Literasi dini sering disebut sebagai keterampilan pra-literasi yang menjadi landasan bagi anak ketika memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut (Yansyah et al., 2021), literasi dini tidak hanya terbatas pada kegiatan mengenal huruf, tetapi juga meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, menirukan bunyi, hingga memahami makna dari bahasa yang didengar. Dengan demikian, literasi dini memiliki makna yang lebih luas daripada sekadar kemampuan membaca dan menulis.

Aspek literasi dini yang paling mendasar adalah kemampuan membaca. Membaca dalam konteks anak usia dini bukan berarti anak sudah harus mampu membaca kalimat kompleks, melainkan dimulai dari aktivitas sederhana seperti mengenal simbol huruf, memahami gambar, dan menyusun bunyi huruf menjadi suku kata. Menurut penelitian (Monika et al., 2024), anak-anak yang sering diperkenalkan dengan buku bergambar sejak dini memiliki perkembangan membaca yang lebih cepat dibanding anak-anak yang jarang terekspos pada kegiatan literasi.

Selain membaca, menulis juga menjadi aspek penting dalam literasi dini. Pada tahap awal, menulis biasanya diwujudkan dalam bentuk coretan, gambar, atau simbol yang dibuat oleh anak. Meskipun tampak sederhana, aktivitas ini merupakan cikal bakal keterampilan menulis yang sesungguhnya. Menurut Hidayati (2019), kegiatan menulis pada anak usia dini dapat ditumbuhkan melalui aktivitas menggambar bebas, menebalkan huruf, atau menyalin kata sederhana. Aktivitas tersebut membantu anak mengembangkan koordinasi motorik halus sekaligus melatih keterampilan berbahasa.

Aspek berikutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Pengenalan huruf pada anak usia dini merupakan proses bertahap yang membutuhkan strategi kreatif. Anak biasanya lebih mudah mengenal huruf melalui lagu, permainan kartu alfabet, atau puzzle huruf. Studi yang dilakukan oleh Kurniasari (2022) menunjukkan bahwa anak yang diajarkan huruf melalui permainan edukatif lebih mudah mengingat bentuk dan bunyi huruf dibandingkan dengan anak yang hanya diajarkan melalui metode hafalan. Hal ini menunjukkan pentingnya media bermain dalam pembelajaran literasi dini.

Selain itu, penguasaan kosa kata juga menjadi indikator utama dalam literasi dini. Kosa kata yang dimiliki anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia tumbuh, terutama interaksi dengan orang tua dan guru. Semakin sering anak diajak berkomunikasi, semakin kaya pula kosa kata yang dikuasainya. Menurut Prasetyo (2020), anak yang memiliki kosakata luas cenderung lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan lebih siap

untuk belajar membaca. Oleh karena itu, kegiatan sederhana seperti membacakan dongeng atau mengajak anak bercerita sangat efektif dalam memperkaya kosa kata anak.

Dengan memperhatikan keempat aspek tersebut — membaca, menulis, mengenal huruf, dan penguasaan kosa kata — dapat disimpulkan bahwa literasi dini merupakan fondasi yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan anak usia dini. Literasi dini tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan akademik, tetapi juga sebagai keterampilan hidup yang akan membentuk pola pikir, cara berkomunikasi, dan kecakapan sosial anak di masa depan.

Teori Bermain Sambil Belajar

Bermain merupakan aktivitas alami anak usia dini yang memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembang. Bermain tidak sekadar kegiatan rekreasi, melainkan juga sarana untuk belajar mengenal dunia, melatih kemampuan kognitif, motorik, bahasa, maupun sosial-emosional. Konsep *bermain sambil belajar* muncul dari pemahaman bahwa anak lebih mudah menyerap pengetahuan ketika mereka merasa senang dan terlibat aktif dalam prosesnya. Menurut Wulandari (2020), bermain dapat menjadi jembatan antara kebutuhan anak untuk bersenang-senang dengan tuntutan pendidikan yang harus dipenuhi sejak usia dini.

Teori perkembangan kognitif Piaget menegaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan simbolik dan imajinasi. Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman konkret, permainan peran, serta interaksi langsung dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pendekatan bermain sambil belajar sangat sesuai diterapkan, sebab anak-anak akan lebih mudah memahami konsep abstrak melalui simbol, gambar, dan permainan sederhana (Piaget dalam (Gemelly & Hasannah, 2019)).

Selain Piaget, Vygotsky juga memberikan kontribusi penting melalui konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Menurutnya, bermain memiliki peran utama dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak karena melalui bermain anak dapat melakukan aktivitas yang sebenarnya berada sedikit di atas kemampuan mereka saat ini, dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya. Misalnya, ketika anak bermain tebak huruf bersama guru, mereka mungkin belum mampu membaca secara mandiri, tetapi dengan bimbingan guru, mereka dapat mencapai tahap tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa

PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

bermain adalah sarana yang efektif untuk mengembangkan literasi dini secara bertahap (Vygotsky dalam (Sar, 2020)).

Montessori menambahkan perspektif berbeda dengan menekankan pentingnya lingkungan yang kaya akan rangsangan edukatif. Menurut Montessori, bermain sambil belajar harus dilakukan melalui aktivitas yang terstruktur tetapi tetap memberi kebebasan pada anak untuk bereksplorasi. Anak usia dini pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga permainan yang disediakan hendaknya mampu mengasah keterampilan sensorimotor sekaligus melatih kemandirian anak. Dalam konteks literasi, Montessori menekankan penggunaan alat peraga konkret seperti huruf pasir, kartu alfabet, dan benda nyata sebagai media bermain untuk mendukung penguasaan bahasa (Fajriyah, 2018)

Jika ditinjau dari sudut pandang psikologi pendidikan, bermain sambil belajar mengandung nilai perkembangan holistik. Anak tidak hanya memperoleh keterampilan akademik seperti membaca dan menulis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Menurut penelitian Pratama (2020), anak-anak yang terbiasa belajar melalui permainan menunjukkan motivasi belajar lebih tinggi serta lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan belajar formal.

Dengan demikian, teori Piaget, Vygotsky, dan Montessori sama-sama menegaskan bahwa bermain bukanlah aktivitas yang terpisah dari pembelajaran, melainkan bagian integral dari proses belajar itu sendiri. Piaget menekankan aspek perkembangan kognitif melalui pengalaman konkret, Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam bermain, sementara Montessori menekankan peran lingkungan yang mendukung kemandirian. Ketiganya memberikan landasan kuat bahwa bermain sambil belajar adalah pendekatan yang relevan untuk meningkatkan literasi dini pada anak usia dini.

PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian mengenai efektivitas metode bermain dalam meningkatkan literasi dini telah banyak dilakukan baik di Indonesia maupun luar negeri. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar memiliki urgensi dan relevansi yang tinggi dalam pendidikan anak usia dini.

Salah satu penelitian dilakukan oleh Puspitasari & Watini (2022) dalam *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Penelitian ini membahas penerapan model ATIK melalui media menggambar di Pos PAUD Flamboyan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ATIK mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini, mengurangi kebiasaan anak bermain gim daring, sekaligus membuat anak lebih antusias dalam kegiatan belajar. Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan media yang kreatif dan berbasis aktivitas dalam mendukung perkembangan literasi numerasi maupun literasi bahasa anak .

Penelitian lain oleh Suhayati & Watini (2024) yang diterbitkan dalam *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* mengembangkan model ASYIK dalam meningkatkan literasi sains anak usia dini dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari pra-siklus ke siklus II (dari 38% menjadi 76%). Penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan lingkungan sekitar yang dikemas dalam bentuk kegiatan bermain dapat membuat literasi sains anak menjadi lebih bermakna.

Selain itu, Yansyah, Hamidah, & Ariani (2022) dalam *Jurnal Obsesi* mengembangkan media Big Book Storytelling Dwibahasa untuk meningkatkan literasi anak usia dini. Hasilnya, media big book yang divalidasi oleh para ahli terbukti layak digunakan dan mampu meningkatkan kosakata anak baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Anak-anak juga menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam belajar melalui kegiatan mendongeng dengan media tersebut.

Selanjutnya, penelitian oleh Uswatun Hasannah (2019) yang dimuat dalam *Psikoborneo* meneliti efektivitas metode mendongeng dalam meningkatkan kemampuan literasi dini anak prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode mendongeng terbukti efektif, ditunjukkan melalui uji statistik yang signifikan. Anak-anak lebih mampu mengenal huruf, kata, dan memahami isi cerita setelah mengikuti kegiatan mendongeng dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Terakhir, penelitian oleh Sari (2020) dari Universitas Negeri Padang menekankan pentingnya pembiasaan literasi sejak dini. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan membacakan dongeng sebelum tidur, mengajak anak ke perpustakaan, menyediakan buku di rumah, serta membangun rutinitas membaca bersama anak. Penelitian ini

PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

menegaskan bahwa dukungan lingkungan keluarga sangat penting dalam menumbuhkan minat literasi anak usia dini.

Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar secara konsisten memberikan hasil positif terhadap peningkatan literasi dini anak, baik dalam aspek pengenalan huruf, kosa kata, minat membaca, maupun literasi numerasi dan sains. Temuan ini memperkuat alasan bahwa penelitian di Kober Kelurahan Kota Karang relevan untuk dilaksanakan, mengingat kondisi literasi anak di wilayah tersebut masih perlu ditingkatkan.

KERANGKA PIKIR

Kerangka pikir penelitian ini dibangun atas dasar keterkaitan antara kegiatan bermain sambil belajar dengan peningkatan literasi dini anak usia dini. Pada dasarnya, anak usia dini memiliki kecenderungan untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Bermain menyediakan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi, berinteraksi, dan memahami simbol-simbol bahasa secara alami.

Dalam kerangka ini, kegiatan bermain sambil belajar dianggap sebagai variabel yang mampu mempengaruhi perkembangan literasi dini anak. Melalui permainan edukatif seperti kartu huruf, puzzle alfabet, mendongeng interaktif, dan lagu alfabet, anak-anak diberi pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Aktivitas bermain tersebut secara bertahap meningkatkan aspek literasi dini, mulai dari kemampuan membaca sederhana, menulis simbol, mengenal huruf, hingga memperkaya kosa kata.

Secara konseptual, teori Piaget, Vygotsky, dan Montessori memberikan landasan bahwa bermain merupakan bagian integral dari pembelajaran anak usia dini. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya memperoleh keterampilan literasi, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri, motivasi belajar, serta keterampilan sosial yang mendukung keberhasilan mereka di pendidikan dasar.

Oleh karena itu, kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan bahwa semakin intensif dan kreatif kegiatan bermain sambil belajar diterapkan di Kober Kelurahan Kota Karang, maka semakin besar pula peluang peningkatan literasi dini anak. Dengan demikian, hubungan antara metode bermain sambil belajar dengan literasi dini bersifat

langsung dan signifikan, serta dapat dijadikan model pembelajaran yang efektif untuk konteks pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian: Kualitatif Deskriptif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang berfokus pada pemahaman fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data berupa kata-kata, tindakan, dan situasi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk menggambarkan bagaimana peningkatan literasi dini anak melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Lokasi Penelitian: Kober Kelurahan Kota Karang Kecamatan Teluk Betung Timur

Penelitian dilakukan di Kober Kelurahan Kota Karang Kecamatan Teluk Betung Timur. Lokasi ini dipilih karena Kober tersebut merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang aktif menyelenggarakan kegiatan bermain sambil belajar, sehingga relevan untuk dijadikan tempat penelitian.

Subjek Penelitian: Anak Usia Dini, Guru, dan Orang Tua

Subjek penelitian terdiri dari anak-anak usia dini yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, guru sebagai fasilitator kegiatan, serta orang tua (jika relevan) yang berperan dalam mendukung kegiatan literasi anak di rumah. Pemilihan subjek ini bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif dari berbagai sudut pandang, baik dari peserta didik, pendidik, maupun lingkungan keluarga.

1 Teknik Pengumpulan Data

- **Observasi**

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan bermain sambil belajar yang dilaksanakan di Kober. Observasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana anak-anak berinteraksi, merespons kegiatan, serta bagaimana guru mengelola metode bermain dalam meningkatkan literasi dini anak.

- **Wawancara**

Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan orang tua (jika relevan) untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai pandangan mereka

PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

tentang efektivitas metode bermain dalam pembelajaran literasi. Wawancara juga bertujuan untuk mengetahui pengalaman dan kendala yang dihadapi dalam penerapan metode ini.

- **Dokumentasi**

Peneliti mengumpulkan data dari berbagai dokumen yang relevan, seperti catatan kegiatan belajar, foto, atau laporan perkembangan anak. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

2 Analisis Data (mengacu pada Miles & Huberman)

- **Reduksi Data**

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi, difokuskan, dan disederhanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Proses ini membantu peneliti untuk mengorganisasi informasi agar lebih mudah dianalisis.

- **Penyajian Data**

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, atau bagan sehingga lebih mudah dipahami. Penyajian ini berfungsi untuk melihat pola dan hubungan antar data.

- **Penarikan Kesimpulan**

Setelah data disajikan, peneliti menarik kesimpulan mengenai efektivitas metode bermain dalam meningkatkan literasi dini anak. Kesimpulan ini bersifat sementara dan dapat diperkuat dengan bukti tambahan selama proses penelitian berlangsung..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi: Kondisi Awal Literasi Anak Sebelum Kegiatan Bermain Sambil Belajar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Kober Kelurahan Kota Karang Kecamatan Teluk Betung Timur, terlihat bahwa kemampuan literasi awal anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu mengenal

huruf dengan baik, terutama huruf vokal dan konsonan dasar. Beberapa anak hanya dapat menyebutkan huruf awal dari namanya, tetapi belum mampu merangkai huruf menjadi suku kata. Selain itu, kosakata anak masih terbatas, sehingga mereka kesulitan mengekspresikan ide dalam bentuk kata-kata sederhana. Minat anak terhadap kegiatan membaca juga masih rendah, terlihat dari kurangnya antusiasme ketika guru memperlihatkan buku bergambar atau kartu huruf.

Dari hasil pengamatan juga diketahui bahwa anak lebih tertarik pada aktivitas motorik seperti bermain lari atau menyusun balok daripada kegiatan yang melibatkan huruf atau kata. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu mengaitkan aspek literasi dengan aktivitas bermain agar anak tidak merasa terbebani.

2. Hasil Wawancara: Pandangan Guru Mengenai Kondisi Literasi Awal Anak

Wawancara dengan guru kelas menyebutkan bahwa sebagian besar anak memang belum terbiasa diperkenalkan dengan huruf secara intensif di rumah. Orang tua lebih sering memberikan anak tontonan melalui gawai dibandingkan membacakan buku cerita. Menurut guru, hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan literasi awal anak. Guru juga menambahkan bahwa beberapa anak sudah mulai mengenal beberapa huruf melalui lagu-lagu anak, namun pemahaman tersebut masih belum konsisten.

Guru menekankan bahwa metode belajar konvensional yang hanya menggunakan papan tulis atau buku tulis kurang menarik bagi anak usia dini. Anak lebih cepat bosan jika hanya diarahkan untuk menulis huruf berulang-ulang tanpa ada variasi dalam bentuk permainan. Oleh karena itu, guru menilai kegiatan bermain sambil belajar menjadi pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.

3. Pelaksanaan Kegiatan: Jenis Permainan Edukatif yang Digunakan

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti bersama guru menggunakan beberapa jenis permainan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan literasi anak, yaitu:

- Puzzle Huruf: anak diminta menyusun potongan huruf menjadi kata sederhana.

PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

- Permainan Kata: anak diajak menyebutkan benda-benda di sekitar berdasarkan huruf awal tertentu.
- Cerita Bergambar: anak mendengarkan cerita bergambar, lalu diminta menyebutkan kembali tokoh atau benda yang ada dalam gambar.
- Lagu Alfabet: anak menyanyikan lagu alfabet sambil menunjuk kartu huruf yang ditunjukkan guru.

Melalui kegiatan ini, terlihat adanya peningkatan motivasi anak dalam belajar. Mereka menjadi lebih aktif, tertarik, dan antusias ketika diperkenalkan huruf maupun kata melalui permainan.

Pembahasan

Kaitannya dengan Teori

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan literasi dini anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky yang menekankan pentingnya scaffolding, yaitu dukungan sementara dari orang dewasa atau guru dalam membantu anak mencapai kemampuan yang lebih tinggi dari apa yang dapat mereka lakukan secara mandiri. Dalam konteks kegiatan bermain, scaffolding terjadi ketika guru membimbing anak mengenali huruf, memperkaya kosa kata, atau mengarahkan minat membaca melalui aktivitas menyenangkan. Dukungan tersebut membantu anak berada dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Selain itu, Piaget dalam teorinya menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional (2–7 tahun), di mana mereka cenderung belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas simbolik. Kegiatan bermain sambil belajar sangat sesuai dengan karakteristik tahap ini karena anak dapat menghubungkan simbol huruf atau kata dengan benda nyata yang mereka temui dalam permainan. Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya meningkatkan literasi, tetapi juga memperkuat kemampuan kognitif secara umum.

Metode Montessori juga mendukung temuan ini. Montessori menekankan bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus berbasis pengalaman langsung dan menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Media bermain memberikan pengalaman sensorik, motorik, sekaligus kognitif yang membuat anak belajar tanpa tekanan. Ketika

anak menikmati kegiatan belajar, rasa ingin tahu mereka tumbuh, dan minat membaca menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, bukan sekadar kewajiban.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu.

1. Puspitasari & Watini (2022) melalui penerapan model ATIK menunjukkan bahwa penggunaan media menggambar dapat meningkatkan minat dan literasi numerasi anak usia dini. Temuan ini selaras dengan penelitian saat ini, di mana aktivitas yang berbasis pengalaman konkret dan menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar.
2. Suhayati & Watini (2024) menemukan bahwa model ASYIK yang memanfaatkan lingkungan sekitar dapat meningkatkan literasi sains anak usia dini secara signifikan. Hasil ini mendukung argumen bahwa literasi, baik bahasa, numerasi, maupun sains, akan lebih efektif jika diintegrasikan dengan aktivitas nyata yang dekat dengan dunia anak.
3. Yansyah, Hamidah, & Ariani (2022) mengembangkan big book storytelling dwibahasa yang terbukti mampu memperkaya kosa kata dan meningkatkan minat literasi anak. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini bahwa media bermain (baik berupa cerita maupun permainan huruf) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan menumbuhkan kecintaan anak terhadap literasi.
4. Hasannah (2019) menegaskan efektivitas metode mendongeng dalam meningkatkan literasi dini anak prasekolah. Keterlibatan anak dalam aktivitas bercerita ternyata mampu meningkatkan kosa kata, kemampuan memahami teks, sekaligus membangun daya imajinasi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa kegiatan bermain interaktif seperti mendongeng berkontribusi besar dalam literasi awal.
5. Sari (2020) menekankan pentingnya pembiasaan dan strategi kreatif untuk menumbuhkan minat literasi anak sejak dini, seperti membacakan dongeng, menyediakan buku di rumah, atau mengajak anak ke perpustakaan. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian saat ini bahwa pembelajaran berbasis aktivitas menyenangkan membuat anak lebih termotivasi untuk membaca dan mengenal huruf.

PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR

Dengan demikian, baik dari sisi teori maupun penelitian empiris sebelumnya, kegiatan bermain sambil belajar terbukti sebagai strategi yang relevan dan efektif dalam meningkatkan literasi dini anak. Pendekatan ini bukan hanya memberikan hasil kognitif, tetapi juga mendukung aspek afektif seperti menumbuhkan rasa senang, motivasi, dan minat membaca sejak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain sambil belajar memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan literasi dini anak. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif ketika anak dilibatkan secara aktif melalui aktivitas yang menyenangkan, kreatif, serta sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Sejalan dengan teori Vygotsky, Piaget, dan Montessori, interaksi sosial, pengalaman langsung, serta dukungan guru maupun orang dewasa berkontribusi penting dalam memperkuat kemampuan literasi anak. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar lebih unggul dibandingkan metode konvensional, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membebani anak, serta menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi.

Dengan demikian, kegiatan bermain sambil belajar dapat ditegaskan sebagai strategi yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi sejak dini.

Saran

1. Bagi Guru/Pendidik

Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Variasi metode belajar sambil bermain perlu terus dikembangkan agar anak tidak mudah bosan dan tetap termotivasi.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat melanjutkan pembiasaan belajar sambil bermain di rumah, misalnya dengan permainan edukatif, membacakan cerita, atau kegiatan interaktif lain yang menumbuhkan minat baca anak sejak dini.

3. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Lembaga PAUD dapat mengintegrasikan kegiatan bermain sambil belajar ke dalam kurikulum secara terstruktur, sehingga literasi anak dapat berkembang lebih optimal sesuai tahapan perkembangan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian serupa dapat dilakukan dengan lingkup yang lebih luas, misalnya dengan jumlah anak yang lebih banyak atau variabel tambahan seperti kreativitas, kemampuan sosial, maupun bahasa anak. Hal ini agar hasil penelitian lebih komprehensif dan dapat memperkaya referensi tentang strategi pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

- Fajriyah, L. (2018). Pengembangan Literasi Emergen Pada Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3). <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1394>
- Gemelly, R., & Hasannah, U. (2019). *Efektifitas Metode Mendongeng Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dini Anak Prasekolah*. 7(3), 360–368.
- Monika, D., Watini, S., Ardana, A., Cabe Raya, J., Cabe, P., & Selatan, T. (2024). *Peran Program Kelas dalam Membina Literasi Sains pada Anak Usia Dini*. 2(2), 176–187. <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/490>
- Permatasari, A. N., Mulyani, D., & Rahminawati, N. (2020). *Literasi Dini dengan Teknik Bercerita*.
- Puspitasari, I., & Watini, S. (2022). *Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Menggambar di Pos PAUD Flamboyan I*. 3, 387–398. <http://jurnaledukasia.org>
- Sar, N. P. (2020). *UPAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI ANAK USIA DINI*.
- Suhayati, Y., & Watini, S. (2024). Implementasi Model ASYIK Dalam Meningkatkan Literasi Sains dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Pada Anak Usia Dini.

**PENINGKATAN LITERASI DINI ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI KOBER KELURAHAN KOTA
KARANG KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR**

Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 7(2), 562–578.

<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.3142>

Widuroyeki, B., Luluk, H., & Iswati. (2023). Meningkatkan Literasi Bahasa pada Anak Usia Dini Melalui Media Game Edukasi. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 62–73. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.10204>

Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>