

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DASAR ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK LATIHAN SPG AISYIYAH PADANG

Voni Riskita Putri*¹, Delfi Eliza²

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang^{1,2}

Email: *voniriskita135@gmail.com

Putri, Voni Riskita., Delfi Eliza. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Terhadap Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 314-327.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3595>

Diterima:21-12-2023

Disetujui: 30-04-2024

Dipublikasikan: 01-06-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *Game Interaktif* terhadap kemampuan literasi dasar anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk quasi eksperimen. Populasi pada penulisan yaitu seluruh anak di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dari kemampuan literasi dasar anak dengan indikator berupa mengamati, menanya, mendapatkan pengetahuan baru (eksplorasi), serta asosiasi. Hasil analisis data dengan nilai rata-rata pre-test eksperimen 12,0 dan untuk rata-rata pre-test kontrol 12,8. Perbedaan rata-rata post-test di kelas eksperimen 18,1 dan rata-rata post-test di kelas kontrol adalah 16,3. Dengan ini penulis dapat menyimpulkan bahwa media augmented reality flashcard berpengaruh sebesar $0,001 < 0,05$ terhadap kemampuan literasi dasar anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang.

Kata kunci: Game Interaktif, Literasi Dasar, Anak Usia Dini

Abstract: This research aims to test the effect of using interactive game media on the basic literacy skills of early childhood in the SPG Aisyiyah Padang Training Kindergarten. This type of research is quantitative in the form of a quasi experiment. The population at the time of writing was all children in the SPG Aisyiyah Padang Training Kindergarten. Data collection techniques use instruments based on children's basic literacy skills with indicators in the form of observing, asking questions, gaining new knowledge (exploration), and associations. The results of data analysis showed that the average value for the experimental pre-test was 12.0 and the average for the control pre-test was 12.8. The difference between the post-test average in the experimental class was 18.1 and the post-test average in the control class was 16.3. With this, the author can conclude that augmented reality flashcard media has an effect of $0.001 < 0.05$ on the basic literacy skills of early childhood in the SPG Aisyiyah Padang Training Kindergarten.

Keywords: Interactive Games, Basic Literacy Skills, Early Childhood

© 2024 Voni Riskita Putri, Delfi Eliza
Under the license CC BY-SA 4.0

*corresponding author: Voni Riskita Putri
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran media merupakan alat yang berfungsi memperjelas dan membantu proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang akan di capai (Sudjipto, 2011). Pentingnya menggunakan media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang dapat membantu memperjelas materi agar lebih dipahami (Asmaranti et al., 2018). Media pembelajaran ialah yang membawa informasi dan pesan lalu media meliputi alat yang secara fisik dipergunakan untuk mengajarkan materi pengajaran, salah satunya yaitu game interaktif (Sudjana, 2005). Game merupakan bagian yang tak terpisahkan dari dunia anak, bahkan bisa dikatakan sangat penting bagi pertumbuhan kecerdasan anak, begitu pentingnya game tersebut kini aneka game anak sudah terdapat di lingkungan sekolah (Cahyo, 2011). Dengan adanya game interaktif dalam literasi dasar maka penulis menguji pengaruh media game interaktif terhadap kemampuan literasi dasar anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa game interaktif dapat menunjang proses pendidikan. Menurut (Clark & Choi, 2005) Massachussets Institu of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa game interaktif sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai Scratch. Menurut (Gonzales, 2009) dalam jurnal yang berjudul “*An Evaluation of Early Reading First (ERF) Preschool Enrichment on Language and Literacy Skills*”, memberikan bukti tambahan dari dampaknya terhadap bahasa prasekolah dan pengembangan literasi. Tujuan menyeluruh dari ERF adalah untuk mempersiapkan anak-anak usia prasekolah untuk masuk TK dengan bahasa, kognitif, dan keterampilan membaca yang diperlukan untuk sukses dalam membaca. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah ERF dapat meningkatkan bahasa lisan, pengetahuan alfabet, dan konsep menulis. Meskipun ulangan diperlukan, untuk meningkatkan akuisisi kosakata yang ditemukan adalah penting, terutama dalam pengetahuan kosakata pertama anak pada saat masuk TK mungkin salah satu prediktor paling kuat melalui standar hasil kelima kelas dalam membaca. Media *Game* interaktif adalah suatu media yang begitu menarik dan modern bagi anak

usia dini saat ini, memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. *Game* interaktif merupakan salah satu inovasi baru yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar untuk anak usia dini. Dalam game interaktif ini akan lebih tertarik untuk belajar dan mempelajari pelajaran yang berkaitan dengan kemampuan literasi dasar karena selain fokus belajar anak juga fokus bisa diiringi sambil bermain game sehingga mereka semangat dan antusias untuk belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif ini merupakan inovasi baru yang menarik anak untuk tertarik dan semangat belajar. Menurut (Miller & McKenna, 2016) menyebutkan bahwasanya kemampuan literasi anak belum berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan karena minimnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain, dan alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar kurang menarik bagi anak. Selain itu guru kurang menerapkan strategi dan metode pendekatan yang tepat dalam proses belajar. Oleh sebab itu pentingnya untuk mempelajari literasi dasar pada anak usia dini. Literasi berasal dari bahasa Latin, yaitu literatus, artinya ditandai dengan huruf, melek huruf atau berpendidikan (Toharudin, 2011). Menurut (Alwasilah, 2012) literasi adalah memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis dan mentransformasi teks. Sedangkan menurut (Eliza Delfi, 2017) literasi adalah kolaborasi interaksi sosial yang mengikuti aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan anak. Literasi tidak hanya mengajarkan anak fungsi sosial tetapi juga mengubungkan keasyikan dan kepuasan sehingga dapat meningkatkan keinginan anak untuk terlibat dalam kegiatan literasi. Berbicara tentang kemampuan literasi, di Indonesia kesadaran mengenai literasi masih rendah. Pemaparan hasil penelitian yang dilakukan PISA, Indonesia meraih 71% dalam pelajaran matematika dimana hasil tersebut di bawah kompetensi minimum dan mendapat peringkat ke 63 dari 70 negara (Rastuti & Prahmana, 2021). Dengan data tersebut membuktikan bahwa literasi di Indonesia masih tertinggal di bandingkan

negara lain. Penelitian yang dilakukan PISA dari tahun 2000 hingga 2018 Indonesia mendapatkan hasil yang rendah. PISA melakukan penelitian yang membahas tentang literasi setiap empat tahun sekali (Haji et al., 2019). Itu menunjukkan bahwa tingkat literasi Indonesia masih sangat rendah. Untuk membantu agar literasi pada anak meningkat maka perlunya pengembang literasi dasar pada diri anak tersebut. Literasi dasar adalah kemampuan dasar berliterasi yang harus dimiliki oleh anak sedari dini. Kemampuan literasi tersebut berupa membaca dan menulis. Kemampuan ini kelak akan menjadi bekal bagi anak dalam menghadapi perkembangan zaman. Literasi dasar meliputi literasi baca tulis dan numeras. Literasi baca tulis dan numerasi penting bagi anak usia dini karena dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan kemampuan dan pengetahuan untuk membaca, menulis, serta berhitung (Mulianah Khaironi, 2018). Seiring perkembangan zaman dan bertambahnya pengetahuan serta teknologi yang makin meningkat, satuan pendidikan memperbarui kurikulum menjadi kurikulum merdeka (Cholilah, Tutowo, dkk (2023). Dalam kurikulum merdeka terdapat capaian pembelajaran salah satunya adalah literasi dan teknologi, satuan pendidikan berupaya untuk mengejar ketertinggalan dalam hal penggunaan teknologi pada pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut PISA (Programme for International Student Assessment) juga menyatakan bahwa keterampilan anak dalam membaca akan berefek positif terhadap konsep diri anak sehingga anak termotivasi untuk belajar, kebiasaan membaca yang baik dan kesinambungan keterlibatan anak dalam aktivitas membaca akan menentukan keberhasilan dalam memperoleh pengetahuan. Pengembangan literasi sejak usia dini akan mendorong anak menjadi pribadi pembelajaran seumur hidupnya (UNESCO, 2017).

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penulisan ini adalah anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang, dengan sampel penulisan dilakukan pada kelompok B1 dan B2. Pada kelas eksperimen dilakukan di kelas B1 dan kontrol di kelas B2. Pengambilan sampel dipilih melalui purposive sampling dengan jumlah anak sebanyak 20 ditunjukkan pada (tabel.1). Participant penulisan ini yaitu anak kelompok B1 dan B2 dengan usia 5-6 tahun. Dari kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan *Game Interaktif* hanya kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya memakai media *flashcard* saja. Pada tabel 2 ini merupakan rancangan penulisan yang akan dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media *Game Interaktif*, sedangkan pada kelas kontrol hanya diberi perlakuan media dengan *Flashcard* saja.

Tabel 1. Rancangan Penulisan

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* kelas eksperimen

O₃ : *Pre-test* kelas kontrol

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

X : Perlakuan menggunakan media *Game Interaktif*

O₂ : *Post-test* kelas eksperimen

O₄ : *Post-test* kelas kontrol

Dari kedua kelas ini melakukan pengujian untuk membandingkan seberapa pengaruh penggunaan *Game Interaktif* dengan yang menggunakan *flashcard* saja. Sebelum dilakukannya penulisan penulis memperkenalkan *Game Interaktif* pada anak agar mereka paham cara penggunaannya dan apa yang dipelajari dengan *Calistung Anak*. Pelajaran yang dipelajari diajar menggunakan *Game Interaktif* adalah tema *Binatang* dengan subtema *binatang darat*, tema *Tubuhku* dengan subtema *anggota tubuh*, dan tema *Tanaman* dengan subtema *buah-buahan*. Intervensi dalam pembelajaran *Game Interaktif* ini memakan waktu lima belas hari dengan waktu 60 menit dalam

Prosedur pengumpulan data berupa tes lisan dan perbuatan dengan penilaian berupa angket penilaian instrumen dengan skala rating scale dengan rentang skor 1 sampai 8 dapat dilihat pada table (4) Pada Penulisan ini penulis berkonsultasi terlebih dahulu dengan dosen ahli yang ditunjuk sebagai validator di bidang literasi dasar di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini untuk menyatakan valid atau tidak validnya instrumen. Setelah konsultasi dinyatakan sesuai oleh validator selanjutnya penulis melakukan pengujian validitas untuk menghindari perbedaan yang dilapangan dengan laporan penulisan, hasil dari pengujian validitas terdapat hasil perhitungan dengan *SPSS 20.0* bahwa dari perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,476$ dengan $\alpha = 0,05$ bahwa instrument 1 sampai 8 dinyatakan valid. Setelah dilakukan pengujian validitas, selanjutnya uji reliabilitas untuk instrumen penulisan, dari pengujian dengan *Cronbach Alpha* terdapat besaran nilai $0,767 > 0,60$ yang artinya bahwa semua item adalah reliable instrument dengan meminta bantuan pada. Dalam mengukur reliabel suatu variabel dengan *Cornbach Alpha* signifikansi yang digunakan lebih besar dari 0,60. Dalam pembelajaran penggunaan media *Game Interaktif* terhadap kemampuan literasi dasar anak usia dini adalah $0,767 > 0,60$ dan dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan baik variabel independen maupun variabel dependen dinyatakan reliabel. Teknik analisis data pada penulisan ini adalah melakukan pengujian normalitas pada kelas eksperimen 0,147 dan kelas kontrol 0,017 maka dinyatakan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena $\text{sig} > 0,05$ maka distribusi dikatakan normal, untuk uji homogenitas dengan nilai $0,801 > 0,05$ sehingga dikatakan homogeny, dan untuk uji hipotesis dengan nilai N-gain kelas eksperimen 18,10 dan kelas kontrol 16,30 maka diketahui perbedaan kedua kelas bermakna (signifikan atau tidak). selanjutnya dengan membandingkan perbedaan dari dua nilai rata-rata, menggunakan uji-t (t-test). Disimpulkan

nilai pada sig (2-tailed) dengan nilai $0,001 < 0,05$. Demikian perbedaan yang substansial antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari hasil dari penulisan dalam menggunakan Media *Game Interaktif* terbukti berpengaruh besar terhadap kemampuan literasi dasar anak usia dini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penulisan ini penulis fokus pada kemampuan literasi dasar anak usia dini pada penggunaan media game interaktif dalam proses belajar dan mengajar tema binatang subtema binatang darat, tema tanaman subtema tanaman buah, tema tubuhku subtema bagian anggota tubuh. Perbandingan ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. Penulisan ini dilakukan sebanyak 14 kali pertemuan dengan masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol 5 kali pertemuan, yaitu terdiri dari 1 kali *pre-test* (tes awal), 3 kali *treatment*, dan 1 kali *post-test* (tes akhir) dengan jumlah anak 20 orang dengan masing-masing kelas yaitu 10 anak kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan 10 anak di kelas B2 sebagai kelas kontrol.

Tabel 4. Pre-test dan Post-test Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			
N	Pre-test	Post-test	N-Gain
	120	181	61
10	12,0	18,1	6,1
Kelas Kontrol			
N	Pre-test	Post-test	N-Gain
	128	163	35
10	12,8	16,3	3,5

Dari tabel yang terlihat di atas terdapat skor anak dengan kegiatan pre-test dan post-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menguji pengaruh media game interaktif terhadap kemampuan literasi dasar anak usia dini. Pada kelas

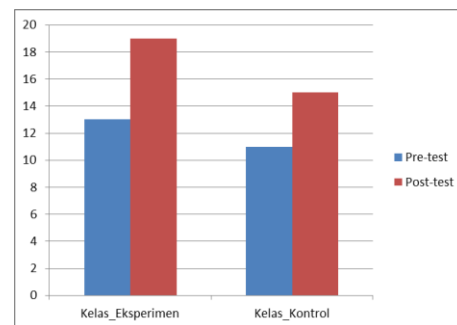
eksperimen skor anak pre- test 12,0 dan post-test 18,1. Sedangkan rata-rata kelas untuk kontrol pre-test 12,8 dan post-test 16,3. Dari selisih kelas eksperimen berjumlah 94 dengan rata-rata 6,26. Sehingga dari kedua kelas dapat kita lihat bahwa kelas eksperiment memiliki score yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Disimpulkan bahwa perbedaan dalam nilai dari *pre-test* dan *post-test* di kelas eskperimen dan kelas kontrol terhadap kemampuan literasi dasar. Dari masing-masing mendapatkan hasil yang bagus baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah dilakukannya perlakuan, akan tetapi nilai yang tertinggi terdapat pada kelas eksperimen dengan perlakuan media yang menggunakan Game Interaktif.. Penulisan yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. Dari Hasil dari pengolahan data, pada tahap *pre-test* kelas eksperimen memeperlihatkan nilai rata-rata 12,0 standar deviasi 1,633, demgan nilai terendah 10, dan nilai tertinggi 15. Untuk *pre-test* pada kelas kontrol memperlihatkan rata-rata 12,8, standar deviasi 1,317, nilai minimal 11, dan nilai maksimal 15. Untuk selanjutnya yaitu tahap *post-test* pada kelas eksperimen rata-rata 18,1, standar deviasi 1,101, nilai terendah 16, dan nilai tertinggi 20, sedangkan *post-test* untuk kelas kontrol yaitu dengan rata-rata 16,3, standar deviasi 1,059, nilai minimal 15, dan nilai maksimal 18. Adapun data yang disajikan dari hasil penelitian dibawah ini merupakan data yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* terkait literasi dasar anak, yang terdiri dari delapan butir item. Berikut merupakan data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan B2 sebagai kelas control.

1. Melafalkan huruf konsonan

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Anak mampu melafalkan huruf konsonan	13	19	11	15

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor item 1 yaitu anak mampu melafalkan huruf konsonan. Pada kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:

Tabel 5. Perbandingan hasil pre-test dan post-test item 1



Gambar 1. Grafik kemampuan anak melafalkan huruf konsonan

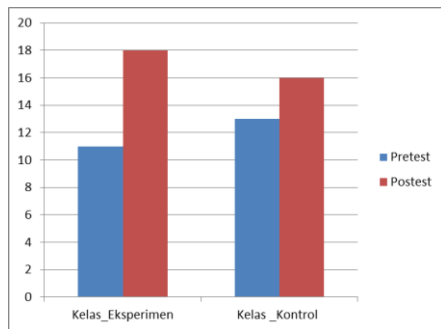
Dari grafik di atas dapat dilihat kemampuan anak dalam melafalkan huruf konsonan, pada kelas eksperimen menunjukkan angka 19, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan angka 15. Pada kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi setelah memainkan game interaktif Calistung Anak.

2. Membaca suku kata

Tabel 6. Perbandingan hasil pre-test dan post-test item 2

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Anak mampu membaca suku kata	11	18	13	16

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor item 2 yaitu anak mampu membaca suku kata. Pada kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik kemampuan anak mampu membaca suku kata

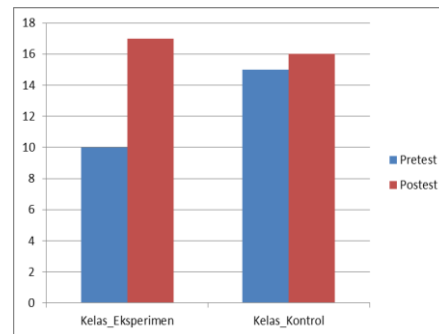
Dari grafik di atas dapat dilihat kemampuan anak membaca suku kata, pada kelas eksperimen menunjukkan angka 18, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan angka 16. Pada kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi setelah memainkan game interaktif Calistung Anak.

3. Menyusun suku kata

Tabel 7. Perbandingan hasil pre-test dan post-test item 3

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Anak mampu menyusun suku kata	10	17	15	16

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor item 3 yaitu anak mampu menyusun suku kata. Pada kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik kemampuan anak menyusun suku kata

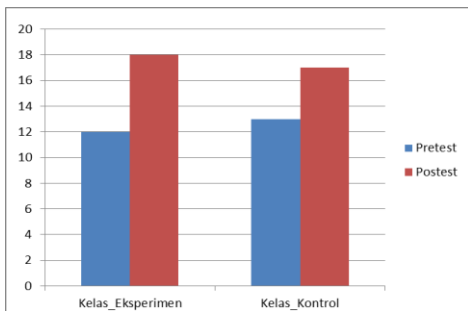
Dari grafik di atas dapat dilihat kemampuan anak menyusun suku kata, pada kelas eksperimen menunjukkan angka 17, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan angka 16. Pada kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi setelah dimainkan game interaktif Calistung Anak.

4. Mampu menyusun suku kata

Tabel 8. Perbandingan hasil pre-test dan post-test item 4

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Anak mampu menyusun suku kata	12	18	13	17

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor item 4 yaitu anak mampu menyusun suku kata. Pada kedua kelas sama- sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut



Gambar 4. Grafik kemampuan anak menyusun suku kata

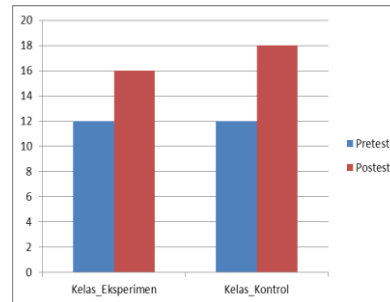
Dari grafik di atas dapat dilihat kemampuan anak menyusun suku kata, pada kelas eksperimen menunjukkan angka 18, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan angka 17. Pada kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi setelah dimainkan game interaktif calistung anak.

5. Menulis angka, huruf, dan kata

Tabel 9. Perbandingan hasil pre-test dan post-test item 5

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Anak mampu menulis angka, huruf, dan kata	12	16	12	18

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor item 5 yaitu anak mampu menulis angka, huruf, dan kata. Pada kedua kelas sama- sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 5. Grafik kemampuan anak menulis angka, huruf, dan kata

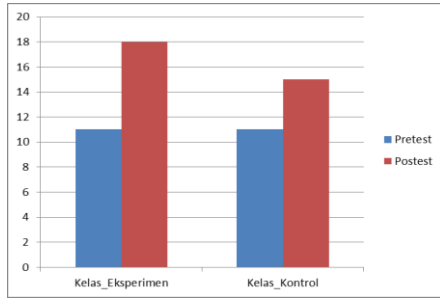
Dari grafik di atas dapat dilihat kemampuan anak menulis angka, huruf, dan kata pada kelas eksperimen menunjukkan angka 16, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan angka 18. Pada kedua kelas tersebut sama- sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi setelah dimainkan game interaktif calistung anak.

6. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Tabel 10. Perbandingan hasil pre-test dan post-test item 5

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10	11	18	11	15

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor item 5 yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10. Pada kedua kelas sama- sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 6. Grafik kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10

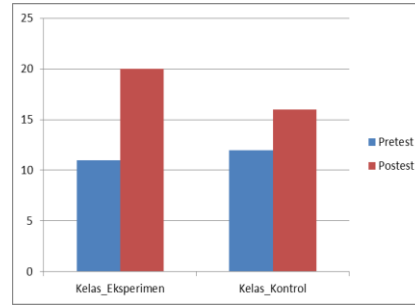
Dari grafik di atas dapat dilihat kemampuan anak menulis angka, huruf, dan kata pada kelas eksperimen menunjukkan angka 18, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan angka 15. Pada kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi setelah dimainkan game interaktif calistung anak.

7. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Tabel 11. Perbandingan hasil pre-test dan post-test item 5

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	11	20	12	16

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor item 5 yaitu anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



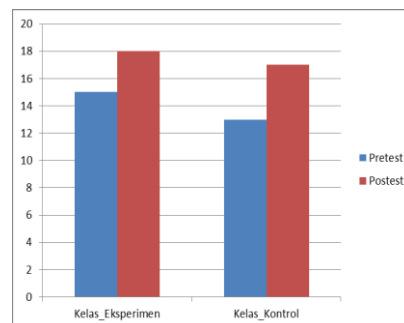
Gambar 7. Grafik kemampuan anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

8. Menggunakan lambang bilangan dalam berhitung

Tabel 1. Perbandingan hasil pre-test dan post-test item 5

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam berhitung	15	18	13	17

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor item 5 yaitu anak menggunakan lambang bilangan dalam berhitung. Pada kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 8. Grafik kemampuan anak menggunakan lambang bilangan dalam berhitung

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat terjadi peningkatan pada setiap item literasi sains anak. Terjadi peningkatan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada kegiatan penulisan ini anak akan mengajukan pertanyaan tentang kegiatan tanya jawab tentang pengetahuan anak terhadap binatang di darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh. Pada kegiatan ini penulis menjelaskan tentang macam-macam binatang di darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh pada anak usia dini. Pada kegiatan selanjutnya anak mengamati huruf konsonan, angka, dan suku kata binatang di darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh. Dalam permasalahan ini penulis memperkenalkan Game Interaktif pada anak dan melakukan kegiatan tanya jawab tentang Game Interaktif dalam penggunaannya pada pengenalan binatang di darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh dan penulis akan mengajari anak bagaimana cara menggunakan media Game Interaktif. Pada kegiatan ini dapat mempengaruhi minat belajar anak tentang macam-macam binatang di darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh dengan kegiatan menceritakan kembali pembelajaran tentang macam-macam binatang di darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh dengan game interaktif secara antusias, sehingga kemampuan anak dalam belajar dapat meningkat.

Untuk melihat pengaruh media *game* interaktif terhadap kemampuan literasi dasar anak usia dini. Maka diperlukannya pembahasan untuk mengetahui lebih dalam kajian pada penulisan ini. Pada penulisan ini memilih variabel bebas yaitu (pengaruh media *game* interaktif) mampu mempengaruhi variabel terikat (kemampuan literasi dasar anak usia

dini) maka dari itu literasi dasar diperkenalkan pada anak usia dini semenjak anak duduk di bangku Taman Kanak-Kanak hingga ke jenjang pendidikan yang akan datang.

Literasi dasar yang meliputi literasi baca tulis dan numerasi sangat penting untuk anak usia dini, karena dalam pembelajaran literasi dasar memiliki banyak memuat aspek-aspek penting yang sangat diperlukan atau dibutuhkan oleh anak seperti kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan (*perceiving*), mengkomunikasikan, serta menggambarkan (*drawing*), hal inilah yang akan menjadi pondasi awal anak untuk bekal persiapan untuk ke jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut (Borman & Erma, 2018), bahwa dengan adanya game interaktif yang digunakan pada literasi dasar dapat memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, maka dari itu dengan adanya game ini nantinya diharapkan memudahkan pendidik untuk belajar menggunakan media yang berbasis teknologi bukan dengan menggunakan media konvensional lagi. Dengan adanya hubungan literasi dan teknologi maka penulis melakukan penulisan menggunakan media Game Interaktif untuk melihat kemampuan literasi dasar anak usia dini.

Game Interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya. Permainan ini bertujuan merangsang kreatif. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Kelompok permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi (Sutopo, 2003). Menurut (Clark & Choi, 2005) Massachusetts Institute of Technology

(MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai Scratch. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa game edukasi dapat menunjang proses pendidikan. Seseorang yang gemar main game mempunyai kesempatan lebih besar untuk meraih kesuksesan. Selain karena luasnya interaksi yang dimilikinya, bermain game interaktif dapat meningkatkan daya kognitif seseorang (Rakimahwati et al., 2020).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Game Interaktif* yang sudah dalam aplikasi *play store* yaitu *Calistung Anak*. Aplikasi *calistung* ini diciptakan oleh Kreatif Educative pada tahun 2022. Aplikasi ini dibuat untuk membantu anak-anak usia 2- 7 tahun (Mardhotillah & Nurhastuti, 2021). Aplikasi *calistung* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk perangkat lunak yang dapat digunakan di handphone. Aplikasi “membaca, menulis, dan berhitung” merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan sebagai pembantu anak-anak dalam belajar mengenal huruf dan membaca kata, belajar menulis huruf dan angka, belajar mengenal angka, dan berhitung. Konsep pembelajaran pada aplikasi ini dirancang secara interaktif disertai permainan menarik sehingga anak-anak tidak bosan saat bermain. Dimana media belajar yang berbentuk aplikasi ini merupakan media belajar yang mempunyai fitur bermain yang dapat menyenangkan anak (Rahayu & Irawan). Media pembelajaran ini cocok untuk dikembangkan sebab yang banyak kita ketahui bahwasanya anak-anak banyak melakukan aktivitas dengan gadget (Muhammad Taufiqurrahman,

FahmiYahya, 2017). Media pembelajaran ini dibuat agar agar dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan inspirasi mengenai pembelajaran yang mengasyikan dan tidak monoton (Aisyiyah, 2021).

Berikut gambar tampilan awal dari game yang sudah peneliti gunakan dalam penelitian yang sudah di laksanakan di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang, yang mana *game* ini sudah terdapat di play store dan mudah di download dan digunakan oleh orang,berikut adalah bentuk game *Calistung Anak*.



Gambar 9. Aplikasi Calistung Anak

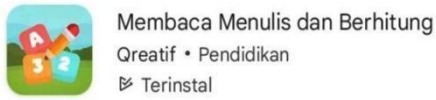
Dalam penggunaan aplikasi *calistung* anak ini sangat mudah yaitu sebagai berikut langkah-langkah dalam menggunakannya:

- 1) Cari *Play Store* di gadget, lalu buka



Gambar 10. Play Store

- 2) Lalu cari “aplikasi membaca menulis dan berhitung” di kolom pencarian



Gambar 11. Kolom pencarian

3)Selanjutnya klik instal pada aplikasi game calistung anak



Gambar 12. Aplikasi calistung anak

4) Setelah terinstal atau terdownload, anak akan di minta untuk membuka aplikasi. Setelah itu anak di minta untuk memilih menu yang ingin di pelajari seperti menu membaca, ada juga menu menulis dan berhitung, pada aplikasi ini juga ada permainan yang dapat mengasah kemampuan membaca, menulis, dan berhitung pada anak.



Gambar 13. Menu Aplikasi

5) Setelah di klik menu untuk membaca maka akan keluar menu belajar dan bermain mengenal huruf, membaca suku kata, menyusun suku kata, dan menyusun kata.



Gambar 14. Belajar dan Bermain Mengenal Huruf

6) Setelah itu anak diminta untuk mengklik menu untuk menulis maka akan keluar menu belajar dan bermain menulis angka, menulis huruf, dan menulis kata.



Gambar 15. Belajar Menulis dan Bermain

7) Pada menu yang terakhir anak diminta untuk mengklik menu berhitung maka akan keluar menu belajar dan bermain mengenal angka, mencocokkan angka, serta belajar penjumlahan



Gambar 16. Belajar dan Bermain Berhitung

Untuk mendukung data yang diperoleh dalam penulisan, dilakukan juga pengamatan langsung terhadap anak usia dini dalam menggunakan Game Interaktif, dari kedua kelas terlihat bahwa kelas eksperimen lebih menyenangkan dengan menggunakan media game interaktif dibanding kelas kontrol yang hanya menggunakan flashcard, terlihat kelas yang menggunakan game interaktif lebih cepat mengerti dan mengklasifikasi macam-macam binatang di darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh, sedangkan pada kelas kontrol anak kurang memperhatikan dan lebih cepat jenuh dalam pembelajaran yang dilakukan hanya beberapa anak saja yang dapat mengklasifikasi macam-macam binatang di darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh. Kendala dalam penggunaan Game Interaktif ini yaitu anak hanya bisa menggunakan game interaktif secara bergantian hal ini membuat kegiatan proses belajar menjadi ribut karena anak memperebutkan media game interaktif ini. Akan tetapi hal ini menjadi efektif karena anak lebih terlibat dalam kegiatan fisik dibandingkan kegiatan pembelajaran teori sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini yang lebih berfokus pada kegiatan bereksplorasi langsung terhadap pembelajaran (Hsiao dan Huang 2012).

Berdasarkan penulisan di atas menunjukkan bahwa Game Interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi anak usia dini dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Erri Wahyu Puspitarini, 2016) membuktikan bahwa membuktikan bahwa game interaktif sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah. Game unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya

animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

SIMPULAN

Penulisan ini menguji pengaruh penggunaan Media Game Interaktif yang untuk menumbuhkan kemampuan literasi dasar anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. Dengan hasil dari penjabaran penulisan yang dilaksanakan yaitu kemampuan literasi dasar anak usia dini pada kelas B1 eksperimen dengan menggunakan media game interaktif bagus dari kelas B2 kontrol. Rata-rata pre-test kelas eksperimen 12,0 dan kelas kontrol 18,1. Sementara untuk rata-rata kelas post-test kelas eksperimen 12,8 dan kelas kontrol 16,3. Berdasarkan data pre-test dan post-test memperoleh nilai rata-rata gain score kelas eksperimen 6,1 dan untuk rata-rata gain score kelas kontrol 3,5.

Dari tabel uji homogenitas nilai signifikansi (sig) pada Levene's test of variance adalah sebesar $0,065 > 0,05$. Dapat diputuskan bahwa variansi data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogeny. Berdasarkan nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,001 < 0,05$ dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Dengan hasil penulisan menunjukkan penggunaan dari media game interaktif begitu berdampak positif pada kemampuan literasi dasar anak usia dini. Walaupun penulisan ini memiliki keterbatasan tertentu khususnya pada proses penulisan dapat mempengaruhi dalam pengumpulan data, akan tetapi temuan tersebut tetap bisa dijadikan landasan bagi penulisan game interaktif pada pembelajaran tentang macam-macam binatang darat, tanaman buah, dan bagian anggota tubuh. Akan tetapi dari segi penggunaan Game Interaktif dengan menggunakan

smartphone android tentu memiliki kekurangan yaitu hanya dapat digunakan secara online. Oleh sebab itu, untuk penulis selanjutnya diharapkan dapat mengambil tindakan tepat untuk dapat menggunakan game tersebut secara online maupun offline.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, L. N., & Chamidah, A. N. (2018). Efektivitas media SEXO App terhadap pemahaman konsep bagian tubuh pribadi pada anak autis. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 77-85. Akreditasi Lembaga. Jakarta: Prenadamedia Group
- Aisyiyah, M. R. (2021). Strategi Guru dalam Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis Di TK Muslimat NU 29 Mahkota Gresik. 46–52. Algensindo.
- Al-Wasilah, A Chaedar. (2012). Pokoknya Rekrayasa Literasi. Bandung : PT Kiblat Buku Utama
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak- Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*.
- Cahyo, A. N. (2011). Game Khusus menyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak. *Yogyakarta: Flashbooks*
- Cholilah, Tatuwo, Rosdiana, & Fatirul (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56-67.
- Clark, R. E. & Choi, S. 2006. Games and e-learning. Sunderland
- Eliza, Delfi. (2017). *Emergen Literacy Based on Wordless Picture Book to Introduce Minangkabau Cultural Value and Identity for Early Childhood. International Conference of Early Childhood Education. Vol. 169. Hal. 284-288*
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W.P.A.N. (2016). *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. J I M P – Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46-58.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Gonzalez, Jorge E., Ernest T. Goetz., Robert J. Hall., Tara Payne., Aaron B. Taylor., Minjung Kim., Anita S. McCormick. 2009. “An Evaluation of Early Reading First (ERF) Preschool Enrichment on Language and Literacy Skills”. Springer Science+Business
- Haji, S., Yumiati, & Zamzaili. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal- Soal Pisa (Programme For International Student Assessment) Di Smp Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3 (2), 177–183.
- Hsiao, & Huang (2012). Learning while exercising for science education in augmented reality among adolescents. *Interactive learning environments*, 20(4), 331-349.
- Miller, J. W., & McKenna, M. C. (2016). *World literacy: How countries rank and why it matters*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315693934>
- Moraza, A., & Nurhastuti. (2021). Mengurangi Kesalahan Membaca

- Permulaan Pada Anak Disleksia
(X) Melalui Media Pembelajaran
Berbasis Aplikasi Game Secil.
*Jurnal Penelitian Pendidikan
Kebutuhan Khusus*, 9(1), 35-43.
- Rahayu, W., & Irawan, A. (2021). Aplikasi
Pengembangan Huruf dan Angka
Menggunakan Pendekatan Berbasis
Android. *SAP (Susunan Artikel
Pendidikan)*, 5 (3), 293-299.
<https://doi.org/10.30998/sap.v5i3.94>
- Rakimawati, M. P., Ismet, S., Zainul, R., &
Roza, D. Teknik
Pengembangan Game Berbasis
Role Play Game untuk
Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Rastuti, M., & Prahmana, R. C. I. (2021). The
Programme For International
Student Assessment Research
In Indonesia. *Jurnal Elemen*, 7(2),
232–253.
<https://Doi.Org/10.29408/Jel.V7i2.32>
- Sudjana, Nana, A. R. (2005). *Media
Pengajaran*. Bandung:
Sinar Baru
- Sudjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran
Manual dan Digital*. Bogor:
Ghalia Indonesia.
- Toharudin, dkk. (2011). *Membangun Literasi
Sains Peserta Didik*. Bandung :
Humaniora
- UNESCO. (2017). Literacy Rates Continue to
Rise from One Generation to the
Next. *Unesco*, 2016(45), 5.

