
PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA DINI DENGAN MEDIA GAME LITERASI

¹Nita Febrianty, ²Lisnawati Ruhaena, ³Lailatum Muthoharoh, ⁴Siti Muslichah
Magister Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
email: ²lr216@ums.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Harapan Gubug dengan cara yang menyenangkan. Intervensi dilakukan dengan memberikan game literasi yang dirancang program *PowerPoint*. Wawancara dilakukan kepada guru kelas Kelompok B untuk mengetahui hasil intervensi yang telah dilakukan. Pengukuran *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan literasi siswa. Data yang didapatkan diolah dengan *Paired Sample T-Test* menggunakan bantuan software JASP. Hasil intervensi yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar literasi pada anak. Selain itu juga terdapat peningkatan kemampuan literasi anak yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai *pre-test* 27,939 dan *post-test* 36,515. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game literasi dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini dengan sangat signifikan.

Kata Kunci :
literasi; game literasi; anak usia dini; penggunaan gadget anak

ABSTRACT

Community service was conducted to assist in improving literacy skills in early childhood students at TK Harapan Gubug through enjoyable methods. The intervention involved the use of literacy games designed using PowerPoint. Interviews were conducted with Group B teachers to assess the outcomes of the intervention. Pre-test and post-test measurements were conducted to evaluate improvements in students' literacy skills. The data collected were analyzed using a Paired Sample T-Test with the aid of JASP software. The results of the intervention showed an increase in children's interest in literacy learning. Moreover, there was a significant improvement in literacy skills, indicated by the average pre-test score of 27.939 and post-test score of 36.515. It can be concluded that the use of literacy games significantly enhances early childhood literacy skills.

Keywords:
literacy; literacy games; early childhood; use of children's gadgets

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menggunakan, dan merefleksikan bacaan tertulis untuk mencapai tujuan sesuai keperluan, mengembangkan pengetahuan dan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat (Harsiati, 2018). Pada anak usia dini, peningkatan kemampuan literasi menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan sosial mereka. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai konteks. Dalam era digital saat ini, penggunaan media interaktif seperti game literasi menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Game literasi dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini menjadi sangat relevan mengingat data UNESCO menunjukkan tingkat literasi Indonesia masih rendah, di mana hanya 1 dari 1000 orang Indonesia yang gemar membaca.

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan alat digital secara efektif, bertanggung jawab, serta mencakup keterampilan mencari, mengevaluasi, membuat, dan mengomunikasikan informasi dengan pemikiran kritis dan pemahaman etis (Redhana, 2024). Strategi ini dapat dimanfaatkan untuk mengurangi rendahnya literasi di era digital ini. Salah satu solusi menarik untuk mengatasi rendahnya tingkat literasi adalah dengan memanfaatkan game literasi, yang lebih digemari anak-anak dibanding membaca buku. Media game literasi merupakan alat bantu pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk mengajarkan konsep literasi kepada anak-anak. Game ini biasanya dirancang dengan konten yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak, serta dilengkapi dengan permainan yang menarik dan interaktif. Penggunaan game literasi memiliki beberapa keuntungan. Pertama, game yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar anak,

membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu anak-anak belajar tanpa merasa tertekan, sehingga meningkatkan retensi informasi. Ketiga, banyak game literasi yang dapat dimainkan secara kelompok, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi dengan teman sebaya.

Berdasarkan wawancara dengan pihak TK Harapan Gubug, Boyolali, diketahui bahwa kondisi kemampuan literasi anak didik masih terbatas, di mana hanya sedikit anak yang sudah bisa membaca. Sementara itu, tuntutan kemampuan literasi anak usia dini dari orang tua dan tingkat pendidikan Sekolah Dasar cukup tinggi, meskipun sebenarnya belum saatnya anak usia dini diajarkan membaca secara intensif. Sebagian besar anak sudah mengenal huruf, namun metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya, seperti AISM (Anak Islam Suka Membaca), Bimba, dan Rantai Kuda, masih memiliki keterbatasan. Metode AISM, misalnya, mengajarkan membaca secara bertahap, mulai dari suku kata bervokal hingga huruf mati, namun masih menggunakan pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak. Metode pembelajaran Bimba, yang lebih berbasis permainan, lebih disukai oleh siswa karena dikemas dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan. Namun, kendala masih muncul ketika anak-anak yang tertinggal merasa gagal dan kehilangan semangat untuk belajar, yang sering kali mengganggu konsentrasi di kelas. Pemaksaan belajar membaca dapat membuat anak usia dini mampu membaca, tetapi tidak memahami maknanya. Oleh karena itu, diperlukan media literasi yang menarik dan sesuai dengan kemampuan anak untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

Kemajuan teknologi yang pesat membuka peluang baru bagi pengembangan media literasi. Anak-anak usia dini kini sudah mampu memanfaatkan teknologi, termasuk dalam bermain game. Dengan menyediakan fasilitas belajar melalui media game literasi, anak-anak dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, sehingga meningkatkan minat belajar mereka secara keseluruhan. Tujuan pengabdian masyarakat dalam hal ini adalah untuk meningkatkan minat literasi anak usia dini dengan media game literasi, serta meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini dengan memanfaatkan media game literasi sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Program ini diharapkan mampu membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan membaca dan memahami informasi secara lebih baik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan relevan dengan kemajuan teknologi.

METODE

Peningkatan literasi pada anak usia dini dilakukan melalui media pembelajaran menggunakan Game Literasi sederhana yang dibuat dengan PPT interaktif. Intervensi diberikan sebanyak dua kali dalam seminggu selama tiga minggu, dengan total enam sesi pembelajaran yang disesuaikan dengan jadwal sekolah. Setiap sesi pembelajaran dirancang untuk melibatkan anak secara aktif dalam permainan literasi yang menarik dan interaktif.

Kegiatan intervensi dilaksanakan di TK Harapan Gubug, Desa Gubug, Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali. Program ini berlangsung pada hari Selasa dan Kamis, mulai dari tanggal 11 hingga 28 November 2024. Jadwal intervensi ini disesuaikan dengan jadwal sekolah. Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa TK kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun, yang terdiri atas 33 anak, yaitu 13 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Intervensi dalam program ini dirancang menggunakan media game literasi berbasis *PowerPoint* interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Game literasi ini bertujuan untuk mengenalkan huruf dan kata-kata baru yang relevan dengan tema "taman." Setiap sesi pembelajaran, anak-anak dikenalkan satu kata baru yang berkaitan dengan tema tersebut, seperti nama-nama benda atau elemen yang umum ditemukan di taman. Sehingga dalam intervensi secara total anak akan diberikan intervensi berupa satu pertemuan pengenalan game dan 5 kata baru. Selain itu, game ini juga mengintegrasikan pengenalan numerasi sederhana, di mana anak-anak diajak menghitung jumlah huruf pada setiap kata yang dikenalkan. Selama pembelajaran, guru berperan aktif membantu membacakan instruksi pada game sehingga anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan lebih mudah dan efektif.

Tabel 1. Rundown Kegiatan

Waktu	Jam	Kegiatan	Tujuan	Rincian Kegiatan
Senin, 11 Nov	13.00 - 14.30	<i>Pre-test</i>	Mendapatkan data awal kemampuan literasi siswa	Penilaian kemampuan literasi siswa dari guru sebelum intervensi dengan soal <i>pre-test</i> yang diberikan
Selasa, 12 Nov	09.00- 11.00	Pengenalan game pada anak	Mengenalkan cara bermain kepada anak	Guru memberikan pengenalan dan penjelasan pada anak mengenai game yang akan dimainkan. Menggunakan file pengenalan
Kamis, 14 Nov	09.00- 11.00	Intervensi game literasi sesi 1	Untuk memberikan pemahaman kata kupu pada anak	Guru memberikan intervensi dengan game literasi kata kupu menggunakan file kupu
Selasa, 19 Nov	09.00- 11.00	Intervensi game literasi sesi 2	Untuk memberikan pemahaman kata pohon pada anak	Guru memberikan intervensi dengan game literasi kata pohon menggunakan file pohon
Kamis, 21 Nov	09.00- 11.00	Intervensi game literasi sesi 3	Untuk memberikan pemahaman kata kolam pada anak	Guru memberikan intervensi dengan game literasi kata kolam menggunakan file kolam
Selasa, 26 Nov	09.00- 11.00	Intervensi game literasi sesi 4	Untuk memberikan pemahaman kata bebek pada anak	Guru memberikan intervensi dengan game literasi kata bebek menggunakan file bebek
Kamis, 28 Nov	09.00- 11.00	Intervensi game literasi sesi 5	Untuk memberikan pemahaman kata burung pada anak	Guru memberikan intervensi dengan game literasi kata burung menggunakan file burung
Kamis, 28 Nov	13.00 - 14.30	<i>Post-test</i>	Mendapatkan data setelah intervensi mengenai kemampuan literasi siswa	Penilaian kemampuan literasi siswa dari guru setelah intervensi diberikan berdasarkan soal <i>post-test</i> yang diberikan,

Wawancara kepada 2 guru kelas di kelompok B dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif mengenai minat belajar literasi dengan game literasi yang diberikan pada siswa. Data didapatkan guru melalui observasi yang dilakukan selama proses intervensi diberikan. Data lain juga didapatkan dari *pre-test* dan *post-test* sebagai data kuantitatif sebagai data yang dapat menunjukkan peningkatan kemampuan literasi anak. Data kuantitatif *pre-test* dan *post-test* diolah dengan *Paired Sample T-Test* menggunakan bantuan *software JASP*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan pengabdian masyarakat dilakukan dengan membuat rancangan game yang akan diberikan sebagai intervensi. Perencanaan diawali dengan wawancara sederhana dengan guru di TK Harapan Gubug Kelompok B untuk mengetahui kondisi awal mengenai literasi di sekolah. Berdasarkan data yang didapatkan, game literasi dirancang dengan bantuan *PowerPoint* dengan gambaran hasil yang terlihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Kata yang digunakan



Gamabr 2. Gambaran inti game

Sebelum intervensi diberikan, guru diminta untuk mengisi *pre-test* untuk mengetahui kemampuan literasi anak. Pertanyaan yang diberikan terkait kemampuan anak dalam mengenali huruf, suku kata, hingga kata. *Pre-test* terdiri dari 12 pertanyaan dengan skala 1-5. Hasil *pre-test* yang telah didapatkan akan digunakan untuk mengevaluasi hasil intervensi yang diberikan. Kegiatan dilaksanakan dengan bantuan guru Kelompok B untuk memberikan intervensi. Penggunaan game literasi menggunakan laptop yang disediakan sekolah. Game literasi digunakan secara bergantian oleh siswa setelah guru memberikan penjelasan cara permainan.



Gambar 3. Kegiatan pelaksanaan game literasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui adanya manfaat yang didapatkan anak dalam peningkatan kemampuan literasi. Maka dari itu, dilakukan *post-test* yang dibantu oleh guru untuk didapatkan nilai kemampuan literasi siswa setelah intervensi dilakukan. Pertanyaan dalam *post-test* sama dengan pertanyaan *pre-test*. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif yang lebih mendalam berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru.

Data kualitatif didapatkan melalui wawancara terhadap 2 orang guru kelas Kelompok B. Pertanyaan wawancara menggali data hasil observasi yang dilakukan guru kelas. Adapun hasil wawancara sebagai berikut:

Tabel 2. Data hasil wawancara

Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
Bagaimana respon yang diberikan siswa pada pembelajaran dengan game literasi?	1. Anak menunjukkan antusias yang luar biasa. Meskipun sebagian besar anak memang suka untuk belajar dan bermain di kelas, namun penggunaan game literasi sangat ditunggu anak. 2. Semua anak antusias untuk menggunakan game literasi, bahkan untuk anak yang biasanya tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas menjadi dengan senang hati mengikuti pembelajaran literasi.	Anak antusias untuk bermain dan belajar dengan game literasi
Apakah terdapat respon	1. Pada anak yang sudah pandai membaca, tidak	Antusiasme terjadi pada

husus atau berbeda pada anak tertentu?	sabar untuk bermain sesuai dengan jadwal yang diberikan sehingga khusus untuk anak ini sudah menyelesaikan semua seri sebelum teman-temannya. 2. Beberapa anak laki-laki terkadang memilih untuk bermain di luar saat jam pembelajaran. Dengan game ini anak lebih betah untuk berada di kelas.	semua anak termasuk anak yang sudah pandai membaca maupun pada anak yang biasanya tidak tertarik pada pembelajaran
Apakah ada perbedaan respon pada siswa perempuan dan laki-laki? Bagaimana perbedaan respon tersebut?	1. Anak laki-laki terlihat lebih antusias meskipun anak perempuan juga antusias. Bisa jadi hal ini terjadi karena media yang diberikan berupa game yang lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki di <i>hp</i> mereka 2. Keduanya memberikan respon yang positif, namun anak laki-laki terlihat lebih antusias	Antusias anak laki-laki lebih tinggi
Apakah terdapat peningkatan minat belajar di kelas dengan pembelajaran game literasi?	1. Minat anak sangat tinggi, hal ini memudahkan pembelajaran. Bahkan pada anak yang sudah pandai bisa membantu anak yang tertinggal. 2. Minat anak sangat meningkat dengan game literasi baik untuk anak dengan kemampuan membaca tinggi maupun yang masih rendah.	Minat literasi anak meningkat dengan game literasi
Apakah siswa pembelajaran dengan game literasi lebih disukai anak dibandingkan pembelajaran literasi sebelumnya?	1. Game literasi lebih dekat dengan anak yang biasa bermain game atau bermain <i>hp</i>, sehingga lebih disukai oleh seluruh anak 2. Cara ini berhasil membuat seluruh anak berpartisipasi untuk belajar dengan suka hati. Termasuk pada anak yang suka bermain di luar bahkan juga pada anak yang sebenarnya mampu tapi pendiam yang kadang jadi tidak terlihat kemampuannya	Game literasi disukai anak untuk belajar literasi
Apakah terdapat kendala pada pembelajaran dengan game literasi?	1. Kendala terdapat pada keterbatasan laptop yang tersedia di sekolah sehingga harus bergantian. Apalagi dengan level anak yang berbeda, jadi diperlukan lebih banyak laptop untuk memenuhi kebutuhan belajar anak. Selain itu, pada anak yang pandai karena sudah menghabiskan semua seri jadi anak bosan saat di sesi akhir. 2. Terkadang anak tidak berhati-hati dalam penggunaan laptop. Pada laptop yang lama terkadang <i>loading</i> terhambat dan anak tidak sabar.	Ketersediaan alat pembelajaran berupa laptop di sekolah terbatas serta jumlah seri dan levelnya terbatas
Apa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil observasi yang guru lakukan?	1. Bisa diberikan game dengan peningkatan level yang lebih sistematis dan lebih tinggi hingga dapat menampung kegiatan membaca dengan game literasi pada semua level literasi anak 2. Akan lebih baik jika game literasi bisa digunakan di <i>hp</i> sehingga dapat dilakukan anak juga di rumah dan dukungan pembelajaran literasi akan semakin efektif.	Peningkatan sistematisasi dan level pada game literasi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar literasi pada anak usia dini di kelompok B. Peningkatan minat terlihat dari beberapa siswa utamanya siswa laki-laki yang terlihat antusias untuk melakukan pembelajaran literasi dibandingkan sebelum digunakannya game

literasi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan game literasi dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran literasi. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti kesediaan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran game literasi serta adanya masukan untuk meningkatkan sistematisasi dan level pada game untuk meningkatkan keefektifan game literasi sesuai dengan kemampuan setiap anak.

Data kuantitatif berdasarkan intervensi yang dilakukan, didapatkan melalui penilaian *pre-test* dan *post-test*. Hasil dalam penilaian tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil *pre-test* dan *post-test*

Siswa	Jenis Kelamin	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori	Keterangan
DW	P	32	Sedang	40	Sedang	Tetap
GPA	L	24	Rendah	37	Sedang	Meningkat
KC	P	54	Tinggi	56	Tinggi	Tetap
CPR	P	28	Sedang	36	Sedang	Tetap
APR	P	35	Sedang	39	Sedang	Tetap
NS	P	24	Rendah	36	Sedang	Meningkat
DSWT	P	24	Rendah	35	Sedang	Meningkat
HMH	P	24	Rendah	33	Sedang	Meningkat
SEA	P	28	Sedang	38	Sedang	Tetap
AK	P	24	Rendah	33	Sedang	Meningkat
ARI	P	45	Tinggi	44	Tinggi	Tetap
ADF	L	42	Sedang	50	Tinggi	Meningkat
ASQ	P	30	Sedang	37	Sedang	Tetap
AK	P	24	Rendah	32	Sedang	Meningkat
ADA	P	42	Sedang	48	Tinggi	Meningkat
CFA	P	24	Rendah	29	Sedang	Meningkat
CBA	P	35	Sedang	39	Sedang	Tetap
KHR	P	24	Rendah	29	Sedang	Meningkat
NJRP	P	47	Tinggi	52	Tinggi	Tetap
QAA	P	20	Rendah	27	Sedang	Meningkat
SA	P	24	Rendah	34	Sedang	Meningkat
SA	P	24	Rendah	34	Sedang	Meningkat
AZAP	L	24	Rendah	35	Sedang	Meningkat
AM	L	24	Rendah	40	Sedang	Meningkat
AI	L	24	Rendah	32	Sedang	Meningkat
AFI	L	24	Rendah	32	Sedang	Meningkat
AMA	L	20	Rendah	32	Sedang	Meningkat
ARF	L	28	Sedang	37	Sedang	Tetap
BAN	L	20	Rendah	33	Sedang	Meningkat
DPP	L	20	Rendah	32	Sedang	Meningkat
EMBS	L	20	Rendah	32	Sedang	Meningkat
HBK	L	20	Rendah	32	Sedang	Meningkat
RPP	L	20	Rendah	30	Sedang	Meningkat
Rata-rata		27,939		36,515		

Kategori: Rendah (0-24), Sedang (25-43), Tinggi (44-60)

Hasil menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil dari rata-rata *pre-test* 27,939 menjadi rata-rata *post-test* 36,515. Pada tahap *pre-test* 33 siswa sebelum diberikan intervensi, kemampuan literasi

siswa secara keseluruhan didominasi pada kategori rendah sebanyak 21 siswa, kategori sedang sebanyak 9 siswa, dan kategori tinggi hanya 3 siswa. Jika diperhatikan dari kelompok gender, siswa laki-laki sebagian besar berada di kategori rendah (11 siswa) dan sedang (2 siswa), tanpa ada yang mencapai kategori tinggi. Sementara itu, siswa perempuan lebih bervariasi, dengan 6 siswa di kategori rendah, 11 siswa di kategori sedang, dan 3 siswa di kategori tinggi.

Setelah intervensi dilakukan melalui game literasi, terjadi peningkatan kemampuan literasi siswa berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Pada *post-test*, siswa di kategori sedang meningkat menjadi 28 siswa, dan siswa di kategori tinggi meningkat menjadi 5 siswa. Pada kelompok siswa laki-laki, jumlah yang berada di kategori sedang meningkat menjadi 12 siswa, dan 1 siswa berhasil mencapai kategori tinggi. Sedangkan pada kelompok siswa perempuan, jumlah di kategori sedang meningkat menjadi 16 siswa, dan jumlah di kategori tinggi meningkat menjadi 4 siswa.

Perubahan kemampuan literasi siswa paling banyak terjadi pada kategori rendah ke kategori sedang, terutama pada siswa laki-laki. Namun, nilai *pre-test* pada siswa perempuan dikelompokkan dalam kategori yang lebih tinggi dibandingkan pada siswa laki-laki. Pada siswa laki-laki, perubahan pengelompokan kategori dari *pre-test* ke *post-test* terjadi pada 12 dari 13 siswa yang diberikan intervensi atau sebesar 92%. Sedangkan pada siswa perempuan, perubahan kategori terjadi pada 12 dari 20 siswa atau sebesar 60%. Sehingga secara keseluruhan terdapat 24 siswa yang mencapai perubahan kategori dari 33 siswa atau sebesar 72%. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi game literasi memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan literasi anak usia dini terutama pada siswa laki-laki.

Intervensi game literasi yang dilakukan terbukti memberikan peningkatan pada kemampuan literasi siswa anak usia dini. Peningkatan terlihat pada data hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang telah diolah. Hasil nilai pada *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test* ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang lebih tinggi. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 27,939 sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* sebesar 36,515. Selain itu, pada grafik yang terbentuk juga menunjukkan adanya peningkatan nilai pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Data yang didapatkan dilakukan pengujian normalitas data untuk mengetahui persebaran data normal atau tidak. Berdasarkan normalitas test dengan Shapiro-Wilk menunjukkan data tersebar normal. Data normal ditunjukkan dengan nilai p lebih besar dari 0,05 sesuai dengan hasil tabel di atas.

Test of Normality (Shapiro-Wilk)

			W	p
Pre Test	-	Post Test	0.971	0.496

Note. Significant results suggest a deviation from normality.

Data *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan diolah dengan menggunakan analisis T-Test. Hasil intervensi yang telah diberikan dengan menggunakan game literasi dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini kelompok B dengan sangat signifikan. Hasil sangat signifikan dibuktikan dengan nilai p yang lebih kecil dari 0,001. Artinya penggunaan game literasi sangat signifikan meningkatkan literasi anak usia dini.

Paired Samples T-Test

Measure 1	Measure 2	t	df	p	Cohen's d	SE Cohen's d
Pre Test	- Post Test	-13.898	32	< .001	-2.419	0.128

Note. Student's t-test.

Data kualitatif dan kuantitatif menunjukkan bahwa game literasi tidak hanya meningkatkan minat belajar literasi siswa, namun juga memberikan dampak sangat signifikan terhadap kemampuan literasi anak usia dini kelompok B di TK Harapan Gubug, Boyolali. Berdasarkan hasil intervensi terhadap siswa maka ditemukan adanya peningkatan kategori kemampuan siswa sebesar 72% dari seluruh siswa yang diintervensi. Hasil *pre-test* menunjukkan sebagian besar siswa tergolong rendah

dan sedang sedangkan pada saat *post-test* seluruh siswa tergolong dalam kategori sedang atau tinggi. Hal ini dapat dijelaskan dengan pembahasan dalam uraian selanjutnya.

Rendahnya minat literasi anak usia dini juga dipengaruhi oleh faktor kebiasaan anak yang lebih senang bermain gadget dibandingkan dengan belajar literasi dan kurangnya kontrol orang tua terhadap kebiasaan anak bermain gadget. dalam penelitian ini mencoba memanfaatkan gadget untuk pengembangan literasi pada anak usia dini. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa minat anak untuk belajar literasi dan kemampuan literasi anak meningkat. Pemanfaatan teknologi juga dapat meningkatkan keefektifan belajar literasi pada anak. Anak usia 5-6 tahun memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran game berbasis android untuk meningkatkan kemampuan literasi awal pada aspek kesadaran fonologis, pengetahuan tulisan dan konsep tulisan, huruf dan kata (Nirwana, 2021). Aktivitas literasi yang memanfaatkan teknologi multimedia akan lebih mendukung proses belajar literasi, karena mengintegrasikan tulisan dengan gambar, animasi dan suara. Hal ini sangat menarik bagi anak karena mendapatkan stimulus melalui banyak indera sensorisnya, tidak hanya melihat dan mendengar saja (Novitasari, 2019). Penggunaan sistem dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan, agar mengubah pembelajaran formal yang membosankan dan monoton menjadi pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan melalui perantara game (Fithri & Setiawan, 2017).

Penggunaan game literasi meningkatkan minat belajar literasi terutama pada siswa laki-laki berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas. Anak juga dapat belajar secara mandiri dan memiliki motivasi untuk menyelesaikan permainan dengan kandungan materi mengenal huruf dan menulis melalui permainan mengenal warna, mencocokkan kata, menyusun kata (Nirwana, 2021). Minat literasi awal didefinisikan sebagai kualitas dari interaksi anak prasekolah dan objek baca yang saat melakukannya ditunjukkan dengan interaksi yang bertahan lama, penuh perhatian, dan merasa senang (Byrnes & Wasik; Ruhaena & Ambarwati, 2015). Pengembangan minat dan kemampuan literasi penting dilakukan sedini mungkin, dan dimulai dari lingkungan terdekat keluarga dan tentunya dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Penggunaan game literasi akan lebih efektif jika bisa dilakukan anak di rumah bersama orang tua. Keterlibatan dan peran orangtua perlu dioptimalkan sebagai orang signifikan dan guru pertama bagi anak (Ruhaena & Ambarwati, 2015). Pengenalan literasi pada anak usia dini juga perlu dilakukan dengan stimulasi yang menyenangkan seperti dengan berbagai permainan, serta dilakukan secara rutin untuk memaksimalkan hasil belajar.

Penggunaan permainan dalam peningkatan kemampuan literasi siswa menunjukkan hasil yang lebih efektif. Penelitian lain dengan menggunakan ABC Magnet Box terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hingga menyusun kalimat (Maulida & Suyadi, 2021). Permainan lain dengan APE Ice Cream juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara (Manulang et al., 2022). Bahkan pada permainan tradisional yang dimodifikasi seperti pada permainan cublak-cublak suweng juga terbukti efektif untuk mengenalkan literasi (Munastiwi et al., 2018). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan efektif untuk membantu meningkatkan literasi anak usia dini karena dunia mereka adalah dunia bermain. Bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berpikir dan bertindak secara imajinatif, selain itu juga penuh daya khayal yang berhubungan erat dengan perkembangan kreativitas anak (Kurnia, 2012).

Pemanfaatan teknologi dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi pada siswa. Penelitian dengan intervensi aplikasi edukatif yang berisi kombinasi puzzle huruf, angka, simbol, serta tontonan video interaktif menunjukkan bahwa kemampuan literasi dapat ditingkatkan (Amalia, 2023). Hasil ini selaras dengan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan juga menunjukkan peningkatan kemampuan literasi pada anak usia dini. Anak usia dini saat ini sudah sangat akrab dengan teknologi. Sayangnya masih anak lebih banyak yang menghabiskan waktu untuk bermain gadget dibanding bermain bersama teman sebayanya. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi perlu diubah untuk tujuan yang lebih positif termasuk dalam jenis permainan yang digunakan oleh anak dalam gadget seperti dalam pemanfaatan game literasi.

KESIMPULAN

Game literasi dapat meningkatkan minat belajar literasi pada anak usia dini di TK Harapan Gubug. Peningkatan terjadi baik pada anak yang sudah pandai membaca maupun yang masih tertinggal kemampuan literasinya. Penggunaan game literasi juga lebih disukai anak untuk belajar

literasi dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Kemampuan membaca anak juga terlihat meningkat terutama pada anak laki-laki. Hasil terlihat pada peningkatan kategori pada hasil *post-test*. Terlihat dengan adanya peningkatan pada kategori menjadi sedang sampai tinggi pada seluruh anak setelah penilaian *post-test*. Beberapa kendala terkait ketersediaan laptop serta peningkatan sistematisasi dan level game dapat dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar dengan game literasi lebih maksimal.

PERSANTUNAN

Terimakasih kami ucapkan kepada para guru serta siswa siswi TK Harapan Gubug Boyolali yang telah berkenan untuk menjadi tempat pengabdian masyarakat dengan game literasi sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan semoga dapat bermanfaat.

REFERENSI

- Amalia, D. (2023). Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Harsiati, T. (2018). Karakteristik Soal Literasi Membaca pada Program PISA. *Litera*, 17(1), 90–106. <https://doi.org/10.21831/ltr.v17i1.19048>
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 1(1), 77–85. <https://media.neliti.com/media/publications/22936-ID-konsepsi-bermain-dalam-menumbuhkan-kreativitas-pada-anak-usia-dini.pdf>
- Manulang, R., Simanjuntak, V. H. M., & Hanim, H. (2022). Literasi Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi (APE) Ice Cream Di TK Galilea Hosanna Kids. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.52622/jam.v2i2.209>
- Maulida, S., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Media ABC Magnet Box di RA M Gandu I. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 150–158. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.8049>
- Munastiwi, E., Lovita Pandiangan, E., & Sintami Rahayu UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan. (2018). Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng (Modifikasi) di RA Ar Rafif Kalasan Sleman Yogyakarta. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education ISSN*, 1(April), 2620–2624. <http://conference.staialhikmahyogyakarta.ac.id/index.php/ah-piece>
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>
- Redhana, I. W. (2024). *Literasi Digital Pedoman Menghadapi Society 5.0* (Issue Penerbit Samudra Biru).
- Ruhaena, L., & Ambarwati, J. (2015). Pengembangan Minat dan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah di Rumah. *The 2nd University Research Coloquium 2015, 2005*, 172–179.