



Dampak Ketidaksesuaian Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun

Qori Azmil Maghfiroh¹, Dewi Alifaturrohmah², Laily Nur Aisiyah³, Heni Puji Lestari⁴, Nanik Yulianti⁵, dan Angelinal Khoiriah⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jember

ABSTRAK. Kemampuan literasi menjadi aspek krusial bagi anak untuk dipelajari sejak usia dini. Untuk menstimulasi kemampuan literasi anak, membutuhkan sebuah media seperti alat permainan edukatif. Ketidaksesuaian alat permainan edukatif akan menimbulkan masalah baru bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan permasalahan ketidaksesuaian alat permainan edukatif terhadap perkembangan literasi pada anak di kelompok A yaitu kelompok usia 4-5 tahun. Sehingga, tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis dampak yang ditimbulkan dari ketidaksesuaian alat permainan edukatif tersebut terhadap perkembangan literasi anak dengan harapan guru lebih memperhatikan dalam upaya pemilihan alat permainan edukatif yang digunakan untuk proses pembelajaran. Metode penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian kelompok A dengan rentang anak usia 4-5 tahun sebanyak 14 anak. Data dalam penelitian diperoleh melalui observasi, survey, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun belum berkembang pada indikator mengenal lambang bilangan, mengenal lambang huruf dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Salah satu penyebabnya adalah ketidaksesuaian atau ketidaktepatan pemilihan dan penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran dan juga guru tidak melakukan pendampingan saat anak bermain alat permainan tersebut sehingga perkembangan anak tidak berkembang secara maksimal.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif; Anak Usia Dini; Literasi

ABSTRACT. Literacy skills are a crucial aspect for children to learn from an early age. To stimulate children's literacy skills, they need media such as educational games. Incompatibility of educational game tools will cause new problems for children. Based on the research results, it was found that there was a problem of inappropriate educational game tools for literacy development in children in group A, namely the 4-5 year old. So, the aim of this research is to analyze the impact of inappropriate educational game tools on children's literacy development with the hope that teachers will pay more attention in selecting educational game tools used for the learning process. This research method is descriptive qualitative with group A research subjects ranging from 14 children aged 4-5 years. The data in the research was obtained through observation, surveys, documentation and interviews. The results of the research show that the literacy skills have not developed in the indicators of recognizing number symbols, recognizing letter symbols and imitating (writing and pronouncing) the letters A-Z. One of the causes is inappropriateness or inaccuracy in the selection and use of educational game tools in the learning process and also teachers not providing assistance when children play these game tools so that children's development does not develop optimally.

Keyword : Educational Game Tools; Early Childhood; Literacy

Copyright (c) 2024 Qori Azmil Maghfiroh dkk.

✉ Corresponding author : Qori Azmil Maghfiroh

Email Address : qoriazmilmaghfiroh@gmail.com

Received 10 Desember 2023, Accepted 28 Januari 2024, Published 30 Januari 2024

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi menjadi aspek krusial bagi anak untuk dipelajari sejak dini. Literasi merupakan langkah awal dari membaca dan menulis. Pengembangan kemampuan literasi sangatlah penting sebagai upaya persiapan anak mengikuti proses pembelajaran baca tulis di sekolah selanjutnya yaitu sekolah dasar [1]. Kemampuan membaca bersifat reseptif, contohnya pengenalan aksara atau huruf, bunyi huruf, rangkaian beberapa huruf, pemahaman antara makna, maksud dari sebuah konteks wacana [2]. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 10 berbunyi 'keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dan cerita [3]. Kemampuan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang memerlukan latihan dan pembiasaan untuk mengukur sejauh mana anak dapat mengembangkan bahasanya agar mampu berkomunikasi dengan orang lain [4].

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyatakan bahwasanya dalam sebuah aspek kemampuan literasi terhadap anak dengan rentang usianya mulai dari 4-5 tahun yaitu anak sudah bisa menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada mulai dari 1-10, anak juga bisa memahami terkait konsep-konsep bilangan, anak sudah bisa mengenal terkait dengan lambang bilangan, anak juga bisa mengetahui lambang huruf, mengenal simbol-simbol, dan meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z). Oleh karenanya, kemampuan literasi sangat penting dimiliki oleh anak dan harus dilatih sejak dini. Hal tersebut juga disebabkan banyaknya aspek perkembangan anak yang berkaitan serta dipengaruhi oleh kemampuan literasi pada anak. Pernyataan ini juga sejalan dengan pendapat Arsyah dkk., yang mengungkapkan bahwasanya literasi anak sangat penting diperhatikan karena dengan kemampuan literasi yang baik, anak akan mendapatkan keterampilan yang baik pula [5]. Selain itu, anak juga memiliki kesadaran menjadi seorang pembaca, penulis, dan seorang pendengar yang bisa memahami terkait dengan informasi yang sudah sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Dari kemampuan literasi yang baik anak akan mampu menguasai dan berlatih supaya anak bisa berfikir secara kreatif, inovatif, analitis, dan kritis pada saat mengelola sebuah informasi penting yang anak dapatkan.

Pengembangan kemampuan terhadap literasi anak tidak terlepas dari peran guru disekolah. Selain orang tua, guru juga sangat penting untuk menstimulasi kemampuan literasi anak. Dalam proses menstimulasi tentunya membutuhkan alat atau media sebagai penunjang agar stimulus dapat berjalan secara optimal. Alat permainan edukatif adalah suatu sarana yang menjadi pendukung pada saat melakukan kegiatan-kegiatan yang akan menstimulasi terkait pengembangan literasi pada anak, ketersediaan alat permainan edukatif sangat penting untuk disiapkan. Dikarenakan pada dasarnya anak itu belajar sambil bermain. Sejalan dengan pernyataan Budyawati metode pengajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak salah satunya adalah menggunakan pendekatan bermain, yang dilakukan secara progresif, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan [6]. Metode ini ditujukan untuk mendorong keaktifan, kreativitas,

efektivitas, dan kegembiraan anak dalam pembelajaran. Pendidikan Anak Usia Dini ialah wujud pendidikan yang fokus berlandaskan daya tumbuh dan kembang anak, dari fisiknya, kecerdasan ataupun cara berpikir, sikap, bahasa dan komunikasinya [7]. Akan tetapi, pada proses penerapannya pastinya terdapat suatu kendala sendiri terutama pada guru. Guru-guru perlu memiliki pemahaman yang baik tentang cara pemilihan dan penggunaan permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak di sekolah.

Pemanfaatan alat permainan edukatif ini memberikan kesempatan baik kepada anak untuk mengikuti proses pembelajaran dan memberikan bantuan terhadap anak untuk memahami sebuah konsep yang abstrak menjadi konkret [8]. Guru sebelum memilih alat permainan yang cocok untuk anak diharapkan untuk memperhatikannya terlebih dahulu, karena alat permainan pada anak belum tentu termasuk dalam kategori alat permainan edukatif pada anak. Hal tersebut sama dengan apa yang dikemukakan Mita dan Qalbi guru harus benar-benar memahami tentang alat permainan edukatif yang akan dipakai oleh anak, karena alat permainan tersebut memiliki beberapa fungsi baik dalam aspek bermain maupun pendidikan anak [9]. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk berperan penting dalam proses pembelajaran anak dan mendorong perkembangan dalam segala aspek tumbuh kembang anak. Pemilihan alat permainan edukatif harus dilakukan berdasarkan karakteristik anak. Fitur alat permainan edukatif cocok untuk usia anak, merangsang tumbuh kembang anak, menarik dan beragam, serbaguna dan aman digunakan, bentuknya sederhana dan cocok untuk tumbuh kembang anak. Setelah guru memahami karakteristik dan pemilihan alat permainan edukatif yang sesuai untuk anak, maka anak dapat menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran melalui tahap persiapan, pelaksanaan penilaian, dan tahap tindak lanjut [10].

Penelitian terkait alat permainan edukatif telah banyak dilakukan diantaranya Soflianti menyimpulkan bahwa anak mengalami peningkatan kecerdasan bahasa dalam mengetahui dan mengenal kosa kata baru yaitu nama-nama buah melalui alat permainan edukatif flashcard berbasis teknologi augmentasi reality [11]. Penelitian Mahardika menyimpulkan bahwa dibutuhkan media game edukatif sebagai sarana meningkatkan literasi budaya anak usia dini. Materi budaya daerah lebih mudah untuk dikuasai untuk anak usia dini, dalam hal ini memberi wawasan bahwa literasi budaya sebagai warisan nenek moyang dapat di berikan pada anak [12]. Penelitian Maulida juga menyimpulkan pengembangan media pembelajaran koper literasi ini tentu ada banyak varian yang membuat suatu produk bisa dikatakan layak atau tidaknya. Suatu produk dikatakan layak apabila memenuhi standar kebutuhan dalam proses pembelajaran, sedangkan suatu produk dianggap tidak layak apabila tidak membantu mencapai indikator yang diinginkan dalam pembelajaran literasi [13].

Pada kenyataannya, banyak guru yang belum memahami pentingnya penggunaan dan memilih perlengkapan bermain edukatif sesuai usia anak, sehingga berdampak serius terhadap perkembangan anak. Pada penelitian yang dilakukan peneliti di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember ditemukan permasalahan berupa ketidaksesuaian alat permainan edukatif yang digunakan sehingga menimbulkan dampak yang serius terhadap perkembangan anak, terkhusus dalam aspek

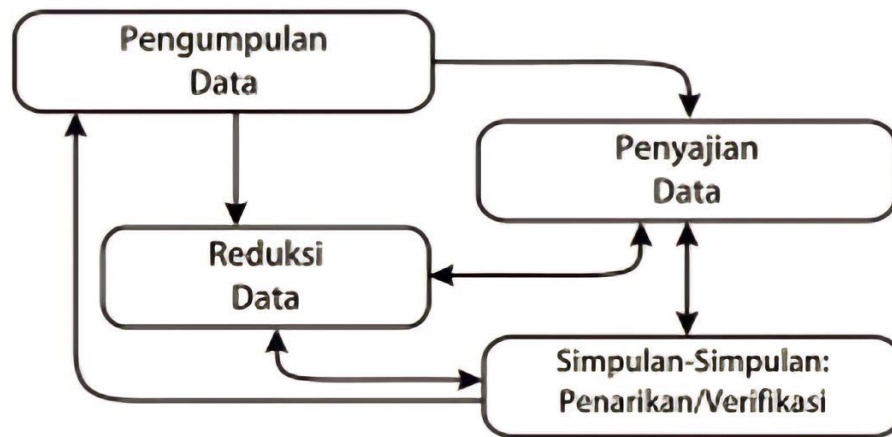
perkembangan literasinya. Dari permasalahan tersebut penelitian ini berfokus pada analisis dampak ketidaksesuaian alat permainan edukatif terhadap perkembangan literasi pada anak di kelompok A yaitu kelompok umur 4-5 tahun di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember. Adapun pemecahan masalah pada Penelitian ini seperti guru mengenalkan alat permainan edukatif pada anak, mengajak anak untuk terlibat dalam permainan edukatif tersebut, mengajak anak untuk bereksplorasi, serta menjelaskan kepada anak pada saat pembelajaran dimulai. Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan secara detail dampak yang ditimbulkan dari ketidaksesuaian alat permainan edukatif di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember terhadap peningkatan keterampilan membaca dan menulis pada kelompok usia 4-5 tahun dengan harapan dapat ditemukannya solusi untuk memecahkan masalah tersebut dan mengedukasi guru yang membaca jurnal ini agar lebih memperhatikan upaya pemilihan alat permainan edukatif yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Definisi Penelitian kualitatif adalah sebuah metode yang dilakukan berdasarkan kondisi dan situasi sebenarnya [14]. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mendeskripsikan pemahaman terhadap objek penelitian atau menggambarkan masalah secara rinci, sekaligus mengembangkan konsep kepekaan terhadap masalah yang diidentifikasi. Hal ini bertujuan agar dapat memperoleh hasil, kesimpulan, dan data yang relevan dari masalah tersebut [15]. Arikunto dalam Cindy menyebutkan bahwa penelitian deskriptif tidak berfokus pada pengujian hipotesis tertentu, tetapi lebih pada mendeskripsikan “apa adanya” tentang variabel, gejala, atau situasi tanpa adanya interpretasi atau pengujian khusus [16]. Penelitian ini mendeskripsikan dampak ketidaksesuaian alat permainan edukatif terhadap perkembangan literasi anak pada usia 4-5 Tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember. Yang menjadi fokus subjek penelitian yaitu kelompok A dengan usia anak 4-5 tahun yang berjumlah 14 anak. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober – 30 November 2023. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, *survey*, wawancara dan dokumentasi untuk pengumpulan data. Pada teknik observasi peneliti melakukan pengamatan pada anak saat proses pembelajaran berlangsung dari awal masuk hingga pulang sekolah serta melakukan *survey* dengan mengacu pada indikator kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Sedangkan pada tahap wawancara, peneliti melakukan tanya jawab terkait permasalahan yang diangkat kepada kepala sekolah dan guru kelas kelompok A. Kemudian pada tahap dokumentasi, peneliti mengambil beberapa gambar anak pada saat proses pembelajaran dengan tujuan sebagai bukti memperkuat hasil penelitian nantinya. Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan secara detail dampak yang ditimbulkan dari ketidaksesuaian alat permainan edukatif di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember terhadap perkembangan literasi anak usia 4-5 tahun. Data yang diperoleh

melibatkan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Proses analisis data melibatkan pemahaman terhadap kegiatan analisis data kualitatif, termasuk penerimaan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari data tersebut [17].



Gambar 1. Analisis Data Kualitatif

Proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga selesai. Terdapat tiga tahap utama dalam analisis tersebut, yaitu pertama reduksi data, kedua penyajian data, dan ketiga penarikan kesimpulan/verifikasi. Ketiga tahap tersebut saling terkait sepanjang proses pengumpulan data, membentuk wawasan umum yang disebut analisis [18]. Tahap penelitian yang dilakukan meliputi; Tahap awal, peneliti melaksanakan pra-penelitian di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember dan memohon persetujuan kepada kepala sekolah. Tahap kedua, yaitu tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan penelitian kepada peserta didik di kelompok A dengan usia 4-5 Tahun di TK Raudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember dengan mencatat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya melalui pengamatan dan *survey* serta mengumpulkan dokumen yang dibutuhkan. Tahap akhir, peneliti mengumpulkan hasil analisis data untuk kemudian ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember model pembelajaran yang dilakukan adalah model pembelajaran klasikal, dimana anak-anak melakukan kegiatan yang sama dalam satu waktu. Sebelum kelas dimulai guru memperbolehkan anak-anak untuk memainkan alat permainan edukatif yang ada dengan syarat dirapikan kembali saat waktu istirahat tiba, sehingga hal ini menyebabkan anak-anak terlihat sibuk sendiri dengan alat permainan edukatif yang anak mainkan, anak juga tidak memperhatikan dan mengabaikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung. Anak-anak memainkan alat permainan edukatif tersebut tidak terkonsep dan tanpa pendampingan oleh guru, anak memainkan alat permainan edukatif sesuka hati anak. Guru seharusnya berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan bermain, keterampilan dalam mengelola dan mengolah alat permainan edukatif juga

harus dikuasai dan dimiliki oleh setiap guru sehingga alat permainan edukatif yang ada dapat mengoptimalkan pengembangan kompetensi anak [19].

Alat permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak perlu disusun secara holistik dan disesuaikan dengan kelompok usianya. Alat permainan edukatif untuk anak usia 4-5 tahun akan berbeda dengan permainan edukatif yang ditujukan untuk usia 5-6 tahun. Alat permainan edukatif bagi anak usia 4-5 tahun dibuat lebih sederhana, sedangkan yang ditujukan bagi anak usia 5-6 tahun akan lebih kompleks. Jadi pada intinya alat permainan edukatif dirancang khusus sesuai dengan kelompok usia anak. Pendidik perlu memperhatikan kesesuaian dengan kondisi dan kebutuhan anak, jangan memaksakan membeli alat permainan yang tidak terlalu diperlukan anak [20].

Berdasarkan teori-teori dalam pemilihan, karakteristik, dan penggunaan alat permainan edukatif yang tepat, peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu ketidaksesuaian alat permainan edukatif pada kelompok A dengan rentang usia anak 4-5 tahun. Hal ini terlihat jelas saat pembelajaran berlangsung anak-anak memainkan alat permainan edukatif yang notabenehnya untuk anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Anak usia 4-5 tahun yang seharusnya dikenalkan dengan angka dan huruf sederhana malah diberi stimulus melalui alat permainan edukatif seperti balok angka yang dimulai dari angka satuan hingga puluhan. Selain itu, terdapat pula alat permainan edukatif berupa balok huruf yang setiap baloknya selain terdiri dari huruf alphabet juga terdiri dari suku kata yang sulit, contoh fe, xa, nyi, ya, sa, dan sebagainya. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 anak usia 4-5 tahun cukup dikenalkan pada angka 1-10 terlebih dahulu dan menguasai menulis dan mengucapkan huruf A-Z, untuk pengenalan angka puluhan dan suku kata berada ada tahap usia selanjutnya. Dari hal ini, alat permainan edukatif yang ada di TK Raudhatul Ulum Patrang tidak sesuai dengan usia anak yaitu usia 4-5 tahun.

Dampak yang ditimbulkan dari hasil wawancara dan *survey* pada siswa kelompok A di TK Roudhatul Ulum penulis menemukan bahwa banyak siswa yang tidak mengenal huruf dan angka sederhana seperti angka 1-10 dan huruf alphabet a, b, c, d, dan e. Apabila permasalahan ini terus berlanjut, maka akan membuat anak frustrasi dikarenakan terlalu sulit atau jenuh serta pemberian media terlalu susah untuk dimainkan, dipahami dan berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Alat permainan edukatif dapat menjadi alat atau media yang mendukung tumbuh kembang anak jika permainan yang diberikan sesuai dengan usianya, setiap jenjang usia anak memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda-beda, sehingga tidak semua jenjang usia anak dapat dipaksakan untuk melakukan permainan yang belum tepat dengan usianya [21].

Capaian kemampuan literasi pada anak usia 4-5 tahun berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyatakan aspek kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun yaitu anak sudah bisa menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada mulai dari 1-10, anak juga bisa memahami terkait konsep-konsep bilangan, anak sudah bisa mengenal terkait dengan lambang bilangan, anak juga bisa mengetahui lambang huruf, mengenal simbol-simbol,

dan meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z). Berdasarkan hasil survey yang mengacu pada indikator tersebut yang dilakukan pada 14 anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun di TK Roudhatul Ulum diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil survey perkembangan literasi pada anak usia 4-5 tahun

No	Indikator Perkembangan Literasi	Muncul	Persentase (%)	Belum Muncul	Persentase
1	Mengklasifikasikan benda sesuai bentuk	11	78,6 %	3	21,4
2	Membilang banyak benda 1-10	13	92,9 %	1	7,1
3	Mengenal konsep bilangan	10	71,4 %	4	28,6
4	Mengenal lambang bilangan	6	42,9 %	8	57,1
5	Mengenal lambang huruf	4	28,6 %	10	71,4
6	Mengenal simbol-simbol	8	57,1 %	6	42,9
7	Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	3	21,4 %	11	78,6

Dari data yang tercantum dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember pada indikator mengklasifikasikan benda sesuai bentuk, membilang banyak benda 1-10, mengenali konsep bilangan, mengenali simbol-simbol sudah berkembang dengan baik dimana persentase yang muncul pada setiap indikator lebih tinggi daripada persentase yang belum muncul. Akan tetapi ada 3 indikator yang belum maksimal yaitu indikator mengenali lambang bilangan dimana dari 14 anak hanya 6 anak yang sudah berkembang secara maksimal dengan persentase 42,9%, 8 anak lainnya belum berkembang secara maksimal dengan persentase 57,1%. Artinya masih banyak anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun tidak mengenali lambang bilangan. Begitu pula pada indikator mengenali lambang huruf terdapat 10 anak dari 14 anak yang belum berkembang dengan persentase 71,4% dan 4 anak lainnya sudah berkembang dengan persentase 28,6%. Pada indikator ini jumlah anak yang belum berkembang cukup tinggi. Kemampuan mengenali adalah kemampuan dimana anak melakukan suatu kegiatan dengan mengenali bentuk dan ciri-ciri suatu naskah yang ada dalam tulisan yang merupakan bagian dari lambang huruf atau angka yang tertulis. Kemampuan mengenali ini adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak, untuk mengembangkannya dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat [22]. Sama halnya dengan indikator meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z dari 14 anak hanya 3 anak saja yang sudah berkembang dengan persentase 21,4% sisanya yaitu 11 anak dengan persentase 78,6% belum muncul. Pada usia ini yaitu 4-5 tahun seharusnya anak sudah mampu meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z [23].

Hasil temuan penulis saat melakukan observasi lapangan bahwasanya anak kelompok A di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember belum bisa mengenali lambang bilangan sederhana yaitu bilangan 1-10. Hal ini terlihat saat penulis menunjukkan beberapa bilangan secara acak yang ada pada alat permainan edukatif balok angka yang terdapat di dalam kelas. Beberapa kali penulis mencoba untuk memberikan tebakan angka namun mayoritas anak kelompok A di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember belum bisa menebaknya dengan benar. Saat penulis melakukan survey, indikator mengenali lambang bilangan pada anak kelompok A di TK

Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember hanya 6 dari 14 anak yang bisa menjawab dengan tepat. Alat permainan edukatif balok angka untuk anak dengan rentang usia 4-5 tahun cukup terdiri dari bilangan 1-10 saja, namun balok angka yang terdapat di kelas Kelompok A TK Roudhatul Ulum tidak hanya mencakup bilangan sederhana melainkan juga bilangan puluhan yang cukup sulit untuk dipelajari bagi anak usia 4-5 tahun. Selain itu, anak kelompok A TK Roudhatul Ulum belum mampu mengenal lambang huruf, menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z. Hanya 4 dari 14 anak kelompok A TK Roudhatul Ulum yang mampu mengenal lambang huruf dengan baik serta 3 dari 14 anak yang mampu menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z. Hal ini sangat mengkhawatirkan karena sejatinya anak usia 4-5 tahun sudah mampu mengenal, menuliskan serta mengucapkan huruf A-Z. Untuk memperoleh data tersebut penulis melakukan permainan tebakkan menggunakan alat permainan edukatif balok huruf yang terdapat dalam kelas, mayoritas anak menjawab tebakkan yang diberikan oleh penulis dengan asal, ada juga yang kebingungan menjawabnya bahkan ada yang menjawab dengan bilangan angka. Alat permainan edukatif balok huruf yang terdapat di kelompok A tidak hanya mencakup huruf A-Z namun juga terdapat suku kata yang cukup sulit untuk usia 4-5 tahun. Suku kata yang terdapat dalam balok huruf tersebut yaitu fe, so, nyi, xa, xu, dan lain sebagainya. Hal ini akan membuat anak frustrasi dan tidak menyukai permainan tersebut karena anak akan menganggap bahwa permainan itu sangat sulit. Padahal fungsi dari alat

Adapaun media yang digunakan peneliti dalam mengetahui perkembangan anak sudah muncul (berkembang) atau belum di setiap indikatornya menggunakan alat permainan edukatif yang ada di kelas yaitu balok huruf yang mencakup huruf alphabet dan suku kata serta balok angka yang mencakup angka satuan, puluhan, hingga ratusan. Dimana alat permainan edukatif yang tersedia sangat sulit untuk dimainkan dan tergolong susah bagi anak karena anak usia 4-5 tahun cukup mengenal angka 1-10 dan huruf A-Z. Alat permainan edukatif yang notabenenya membuat anak senang dalam belajar dan membantu anak dalam mencapai perkembangannya malah menambah beban belajar anak karena ketidaksesuaian dalam pemilihan alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak. Sebuah alat permainan edukatif dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif jika tujuan dari permainan tersebut jelas dan memiliki nilai edukatif. Yang dimaksud nilai edukatif yaitu dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir cepat, mengasah berpikir kreatif, dan lain sebagainya [24]. Pemilihan alat permainan yang tepat akan membantu dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadini menyatakan peningkatan literasi pada anak dapat dilakukan melalui permainan sehingga anak dapat mempraktekkan kemampuan literasinya dalam permainan tersebut [25]. Semakin banyak anak melihat dan memainkan media yang mengandung tulisan atau huruf semakin baik pula anak dalam kemampuan literasinya [26].

Menurut Nahdi dan Yunitasari salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan keterampilan membaca adalah penerapan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif [27]. Metode pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti melibatkan alat permainan edukatif

[28]. Agar penggunaan alat permainan edukatif optimal dan tidak salah sasaran maka diperlukan keterampilan guru dalam memilih bahkan membuat alat permainan edukatif secara mandiri. Dikarenakan pemilihan alat permainan edukatif yang tidak tepat di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember, maka peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu diadakannya pelatihan pembuatan alat permainan edukatif kepada guru. Rancangan tahapan pelatihan yang penulis tawarkan yaitu: Tahap persiapan, pertama dilakukan *survey* terlebih dahulu, penentuan lokasi dan sasaran, serta pembuatan materi pelatihan. Tahap Pelaksanaan Pelatihan, Pengenalan tentang media alat permainan edukatif, karakteristiknya, dan pemilihan alat permainan edukatif yang tepat sesuai usia anak. Tanya jawab. Latihan dan praktek pembuatan alat permainan edukatif. Tahap Implementasi, Pada tahap ini guru mengimplementasikan alat permainan edukatif yang sudah dibuat kepada anak.

Apabila guru mendapatkan pelatihan mengenai alat permainan edukatif yang bervariasi dan disesuaikan dengan usia anak, maka guru akan mudah membuat dan mengaplikasikannya pada proses pembelajaran. Apabila guru mampu membuat, memilih, dan memanfaatkan alat permainan edukatif sesuai dengan kebutuhan dan usia anak, harapannya anak dapat mencapai aspek perkembangannya sesuai dengan usianya dan tidak merasa frustrasi dan bosan saat belajar sambil bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan literasi anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember, belum berkembang pada indikator mengenal lambang bilangan, mengenal lambang huruf dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Salah satu penyebabnya adalah ketidaksesuaian atau ketidaktepatan pemilihan dan penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran dan juga guru tidak melakukan pendampingan saat anak bermain alat permainan tersebut sehingga perkembangan anak tidak berkembang secara maksimal. Jika hal ini tidak segera diatasi dan dibiarkan begitu saja akan menimbulkan dampak yang serius dimana nantinya akan menghambat aspek perkembangan anak lainnya dan anak akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di tahap pendidikan selanjutnya. Ketidaktahuan dan ketidakterampilan guru juga menjadi masalah utama dalam hal ini, sehingga solusi dengan mengadakan pelatihan diharapkan dapat memecahkan masalah yang ditimbulkan sehingga kedepannya dalam pemilihan alat permainan edukatif guru dapat menyesuaikannya dengan usia anak. Limitasi pada penelitian ini terletak pada proses wawancara, penulis menyadari setiap penelitian pasti terdapat kekurangan. Pada saat proses wawancara, terkadang jawaban informan tidak sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Untuk menyelesaikan masalah ini, penulis mengulang kembali pertanyaan sekaligus menjelaskan maksud dari pertanyaan tersebut.

PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru di TK Roudhatul Ulum Patrang, Kabupaten Jember, dosen pembimbing, dan teman sekelompok yang telah terlibat dan memberikan bantuan selama pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Tidak lupa, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada *editor* dan *reviewer* Jurnal Murhum yang telah memberikan kesempatan untuk publikasi jurnal ini.

REFERENSI

- [1] S. Maulida and S. Suyadi, "Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Media ABC Magnet Box di RA M Gandu I," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 1, pp. 150–158, Jun. 2021, doi: 10.26877/paudia.v10i1.8049.
- [2] I. Asmaryadi, N. Nazurty, and M. Muazza, "Studi Strategi Guru Kelas dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Proses Pembelajaran Daring Kelas Rendah SDIT Cahaya Hati," *J. Pendidik. Temat. Dikdas*, vol. 6, no. 2, pp. 47–61, Dec. 2021, doi: 10.22437/jptd.v6i2.12927.
- [3] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, "Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, Jun. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.
- [4] N. Qotrunnida, E. Supriatna, and R. Naufal Arzaqi, "Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak di RA Darul Mu'minin," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 448–459, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.241.
- [5] D. Arsa, A. Atmazaki, and N. Juita, "Literasi Awal pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 127, Feb. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.159.
- [6] L. P. I. Budyawati, Y. S. Umami, and H. Rahmadiyah, "Uji Efektivitas Permainan Berbasis Kearifan Lokal 'Dhakon' pada Metode Bermain Calistung Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Barokah Tamanan Bondowoso," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 8, no. 2, pp. 102–111, 2022, doi: 10.29062/seling.v8i2.1184.
- [7] W. Meilin Saputri, H. Machmud, L. Anhusadar, Z. Mustang, and N. Hasana Safei, "Kesenian Khabanti: Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 247–258, Sep. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.181.
- [8] A. K. Fasha and H. Hibana, "Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, vol. 9, no. 1, p. 1, Jun. 2023, doi: 10.18592/jea.v9i1.8728.
- [9] H. Zaini and K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 81–96, Oct. 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.
- [10] P. Sigit, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. 2019.
- [11] S. D. S. -, Puspita Melati, Aulia Rahmah, Milkhatun, and RR. Deni Widjayatri, "Inovasi Flashcard Berbasis Teknologi AR Sebagai Alat Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak di Masa Pandemic Covid-19," *Ana' Bulava J. Pendidik. Anak*, vol. 2, no. 2, pp. 26–37, Dec. 2021, doi: 10.24239/abulava.Vol2.Iss2.35.
- [12] M. A. Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, "Strategi Literasi

- Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4(2), no. 2, pp. 80-93., 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.287.
- [13] D. Nur Maulida, S. Labiba Kusna, and E. Puspitasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 568-579, Nov. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.330.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2019.
- [15] L. O. Anhusadar and I. Islamiyah, “Kualifikasi Pendidik PAUD Sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014,” *J. Early Child. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 55-61, Mar. 2020, doi: 10.37985/joecher.v1i2.8.
- [16] C. Giti, S. Sasmiati, and B. Risyak, “Pemahaman Guru Paud Tentang APE Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 4, 2015, [Online]. Available: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/10003>
- [17] W. S. Nurhaliza and T. N. Suciati, “Potret Sosial Budaya Masyarakat Suku Bajo Sampela di Kabupaten Wakatobi,” *J. Komun. Univ. Garut Has. Pemikir. dan Penelit.*, vol. 5, no. 2, pp. 341-356, 2019, doi: 10.10358/jk.v5i2.671.g639.
- [18] J. S. Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 2014.
- [19] F. Hardianti, S. A. Rachman, and S. Muhtahidin, “Pelatihan Pembuatan Media Alat Permainan Edukatif (Ape) bagi Guru PAUD di Desa Sikur Barat,” *Insa. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, pp. 5-9, Jul. 2023, doi: 10.61924/insanta.v1i1.2.
- [20] Muhammad Akhlis Rizza, Ratna Monasari, Etik Puspitasari, and Kris Witono, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dan Sosialisasi Keselamatan Bermain Outdoor Bagi Paud Bina Cendikia Desa Sidorejo Kabupaten Malang,” *JURPIKAT (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 2, no. 3, pp. 512-522, Nov. 2021, doi: 10.37339/jurpikat.v2i3.681.
- [21] E. Erdiyanti and S. Syukri, “Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 68-79, Jun. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i1.34.
- [22] A. R. Nurhidaya and others, “Efektivitas Metode Proyek dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Hardiyanti,” *INDOPEDIA (Jurnal Inov. Pembelajaran dan Pendidikan)*, vol. 1, no. 3, pp. 1006-1016, 2023, [Online]. Available: <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/126>
- [23] L. Ciecierski, J. Nageldinger, W. P. Bintz, and S. D. Moore, “New Perspectives on Picture Books,” *ATHENS J. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 123-136, Apr. 2017, doi: 10.30958/aje.4-2-2.
- [24] W. Wahyudi, D. Nuryani, and Y. Setiawan, “Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta didik Sekolah Dasar,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 12, no. 1, pp. 20-30, Jan. 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i1.p20-30.
- [25] N. Hadini, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur,” *Empower. J. Ilm. Progr. Stud. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 6, no. 1, 2017, doi: 10.22460/empowerment.v6i1p%25p.370.

- [26] K. E. Sari, "Animasi Wayang Sebagai Media Literasi Dan Kreatifitas Anak Berbasis Kearifan Lokal," *TADWIN J. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 49–61, Jun. 2023, doi: 10.19109/tadwin.v4i1.17014.
- [27] K. Nahdi and D. Yunitasari, "Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 446, Dec. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.372.
- [28] A. A. Ganarsih, R. Hafidah, and N. E. Nurjanah, "Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 10, no. 3, pp. 186–195, 2022, doi: 10.20961/kc.v10i3.56350.