

Inovasi Bahan Ajar Literasi Berbasis Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak TK

Aprilia Arna Erlinda^{1*}, Nazla Maharani Umay², Harjito³

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Semarang, Indonesia^{1,2,3}

*Email Korespondensi: anaerlinda114@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 08-07-2026

Received 17-07-2026

Published 18-07-2026

Keywords:

Play Based Learning;
Literacy Teaching Materials;
Early Reading Skills;
Early Childhood Education;
Kindergarten;

Kata Kunci:

Pembelajaran Berbasis
Bermain, Bahan Ajar
Literasi, Kemampuan
Membaca Awal, Pendidikan
Anak Usia Dini, Taman
Kanak-Kanak

ABSTRACT

Early reading skills constitute a fundamental literacy competence that forms the basis for children's future academic success. However, literacy instruction in kindergarten frequently faces challenges, including limited engaging teaching materials, teacher-centered practices, and low levels of children's participation. This study aimed to develop play-based literacy teaching materials that are valid, practical, and effective in improving the early reading skills of kindergarten children. A Research and Development (R&D) approach was employed by adapting the Borg and Gall development model, encompassing needs analysis, product planning, development, expert validation, revision, limited field testing, field implementation, and final refinement. Participants included kindergarten teachers and children in Demak Regency, Indonesia. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, documentation, and learning outcome assessments, then analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The findings demonstrated that the developed materials achieved high validity based on evaluations by subject matter experts, media experts, and practitioners. Implementation significantly improved children's learning motivation, classroom engagement, letter recognition, phonemic awareness, and word-building skills. Additionally, the use of manipulative learning media fostered meaningful learning experiences and encouraged active participation. These findings indicate that play-based literacy materials provide an effective and innovative instructional resource for enhancing early reading skills and strengthening literacy development in early childhood education.

ABSTRAK

Kemampuan membaca awal merupakan kompetensi literasi fundamental yang menjadi dasar keberhasilan akademik anak di masa depan. Namun, pembelajaran literasi di taman kanak-kanak sering menghadapi berbagai tantangan, seperti terbatasnya bahan ajar yang menarik, praktik pembelajaran yang berpusat pada guru, dan rendahnya partisipasi anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar literasi berbasis bermain yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca

awal anak TK. Pendekatan *Research and Development* (R&D) digunakan dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall yang mencakup analisis kebutuhan, perencanaan produk, pengembangan, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, uji coba lapangan, dan penyempurnaan akhir. Partisipan meliputi guru TK dan anak-anak di Kabupaten Demak, Indonesia. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan penilaian hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Temuan menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan mencapai validitas tinggi berdasarkan evaluasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Implementasi bahan ajar secara signifikan meningkatkan motivasi belajar anak, keterlibatan di kelas, pengenalan huruf, kesadaran fonemik, dan keterampilan merangkai kata. Selain itu, penggunaan media pembelajaran manipulatif menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong partisipasi aktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar literasi berbasis bermain efektif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca awal serta memperkuat pengembangan literasi di pendidikan anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membangun kesiapan belajar anak untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya (Morrison, 2022; UNESCO, 2023). Literasi awal menjadi fondasi penting bagi perkembangan akademik anak pada jenjang berikutnya (OECD, 2023). Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, serta moral yang saling berkaitan. Salah satu kemampuan yang menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar adalah kemampuan literasi, khususnya membaca permulaan. Literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan mengenali huruf atau membaca kata, tetapi juga sebagai kemampuan anak dalam memahami simbol, mengembangkan kosakata, menghubungkan bunyi dengan huruf, serta mengonstruksi makna melalui berbagai pengalaman belajar. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi perkembangan akademik anak di sekolah dasar dan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, pengembangan literasi pada anak usia dini perlu dilakukan melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan mengedepankan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan yang berkembang secara optimal pada usia dini berkontribusi terhadap kesiapan belajar dan keberhasilan akademik anak di masa depan (Whitehurst & Lonigan, 2022; Snow et al., 2022). Sebaliknya, keterlambatan dalam penguasaan literasi awal dapat berdampak pada rendahnya kemampuan akademik anak di masa mendatang. Oleh karena itu, pembelajaran literasi di taman kanak-kanak tidak diarahkan pada pembelajaran membaca secara formal sebagaimana di sekolah dasar, tetapi lebih menekankan pada pengembangan kesiapan membaca melalui

aktivitas yang bermakna, eksploratif, dan berbasis pengalaman langsung. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sesuai dengan tahap perkembangan, minat, dan kebutuhan individualnya.

Meskipun demikian, praktik pembelajaran literasi di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan. Berbagai laporan menunjukkan bahwa pembelajaran literasi di PAUD masih didominasi pendekatan konvensional sehingga kurang mampu mengembangkan keterlibatan aktif peserta didik (UNESCO, 2023; OECD, 2023). Sebagian guru masih menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada latihan membaca menggunakan lembar kerja, penyalinan huruf, dan pengenalan alfabet secara mekanis. Pendekatan tersebut cenderung menempatkan anak sebagai penerima informasi secara pasif sehingga mengurangi kesempatan mereka untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan membangun pengetahuan melalui aktivitas bermain. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik, motivasi belajar anak menurun, dan perkembangan kemampuan membaca permulaan tidak berlangsung secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan pengembangan kemampuan literasi.

Pendekatan pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini karena mampu meningkatkan keterampilan literasi, kreativitas, komunikasi, dan motivasi belajar (Weisberg et al., 2022; Zosh et al., 2022; Pyle et al., 2024). Bermain merupakan aktivitas alami yang memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi, interaksi sosial, pemecahan masalah, serta pengalaman langsung. Dalam konteks literasi, kegiatan bermain dapat dirancang untuk memperkenalkan huruf, bunyi, kata, dan makna melalui aktivitas yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa sedang mengikuti pembelajaran formal. Berbagai penelitian sistematis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa, kemampuan berpikir, kreativitas, komunikasi, serta motivasi belajar anak. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan literasi secara terpadu dengan perkembangan aspek lainnya.

Selain pendekatan pembelajaran, bahan ajar yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini berperan sebagai media yang mampu menstimulasi keterlibatan belajar secara aktif. Bahan ajar tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran (Morrison, 2022; Roskos & Christie, 2022).

Namun demikian, berbagai lembaga taman kanak-kanak masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional, kurang variatif, dan belum mengintegrasikan aktivitas bermain secara optimal. Akibatnya, pembelajaran lebih berpusat pada guru dan belum memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk membangun pengalaman belajar secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar inovatif yang mampu

mengakomodasi kebutuhan belajar anak melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan bermakna.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan bahan ajar literasi berbasis bermain dengan memanfaatkan media manipulatif. Penggunaan media manipulatif memberikan pengalaman belajar yang konkret sehingga membantu anak memahami hubungan antara simbol, bunyi, dan makna secara lebih efektif (Neumann, 2023). Aktivitas seperti meronce huruf, menyusun balok kata, mencocokkan simbol dengan bunyi, permainan alfabet, maupun kegiatan eksploratif lainnya mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, koordinasi motorik halus, serta pemahaman konsep bahasa secara bertahap. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui manipulasi benda nyata juga membantu anak membangun hubungan antara simbol tertulis dengan makna secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah atau latihan tertulis.

Di Indonesia, implementasi pembelajaran literasi berbasis bermain masih memerlukan penguatan, terutama dalam penyediaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik (UNESCO, 2023; OECD, 2023). Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada efektivitas media pembelajaran tertentu atau penerapan metode bermain secara umum, sedangkan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan peningkatan kemampuan membaca permulaan masih relatif terbatas. Di sisi lain, guru memerlukan panduan pembelajaran yang praktis, sistematis, dan mudah diimplementasikan dalam kegiatan belajar sehari-hari sehingga tujuan pengembangan literasi dapat tercapai secara optimal. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya pengembangan bahan ajar yang tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga praktis digunakan di kelas dan terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan bahan ajar literasi yang mengintegrasikan prinsip pembelajaran berbasis bermain dengan penggunaan media manipulatif sebagai sarana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Berbeda dengan bahan ajar konvensional yang berorientasi pada latihan membaca, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana, tetapi juga mendorong berkembangnya motivasi belajar, kreativitas, komunikasi, dan kepercayaan diri anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar literasi berbasis bermain yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak taman kanak-kanak. Selain menghasilkan produk bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran literasi anak usia dini melalui pendekatan yang lebih inovatif, berpusat pada anak, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, pengembang kurikulum, maupun peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran literasi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk sekaligus menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak taman kanak-kanak (Borg & Gall, 1983). Metode R&D dipilih karena mampu mengintegrasikan proses penelitian dengan pengembangan produk melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sebelum diimplementasikan secara luas. Model ini banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media dan bahan ajar karena memberikan kesempatan untuk melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba lapangan.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi delapan tahapan agar sesuai dengan kebutuhan penelitian dan kondisi lapangan. Tahapan tersebut meliputi: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) penyusunan desain bahan ajar, (4) validasi ahli, (5) revisi produk awal, (6) uji coba terbatas, (7) revisi produk operasional, dan (8) uji coba lapangan serta penyempurnaan produk akhir. Penyederhanaan tahapan dilakukan tanpa mengurangi prinsip dasar penelitian pengembangan, yaitu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif melalui proses evaluasi dan revisi secara berkelanjutan.

Penelitian dilaksanakan pada beberapa taman kanak-kanak di Kabupaten Demak, Jawa Tengah, yang dipilih berdasarkan kesesuaian karakteristik peserta didik dan kesiapan sekolah dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Subjek penelitian terdiri atas guru taman kanak-kanak sebagai pengguna bahan ajar dan anak kelompok B berusia 5–6 tahun sebagai sasaran implementasi produk. Selain itu, proses validasi melibatkan ahli materi pendidikan anak usia dini, ahli media pembelajaran, dan praktisi pendidikan untuk memperoleh masukan mengenai kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, serta aspek grafika bahan ajar.

Tahap pertama, yaitu analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi kondisi pembelajaran literasi, karakteristik peserta didik, kendala yang dihadapi guru, serta kebutuhan terhadap bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain.

Tahap kedua adalah perencanaan dan perancangan produk. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, disusun spesifikasi bahan ajar yang memuat tujuan pembelajaran, capaian perkembangan anak, materi literasi membaca permulaan, aktivitas bermain, petunjuk penggunaan, serta instrumen evaluasi pembelajaran. Produk dikembangkan dengan

mengintegrasikan berbagai aktivitas bermain menggunakan media manipulatif sehingga anak dapat belajar mengenal huruf, bunyi huruf, suku kata, dan kata sederhana melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Tahap ketiga merupakan validasi ahli, yang bertujuan menilai kualitas produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menggunakan lembar penilaian berbentuk skala Likert lima tingkat. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan tujuan pembelajaran, kualitas penyajian, penggunaan bahasa, desain grafis, keamanan media, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian aktivitas bermain dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk hingga memenuhi kriteria kelayakan.

Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui keterbacaan bahan ajar, kemudahan penggunaan, dan respons awal guru maupun peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Hasil uji coba dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan produk sehingga dapat dilakukan revisi sebelum diterapkan pada skala yang lebih luas. Setelah proses revisi selesai, produk diimplementasikan melalui uji coba lapangan guna mengukur efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dokumentasi, serta instrumen penilaian kemampuan membaca permulaan anak (Arikunto, 2021). Penilaian kemampuan membaca permulaan mencakup indikator pengenalan huruf, kemampuan menghubungkan huruf dengan bunyi, pengenalan suku kata, pembentukan kata sederhana, serta kemampuan membaca kata sesuai tingkat perkembangan anak usia dini.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dokumentasi, dan penilaian hasil belajar (Sugiyono, 2022). Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama menggunakan bahan ajar. Wawancara dilakukan kepada guru untuk menggali kebutuhan dan memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli dan respons guru, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil kerja peserta didik. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data tersebut bertujuan memperoleh data yang lengkap dan akurat sesuai dengan prosedur penelitian pendidikan (Arikunto, 2021; Sugiyono, 2022).

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2022). Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan sesuai model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Skor hasil penilaian kemudian dikonversi ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan komentar validator dianalisis melalui tahapan

reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai proses pengembangan dan implementasi bahan ajar.

Kualitas produk ditentukan berdasarkan tiga indikator utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validitas ditentukan berdasarkan hasil penilaian para ahli terhadap isi, media, dan bahasa. Kepraktisan diukur melalui respons guru serta kemudahan penggunaan bahan ajar selama proses pembelajaran. Efektivitas dinilai berdasarkan peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Apabila ketiga indikator tersebut terpenuhi, maka bahan ajar literasi berbasis bermain dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar dalam pembelajaran membaca permulaan di taman kanak-kanak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Bahan Ajar Literasi Berbasis Bermain

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar literasi berbasis bermain yang dirancang untuk mendukung pengembangan kemampuan membaca permulaan anak taman kanak-kanak. Pengembangan produk dilakukan menggunakan tahapan *Research and Development* (R&D) yang diawali dengan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan produk, validasi ahli, revisi, serta uji coba terbatas sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru taman kanak-kanak. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan lembar kerja peserta didik sehingga aktivitas belajar cenderung monoton dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Guru juga mengungkapkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan mengenal huruf, menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya, serta membaca suku kata dan kata sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik belajar anak usia dini yang lebih menyukai aktivitas bermain, eksplorasi, dan penggunaan media konkret.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Fahmiah, Kuswandi, dan Wahyuni (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Demikian pula, Nazara et al. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kemampuan literasi sekaligus mendorong partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan bahan ajar literasi berbasis bermain yang mengintegrasikan berbagai aktivitas edukatif menggunakan media manipulatif, seperti permainan meronce huruf, balok baca, kartu alfabet, mencocokkan gambar dengan kata, serta permainan menyusun kata sederhana. Seluruh aktivitas disusun secara bertahap sesuai

tingkat perkembangan anak sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran literasi yang berpusat pada anak.

Hasil Validasi Produk

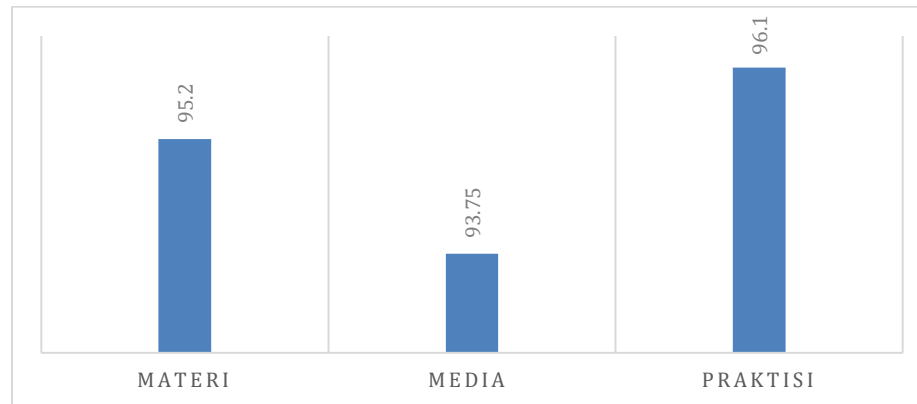
Tahap validasi produk dilakukan setelah bahan ajar literasi berbasis bermain selesai dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Validasi bertujuan untuk memastikan bahwa produk memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan pada uji coba lapangan. Penilaian dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Aspek yang dievaluasi meliputi kesesuaian isi dengan capaian perkembangan anak usia dini, penyajian materi, kebahasaan, desain media, serta keterlaksanaan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi, Media dan Praktisi Pendidikan

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	95,20	Sangat Layak
Ahli Media	93,75	Sangat Layak
Praktisi Pendidikan	96,10	Sangat Layak
Rata-rata	95,02	Sangat Layak

(Sumber: Data Primer Penelitian, 2026)

Berdasarkan Tabel 1, bahan ajar literasi berbasis bermain memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,02% dengan kategori sangat layak. Nilai tertinggi diberikan oleh praktisi pendidikan sebesar 96,10%, diikuti ahli materi sebesar 95,20%, sedangkan ahli media memberikan penilaian sebesar 93,75%. Seluruh persentase berada di atas 90%, yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, desain media, dan keterpakaian sehingga layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba.



Grafik 1. Validasi Ahli Materi, Media dan Praktisi Pendidikan
(Sumber: Data Primer Penelitian, 2026)

Grafik 1 memperlihatkan bahwa ketiga validator memberikan penilaian yang relatif konsisten pada kategori sangat layak. Perbedaan skor antarvalidator sangat kecil, sehingga menunjukkan bahwa kualitas produk dinilai baik tidak hanya dari sisi substansi materi, tetapi juga dari aspek desain media dan kemudahan penerapan dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas produk pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Akbar (2017), yaitu memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Selama proses validasi, para validator juga memberikan beberapa masukan, antara lain penyempurnaan ilustrasi, penyesuaian ukuran huruf agar lebih mudah dibaca anak, serta penambahan variasi aktivitas bermain. Seluruh rekomendasi tersebut diakomodasi melalui proses revisi sehingga dihasilkan produk akhir yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa proses pengembangan yang diawali dengan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan produk, validasi, dan revisi mampu menghasilkan bahan ajar yang berkualitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maulida dan Suyadi (2021) yang menegaskan bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian dan pengembangan karena memastikan media pembelajaran telah memenuhi standar akademik maupun praktis sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan Morrison (2022) bahwa bahan ajar yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak akan lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks penelitian ini, penyusunan aktivitas bermain secara bertahap memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung sehingga materi lebih mudah dipahami. Temuan tersebut juga didukung oleh Roskos dan Christie (2022) yang menyatakan bahwa integrasi aktivitas bermain dalam bahan ajar literasi mampu meningkatkan keterlibatan anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memperkuat pencapaian tujuan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Dengan demikian, hasil validasi tidak hanya menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan secara akademik, tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan penelitian pada tahap uji coba lapangan guna menguji kepraktisan dan efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak taman kanak-kanak

Hasil Uji Coba Produk

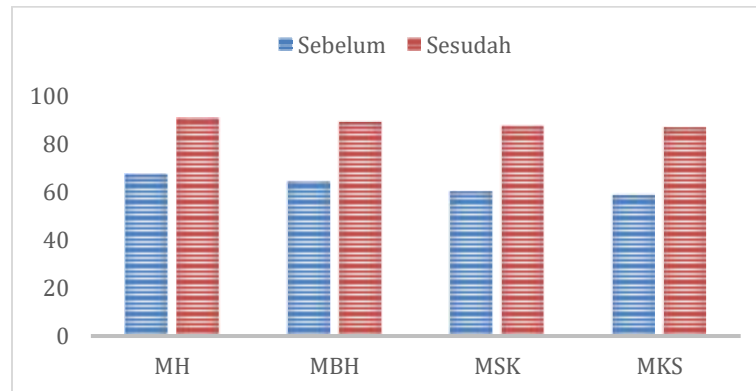
Setelah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli, bahan ajar literasi berbasis bermain selanjutnya diimplementasikan melalui uji coba produk untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak taman kanak-kanak. Uji coba dilakukan dengan membandingkan kemampuan membaca permulaan peserta didik sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Evaluasi difokuskan pada empat indikator utama, yaitu mengenal huruf, mengenal bunyi huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana. Hasil perbandingan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah implementasi bahan ajar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kemampuan Membaca Anak sebelum dan sesudah Penggunaan Bahan Ajar

Indikator	Sebelum	Sesudah
Mengenal huruf	67,40	90,80
Mengenal bunyi huruf	64,30	89,10
Membaca suku kata	60,20	87,50
Membaca kata sederhana	58,70	86,90
Rata-rata	62,65	88,58

(Sumber: Data Primer Penelitian, 2026)

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan setelah penggunaan bahan ajar literasi berbasis bermain. Rata-rata kemampuan membaca meningkat dari 62,65 pada kondisi awal menjadi 88,58 setelah implementasi bahan ajar. Peningkatan terjadi secara konsisten pada setiap indikator, mulai dari kemampuan mengenal huruf, mengenal bunyi huruf, membaca suku kata, hingga membaca kata sederhana. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis bermain mampu membantu anak memahami konsep membaca secara bertahap melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.



Grafik 2. Perubahan peningkatan kemampuan permulaan anak
(Sumber: Data Primer Penelitian, 2026)

Keterangan:

- MH = Mengenal Huruf
- MBH = Mengenal Bunyi Huruf
- MSK = Membaca Suku Kata
- MKS = Membaca Kata Sederhana

Grafik 2 memperlihatkan adanya peningkatan skor pada seluruh indikator kemampuan membaca permulaan setelah penerapan bahan ajar literasi berbasis bermain. Kenaikan skor terjadi secara merata pada setiap indikator, dengan peningkatan paling besar terlihat pada kemampuan membaca kata sederhana. Sementara itu, indikator mengenal huruf yang telah memiliki nilai awal relatif lebih tinggi tetap menunjukkan peningkatan yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap seluruh tahapan perkembangan membaca permulaan.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket atau lembar kerja. Anak memperoleh kesempatan untuk mengenal simbol huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta menyusun suku kata menjadi kata melalui berbagai aktivitas manipulatif seperti permainan alfabet, meronce huruf, balok baca, dan menyusun kata sederhana. Aktivitas tersebut membuat proses belajar berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Pinova dan Maulana (2025) yang menyatakan bahwa pembiasaan membaca cerita dan aktivitas bermain secara terstruktur mampu meningkatkan kemampuan literasi awal sekaligus menumbuhkan minat membaca anak. Hasil yang sama juga dilaporkan oleh Fahmiyah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif memberikan dampak positif terhadap

peningkatan kemampuan membaca permulaan karena anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Keberhasilan implementasi bahan ajar juga dapat dijelaskan melalui pendekatan play based learning, yang menempatkan bermain sebagai sarana utama dalam proses belajar anak usia dini. Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang bentuk huruf dan kata, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Kondisi tersebut mendukung hasil penelitian Pyle, Danniels, dan DeLuca (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan keterampilan literasi awal, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif anak apabila guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan aktivitas bermain menuju tujuan pembelajaran.

Selain memperkuat temuan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungannya. Aktivitas seperti menyusun huruf, mencocokkan gambar dengan kata, dan menyusun balok huruf memberikan kesempatan kepada anak untuk mengonstruksi pemahaman membaca melalui pengalaman konkret. Di sisi lain, teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan literasi juga dipengaruhi oleh interaksi sosial. Selama implementasi bahan ajar, anak belajar melalui diskusi, kerja sama, dan saling membantu dalam menyelesaikan permainan literasi sehingga terjadi proses *scaffolding* yang mendukung perkembangan kemampuan membaca secara lebih optimal.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh penggunaan media manipulatif yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar multisensori. Media yang dapat disentuh, dipindahkan, dan disusun kembali memberikan stimulasi visual, auditorial, dan kinestetik secara bersamaan sehingga hubungan antara simbol huruf dan bunyi lebih mudah dipahami. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Fahmiah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran konkret mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, implementasi bahan ajar juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak terlihat lebih antusias mengikuti permainan, berani mencoba membaca kata sederhana, aktif berinteraksi dengan teman, dan menunjukkan rasa percaya diri ketika menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Alotaibi (2024) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa, literasi, dan motivasi belajar anak usia dini. Hasil tersebut juga didukung oleh Wahidah, Formen, dan Pranoto (2025) yang menyatakan bahwa stimulasi literasi yang diberikan melalui aktivitas bermain mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menguji efektivitas metode bermain atau media tertentu, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih komprehensif

karena menghasilkan produk bahan ajar yang dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, hingga uji coba lapangan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan bukti empiris mengenai efektivitas pembelajaran berbasis bermain, tetapi juga menghasilkan produk yang siap digunakan guru sebagai sumber belajar inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan di taman kanak-kanak.

Secara keseluruhan, hasil uji coba produk menunjukkan bahwa bahan ajar literasi berbasis bermain memenuhi aspek efektif karena mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada seluruh indikator yang diukur. Temuan ini melengkapi hasil validasi sebelumnya yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek valid, sehingga bahan ajar yang dikembangkan memiliki potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran literasi anak usia dini. Selanjutnya, pembahasan difokuskan pada interpretasi hasil penelitian secara lebih mendalam berdasarkan perspektif teoretis, hasil penelitian terdahulu, serta implikasinya terhadap pengembangan pembelajaran literasi di pendidikan anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar literasi berbasis bermain yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak taman kanak-kanak. Tingginya hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan desain media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, peningkatan kemampuan membaca permulaan pada seluruh indikator setelah implementasi bahan ajar membuktikan bahwa pendekatan bermain mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada buku paket dan lembar kerja peserta didik.

Temuan tersebut memperkuat teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Dalam penelitian ini, aktivitas seperti meronce huruf, menyusun balok baca, mencocokkan gambar dengan kata, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun konsep membaca melalui pengalaman konkret. Proses belajar tidak berlangsung melalui hafalan semata, tetapi melalui eksplorasi terhadap simbol-simbol bahasa sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan mampu mengakomodasi karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan aktivitas nyata, manipulatif, dan menyenangkan.

Selain itu, hasil penelitian juga mendukung teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Selama implementasi bahan ajar, anak tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga bekerja sama dengan teman sebaya dalam berbagai permainan literasi. Proses kolaboratif tersebut memungkinkan terjadinya scaffolding, yaitu bantuan dari teman maupun guru dalam mengenal huruf, membaca suku kata, hingga menyusun kata sederhana. Interaksi sosial tersebut menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif sehingga perkembangan kemampuan membaca berlangsung secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi anak usia dini. Fahmiah, Kuswandi, dan Wahyuni (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Senada dengan itu, Nazara et al. (2025) menjelaskan bahwa integrasi media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kemampuan literasi sekaligus mendorong partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran. Hasil penelitian Pinova dan Maulana (2025) juga menunjukkan bahwa pembiasaan membaca cerita yang dipadukan dengan aktivitas bermain mampu meningkatkan kemampuan literasi sekaligus menumbuhkan minat baca sejak usia dini.

Keberhasilan bahan ajar yang dikembangkan tidak terlepas dari penerapan prinsip play based learning. Pendekatan ini memungkinkan anak belajar melalui aktivitas yang menyenangkan sehingga perhatian, motivasi, dan keterlibatan mereka meningkat selama proses pembelajaran. Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Pyle, Danniels, dan DeLuca (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan keterampilan literasi awal apabila guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan aktivitas bermain menuju tujuan pembelajaran yang jelas. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Alotaibi (2024) yang menyimpulkan bahwa permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini.

Selain pendekatan bermain, penggunaan media manipulatif menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan. Media yang dapat disentuh, dipindahkan, disusun, dan dimainkan memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar multisensori yang melibatkan aspek visual, auditorial, dan kinestetik secara bersamaan. Pendekatan tersebut membantu anak memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyi secara lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku atau lembar kerja. Temuan ini mendukung penelitian Fahmiah et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Hasil penelitian ini juga selaras dengan Neumann (2023) yang menjelaskan bahwa media manipulatif efektif dalam memperkuat penguasaan konsep literasi awal melalui pengalaman belajar multisensori.

Dari aspek motivasi belajar, implementasi bahan ajar berbasis bermain memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif peserta didik. Selama kegiatan pembelajaran, anak tampak lebih antusias mengikuti permainan, berani mencoba menyusun huruf, aktif berdiskusi dengan teman, serta menunjukkan rasa percaya diri ketika membaca kata sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan bebas dari tekanan sehingga anak lebih mudah mengembangkan kemampuannya. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Wahidah,

Formen, dan Pranoto (2025) yang menunjukkan bahwa stimulasi literasi melalui aktivitas bermain mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Dari perspektif pengembangan bahan ajar, tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa proses pengembangan yang diawali dengan analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, hingga uji coba lapangan mampu menghasilkan produk yang berkualitas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Akbar (2017) yang menyatakan bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting untuk memastikan kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Maulida dan Suyadi (2021) yang menjelaskan bahwa validasi ahli berperan dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran sehingga lebih efektif digunakan pada pendidikan anak usia dini. Selain itu, Morrison (2022) menegaskan bahwa bahan ajar yang disusun sesuai tahap perkembangan anak akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, sedangkan Roskos dan Christie (2022) menyatakan bahwa bahan ajar literasi yang dipadukan dengan aktivitas bermain mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran.

Apabila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada efektivitas media atau metode bermain tertentu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Sebaliknya, penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar literasi berbasis bermain yang dikembangkan secara sistematis melalui tahapan penelitian dan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, desain produk, validasi ahli, revisi, hingga implementasi lapangan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan bermain, tetapi juga menghasilkan perangkat pembelajaran yang siap digunakan oleh guru pada satuan pendidikan anak usia dini.

Keberhasilan implementasi bahan ajar juga tidak hanya ditentukan oleh kualitas produk, tetapi dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak, serta mengarahkan aktivitas bermain agar tetap mencapai tujuan pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Sari, Wulan, dan Hidayat (2024) yang menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran inovatif berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dan keterlibatan aktif anak usia dini. Di samping itu, Pratiwi dan Ardianti (2023) juga menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan literasi awal sekaligus membangun motivasi belajar anak secara berkelanjutan.

Keberhasilan pembelajaran literasi juga dipengaruhi oleh dukungan lingkungan belajar. Kusumawardhani, Dhieni, dan Yetti (2025) menjelaskan bahwa lingkungan literasi di rumah maupun di sekolah berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan membaca awal. Oleh karena itu, implementasi bahan ajar berbasis bermain akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila didukung oleh kolaborasi antara sekolah dan keluarga. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Yuliana dan Khotimah (2024) yang menunjukkan bahwa sinergi antara guru dan orang

tua melalui pembiasaan membaca, bercerita, dan bermain edukatif di rumah mampu memperkuat perkembangan literasi awal anak secara berkelanjutan.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar literasi berbasis bermain dapat menjadi alternatif sumber belajar yang inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan di taman kanak-kanak. Produk yang dikembangkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran literasi secara lebih luas. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan aktivitas bermain dan penggunaan media manipulatif ke dalam pembelajaran sehari-hari agar proses belajar membaca tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga mampu membangun motivasi, rasa percaya diri, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Implementasi produk dilakukan pada jumlah sekolah dan peserta didik yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh satuan pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada kemampuan membaca permulaan sehingga belum mengkaji pengaruh bahan ajar terhadap kemampuan literasi lain, seperti menulis awal, perkembangan bahasa lisan, maupun kesadaran fonologis secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menguji efektivitas produk dalam jangka panjang, serta mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi digital atau multimedia interaktif agar sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar literasi berbasis bermain yang dirancang untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan anak taman kanak-kanak melalui aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Proses pengembangan dilakukan secara sistematis menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, hingga uji coba lapangan. Tahapan tersebut menghasilkan bahan ajar yang memadukan aktivitas bermain dengan penggunaan media manipulatif sehingga pembelajaran literasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dari aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media. Penilaian positif dari para validator menunjukkan bahwa produk telah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, mendukung implementasi kurikulum, serta mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Implementasi bahan ajar dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada seluruh indikator yang diamati, meliputi kemampuan

mengenai huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana. Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan bahan ajar berbasis bermain juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keaktifan, rasa percaya diri, serta keterlibatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Aktivitas bermain yang terstruktur memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara konkret sehingga konsep literasi lebih mudah dipahami dan diingat.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil berbagai penelitian internasional yang menyatakan bahwa pendekatan *play-based learning* merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan literasi awal anak usia dini. Integrasi media manipulatif dalam bahan ajar memberikan pengalaman belajar multisensori yang mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap hubungan antara simbol huruf, bunyi bahasa, dan pembentukan kata. Dengan demikian, inovasi bahan ajar literasi berbasis bermain tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar literasi berbasis bermain memenuhi tiga indikator utama penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran membaca permulaan di taman kanak-kanak. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini sekaligus memperkuat implementasi pembelajaran literasi yang lebih kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Saran

Guru PAUD disarankan mengimplementasikan bahan ajar literasi berbasis bermain secara konsisten dengan mengintegrasikan media manipulatif dan aktivitas bermain terstruktur dalam pembelajaran sehari-hari. Kepala sekolah perlu memfasilitasi ketersediaan bahan ajar inovatif serta menyediakan sarana dan pelatihan pendukung. Pengembang kurikulum dan pemangku kebijakan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam penyusunan kebijakan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran di tingkat nasional maupun daerah. Peneliti selanjutnya disarankan melibatkan sampel lebih besar, menguji efektivitas jangka panjang, mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi digital, serta mengkaji dampaknya terhadap aspek literasi lainnya seperti menulis awal, kesadaran fonologis, dan pemahaman bahasa lisan.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). *Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills*. PAUDIA.
- Kusumawardhani, T., Dhieni, N., & Yetti, E. (2025). *The Effect of Home Literacy on Preschoolers' Early Reading Skills*. PAUDIA.
- Maulida, S., & Suyadi. (2021). *Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Melalui Media ABC Magnet Box*. PAUDIA.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Morrison, G. S. (2022). *Early childhood education today* (15th ed.). Pearson.
- Nazara, D. K., Mustapa, N., Hendriawan, D., & Mahabbati, A. (2025). *The Influence of Digital Learning Media in Stimulating Literacy Skills of Children Aged 5–6 Years*. PAUDIA.
- Neumann, M. M. (2023). The role of manipulatives in supporting children's emergent literacy development. *Early Childhood Education Journal*, 51(4), 623–635.
- OECD. (2023). *Starting Strong VIII: Early Childhood Education and Care*. OECD Publishing.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Pinova, A., & Maulana, R. A. (2025). *Improving Literacy Skills by Encouraging Children Aged 4–5 Years Old to Read Stories*. PAUDIA.
- Pratiwi, D., & Ardianti, S. D. (2023). Pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 145–156.
- Pyle, A., Danniels, E., & DeLuca, C. (2022). Play-based learning and early literacy development. *Journal of Early Childhood Research*.
- Roskos, K., & Christie, J. (2022). *Play and Literacy in Early Childhood*. Routledge.
- Sari, R. P., Wulan, S., & Hidayat, A. (2024). Kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 2145–2158.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. UNESCO Publishing.
- Wahidah, Formen, A., & Pranoto, Y. K. S. (2025). *Early Childhood Literacy Stimulation by Parents (Systematic Literature Review)*. PAUDIA.
- Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (2022). Emergent literacy: Development from prereaders to readers. *Early Childhood Research Quarterly*, 59, 1–12.

- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2022). Guided play: Principles and practices for supporting young children's learning. *Current Directions in Psychological Science*, 31(5), 430–437.
- Yuliana, N., & Khotimah, N. (2024). Kolaborasi sekolah dan keluarga dalam penguatan budaya literasi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 75–87.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2022). *Learning through play: A review of the evidence*. LEGO Foundation.