



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI *GAME BASED LEARNING*

Tri Marjianti*, Anjar Fitrianingtyas

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: trimarjianti@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan membaca pada anak usia dini digunakan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Pembelajaran membaca permulaan diberikan secara sederhana kepada anak usia 4-5 tahun dengan fokus pemahaman terhadap simbol huruf serta kemampuan membaca suku kata hingga kata. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun melalui metode *game-based learning*. Penelitian ini menerapkan penelitian tindakan kelas dengan mengadopsi model yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart melalui pemberian tindakan selama 2 siklus dengan 3 kali pertemuan. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini mengambil subjek anak usia 4-5 tahun sejumlah 18 anak, dengan memakai 3 tiga teknik dalam proses pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan indikator menyebutkan simbol huruf dan angka, membaca suku hingga merangkainya menjadi kata, membaca kata, dan mencocokkan kata dengan gambar. Hasil pelaksanaan tindakan terhadap kemampuan membaca permulaan anak secara klasikal menunjukkan peningkatan, yaitu pada siklus I ketuntasan sebesar 55,55% dan siklus II sebesar 83,33% dan hasil penilaian pada pratindakan hanya sebesar 27,77%. Hasil tersebut telah mencapai target dari indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Perolehan data tersebut dapat dibuktikan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun berhasil ditingkatkan melalui implementasi *game based learning*.

Kata Kunci: membaca permulaan; *game based learning*; anak usia 4-5 tahun

ABSTRACT

Reading skills in early childhood are used to obtain information and knowledge. Early reading learning is simply given to children aged 4-5 years with focus on understanding letter symbols and ability to read syllables to words. This study aims to improve the ability of 4-5 years old children's early reading through game-based learning method. This research applied classroom action research by adopting Kemmis and McTaggart model through 2 cycles with 3 meetings per cycle. Each cycle consisted of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. This study was conducted with 18 children aged 4-5 years, using three techniques in data collection process, namely interviews, observation, and documentation. This study used indicators including mentioning letter and number symbols, reading syllables to assemble them into words, reading words, and matching words with pictures. The results of the implementation of the action on children's early reading ability classically showed an increase, cycle I reached 55.55% and cycle II reached 83.33% compared to 27.77% in pre-action assessment. These results have reached the target of the research success indicator of 75%. These results prove that the ability to read the beginning of children aged 4-5 years can be successfully improved through implementing game-based learning.

Keywords: *early reading; game based learning; children aged 4-5 years*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan fondasi penting bagi anak dalam mempelajari berbagai hal di sekitarnya. Sebelum dapat memahami pengetahuan lain, anak perlu menguasai bahasa untuk memperoleh pemahaman yang baik. Penggunaan bahasa oleh anak dapat mengembangkan keterampilan melafalkan huruf, menulis, dan membaca. Keterampilan-keterampilan tersebut berperan terhadap kemampuan keaksaraan anak dijenjang pendidikan selanjutnya. Wahidah & Latipah (2021) menjelaskan bahasa bagi anak usia dini digunakan untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, dan permintaannya. Perkembangan bahasa, menuntut anak untuk mampu menguasai keterampilan-keterampilan berikut berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki keterkaitan, peningkatan dalam satu keterampilan dapat mempengaruhi keterampilan lainnya (Hasanah & Nurhasanah, 2020). Anak pada saat belajar membaca, kemampuan menulisnya pun juga dapat ikut

terstimulasi, sehingga apabila kesulitan dalam membaca hal tersebut dapat berakibat pada kesulitan dalam menulis.

Kemampuan membaca pada anak usia dini menjadi suatu hal yang penting karena menjadi dasar dalam memperoleh informasi dan meningkatkan pengetahuan (Jonef dkk, 2022). Proses pembelajaran membaca terbagi dalam dua tahap, yaitu tahap permulaan dan lanjutan. Tahap permulaan atau membaca permulaan biasanya diberikan kepada anak usia 4-5 tahun, dengan penekanan pada pengenalan huruf, pemahaman hubungan bunyi dengan bentuk huruf, serta kemampuan membaca kata (Michael dkk, 2016). Membaca permulaan merupakan tahapan yang membantu anak untuk mengenali huruf, menyusun suku kata, hingga memahami kalimat yang disampaikan secara tertulis untuk kemudian diubah menjadi bunyi yang dapat dipahami (Amtiran., 2023).

Berbagai pendapat ahli mengenai indikator kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun yang memiliki kesamaan yang kemudian dianalisis dan dipadukan. Indikator kinerja dalam penelitian ini meliputi: 1) menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan; 2) menyebutkan simbol angka; 3) membaca suku kata; 4) merangkai suku kata menjadi kata; 5) membaca kata; dan 6) mencocokkan kata dengan gambar. Hasil observasi pada salah satu TK Negeri di Surakarta menunjukkan sebagian besar perkembangan pada anak usia 4-5 tahun belum mencapai kemampuan membaca yang sesuai dengan tahapan usianya. Metode pembelajaran konvensional yang guru terapkan, yaitu anak hanya diminta cara mengeja kata dan menyalin kata, kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas mengerjakan LKPD, cenderung membuat anak kurang antusias dan kurang bersemangat. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun meningkat melalui metode *game based learning*. Metode *game-based learning* merupakan sebuah pendekatan yang mengintegrasikan proses belajar dan mengajar dalam sebuah *game* atau permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Dzulki-fly dkk, 2025). Permainan merupakan salah satu sarana pendidikan yang menyenangkan, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan secara tidak langsung melalui aktivitas dalam permainan dan kemudian memperoleh pengalaman yang akan diingat anak sebagai pelajaran (Maria Lily dkk, 2023).

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Jonef dkk (2022) menjelaskan penerapan *game-based learning* berhasil untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui pemanfaatan satu media permainan non digital yaitu kotak kata. Penelitian ini juga memilih *game-based learning* sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun dengan kebaruan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu pada penggunaan media pembelajaran yang beragam baik digital maupun nondigital sehingga terdapat variasi dalam media pembelajarannya sehingga pembelajaran juga menjadi lebih interaktif. Media digital yang digunakan di antaranya Canva, *spinwheel*, dan *wordwall* dan untuk media nondigital menggunakan balok angka dan huruf, *flashcard*, dadu angka, kartu bergambar, dan papan alfabet. Melalui pembelajaran berbasis *game* mendorong partisipasi siswa melalui interaksi, kolaborasi dan penyelesaian tugas bersama, serta mengubah peran guru menjadi lebih aktif, berbeda dengan metode tradisional yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi (Adipat dkk, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Zega (2023) juga menyatakan *game-based learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk memperdalam pemahaman anak terhadap proses belajar sekaligus mendorong pertumbuhan anak melalui kegiatan yang menyenangkan namun tetap edukatif.

Penelitian ini dirancang sebagai solusi dari permasalahan perkembangan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun dan diharapkan dapat menciptakan pembelajaran

membaca permulaan yang lebih menarik dan interaktif bagi anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun melalui metode *game-based learning*.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di salah satu TK Negeri yang bertempat di Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Pendekatan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan mengadopsi model Kemmis dan McTaggart yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Purnama, 2020). Sejumlah 18 anak dengan perbandingan 6 putra dan 12 putri usia 4-5 tahun menjadi subjek penelitian. Anak dan guru dilibatkan sebagai sumber utama perolehan data dalam penelitian ini. Proses pengumpulan data menggunakan beberapa teknik yaitu dokumentasi, observasi, dan wawancara. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran yang komprehensif terhadap hasil tindakan yang dilakukan.

Penelitian menggunakan teknik uji validitas triangulasi sumber, triangulasi teknik dan *expert judgement*. Teknik analisis data meliputi analisis data kuantitatif untuk menghitung jumlah persentase ketuntasan pada setiap siklusnya, serta pada proses menganalisis data kualitatif menerapkan model interaktif Miles dan Huberman dengan tahapan yang meliputi mengumpulkan data, mereduksi data, penyajian data, dan terakhir penarikan kesimpulan atau verifikasi. Penelitian menggunakan 6 indikator, yaitu: 1) menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan; 2) menyebutkan simbol angka; 3) membaca suku kata; 4) merangkai suku kata menjadi kata; 5) membaca kata; 6) mencocokkan kata dengan gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun disalah satu TK Negeri di Kecamatan Banjarsari. Penelitian ini terlaksana dalam dua siklus dengan 3 pertemuan di tiap siklusnya, melalui tahapan-tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Purnama, 2020). Siklus I terlaksana dalam 3 pertemuan dengan 2 ragam permainan pada setiap pertemuannya dengan tema pembelajaran “Kesukaanku (Makanan Kesukaaanku)” Pada pertemuan pertama dilakukan dua permainan yaitu menebak simbol huruf dengan bernyanyi menggunakan media kartu huruf dan menebak serta mengurutkan balok angka. Pertemuan kedua dilakukan permainan engklek suku kata menggunakan kertas huruf dan permainan menyusun balok suku kata menjadi kata. Pertemuan ketiga dilakukan permainan mencocokkan puzzle kata dan gambar. Pertemuan ketiga juga dilaksanakan test untuk mengetahui perkembangan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A2. Pelaksanaan tindakan pada siklus II juga dilakukan dalam 3 pertemuan dengan 2 ragam permainan pada setiap pertemuannya dan masih dengan tema pembelajaran yang sama yaitu “Kesukaanku (Minuman Kesukaaanku)”. Pertemuan pertama dilakukan dua permainan yaitu menebak dan menyebutkan simbol huruf dengan media interaktif canva dan spinwhell dan menebak serta mengurutkan balok angka. Pertemuan kedua dilakukan permainan membaca suku kata dengan mencocokkan kartu huruf dan menyusun balok suku kata menjadi kata. Pertemuan ketiga dilakukan permainan membaca suku kata dengan media interaktif wordwall dan dadu angka serta dilaksanakan test untuk mengetahui perkembangan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A2. Pelaksanaan tindakan diberikan kepada anak dengan ragam permainan yang berikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rancangan Permainan *Game Based Learning*

Ragam Permainan	Deskripsi Pelaksanaan
<i>Sing It and Guess It</i>	Permainan ini, anak harus menebak simbol-simbol huruf vokal dan konsonan dengan cara bernyanyi. Aturan dalam permainan ini yaitu bagi anak yang dapat bernyanyi dengan tepat dapat berlanjut pada game selanjutnya, namun apabila anak tidak dapat bernyanyi dengan tepat maka harus kembali barisan paling belakang untuk mencoba lagi
Menyusun Balok Angka	Menyusun balok angka dalam permainan ini, anak harus menyusun balok angka sesuai dengan urutannya, dari urutan angka terkecil ke urutan angka terbesar
Engklek Suku Kata	Permainan ini, anak harus membaca suku dengan cara seperti bermain permainan engklek. Aturan dalam permainan ini, anak harus dapat membaca suku kata yang merupakan gabungan dari dua huruf yang satu tertempel dibagian punggung kaki dan satu lagi tertempel di lantai
Merangkai Balok Suku Kata Tema Makanan Kesukaanku	Dalam permainan ini, anak harus dapat merangkai suku kata menjadi kata dengan tema makanan kesukaan ku. Aturan dalam permainan ini, anak harus dapat memilih balok-balok suku kata yang tepat untuk disusun menjadi kata
Puzzle Kata	Permainan ini, anak harus dapat mencocokkan potongan puzzle kata yang merupakan nama dari minuman dengan potongan puzzle gambar yang sesuai. Aturan dalam permainan ini, anak harus membaca terlebih dahulu kata pada potongan dari puzzle kata, setelah itu anak baru dapat mencari potongan puzzle gambar yang sesuai dengan kata yang dibaca
Tebak Huruf Media Interaktif Canva dan <i>Spinwheel</i>	Permainan ini, pertama anak akan bermain <i>quiz</i> menebak huruf alphabet dengan media digital canva dan <i>spinwheel</i> . Aturan dalam permainan ini, anak harus bermain tebak huruf dengan media canva terlebih dahulu, dan bila sudah dapat menebak maka anak dapat melanjutkan bermain tebak huruf dengan media <i>spinwheel</i> .
Merangkai Kartu Suku Kata	Pada permainan ini, anak akan merangkai kartu huruf menjadi suku kata dengan media tambahan yaitu dadu angka. Aturan dalam permainan ini, anak harus dapat merangkai dan membaca gabungan dari satu huruf konsonan dan satu huruf vokal dengan tepat agar anak dapat berlanjut pada permainan selanjutnya.
Merangkai Balok Suku Kata Tema Minuman Kesukaanku	Pada permainan ini, anak harus dapat merangkai suku kata menjadi kata dengan tema minuman kesukaan ku. Aturan dalam permainan ini, anak harus dapat memilih balok-balok suku kata yang tepat untuk disusun menjadi kata sesuai gambar minuman yang telah disediakan.
Mencocokkan Kata dan Gambar dengan Media <i>Wordwall</i>	Pada permainan ini, anak harus dapat mencocokkan antara kata dengan gambar melalui media <i>wordwall</i> . Aturan dalam permainan ini, anak bebas ingin membaca kata terlebih dahulu baru mencocokkan dengan gambar yang sesuai ataupun sebaliknya.

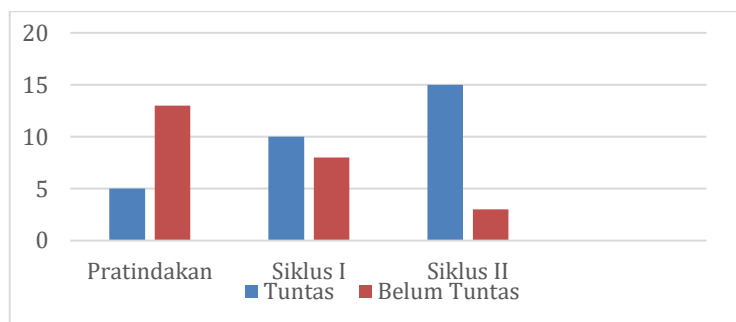
Perolehan persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 55,55% atau 10 dari 18 anak yang memperoleh nilai tuntas dan 44,44% atau 8 dari 18 anak belum memperoleh nilai tuntas. Persentase ketuntasan kemampuan membaca permulaan anak secara klasikal pada siklus I belum memenuhi persentase ketuntasan yang ditargetkan oleh sebab itu diperlukan perbaikan disiklus II. Perolehan persentase ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 83,33% atau 15 dari 18 anak telah memperoleh nilai tuntas dan 16,66% atau 3 dari 18 anak belum memperoleh nilai tuntas. Persentase ketuntasan klasikal kemampuan membaca permulaan pada siklus II telah memenuhi persentase ketuntasan yang ditargetkan sebesar 75%.

Berdasarkan hasil analisis persentase ketuntasan pada setiap siklusnya memperlihatkan hasil kemampuan membaca permulaan anak yang mengalami peningkatan sejak pengimplementasian pembelajaran *game based learning*. Proses analisis tidak hanya dilakukan terhadap hasil ketuntasan anak, namun juga evaluasi terhadap proses pembelajaran melalui lembar pengamatan untuk kemudian dibandingkan hasilnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada penelitian. Penerapan pembelajaran *game based learning* terhadap kemampuan membaca permulaan anak dari pratindakan, siklus I, hingga siklus II memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Penilaian terhadap indikator kemampuan membaca permulaan anak dilakukan pada setiap pertemuan melalui tes. Berikut hasil penilaian ketuntasan kemampuan membaca permulaan anak dari pratindakan, siklus I, siklus II.

Tabel 2. Skor Kemampuan Membaca Permulaan

Keterangan	Pratindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Tuntas	27,77	55,55	83,33
Belum Tuntas	72,22	44,44	16,66

Tabel diatas memaparkan persentase peningkatan pada kemampuan membaca permulaan anak yang dimulai dari tahap pratindakan, siklus I, hingga siklus II. Persentase ketuntasan pratindakan hanya sebesar 27,77%. Pada siklus I terdapat peningkatan pada kemampuan membaca permulaan anak dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,55%. (Purnama, 2020) menyatakan pemberian tindakan dianggap efektif apabila hasil rata-rata belajar anak meningkat dan kriteria ketuntasan belajar telah mencapai target yang ditetapkan yaitu 75% oleh sebab itu perlu diberikan tindakan kembali pada siklus berikutnya. Pemberian tindakan disiklus II berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak menjadi 83,33% sehingga pemberian tindakan dicukupkan sebab indikator keberhasilan telah tercapai. Berikut merupakan diagram peningkatan kemampuan membaca permulaan.



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membaca Pemulaan

Jumlah anak yang memperoleh nilai tuntas pada prasiklus hanya 5 dari 18 anak. Berdasarkan hasil refleksi, banyak nya anak yang belum mencapai ketuntasan disebabkan oleh model atau metode pembelajaran yang monoton yang mudah membuat anak bosan dan jenuh sehingga informasi pembelajaran yang guru sampaikan kurang diserap baik oleh anak. Hasil penilaian kemampuan membaca permulaan anak pada prasiklus belum berkembang optimal sesuai tahapan usianya. Pembelajaran *game based learning* diberikan kepada anak sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan membaca permulaan anak yang belum berkembang secara optimal.

Penerapan metode pembelajaran *game based learning* selama siklus I sudah dapat meningkatkan perkembangan membaca permulaan anak. Pernyataan tersebut didukung dengan persentase ketuntasan anak pada siklus I yang meningkat menjadi 55,555 atau sebanyak 10 dari 18 anak telah mencapai ketuntasan. Peneliti melakukan refleksi terhadap anak yang belum mencapai ketuntasan, setelah dinalisis diketahui anak tidak berkonsentrasi dan kurang menaruh perhatian sejak awal kegiatan hingga kegiatan pembelajaran berakhir. Perilaku tersebut berakibat pada anak yang menjadi kebingungan dan kesulitan dalam menyelesaikan permainan, sehingga hasil belajar anak juga menjadi kurang optimal. Olivia & Noverina dalam (Novianti dkk, 2022) menyatakan konsentrasi merupakan upaya memusatkan fokus dan perhatian untuk memperoleh informasi dalam proses belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Nurshanty & Salim, 2024) juga menyatakan konsentrasi berpengaruh kuat terhadap keberhasilan anak dalam proses belajar, anak dapat memperoleh hasil belajar yang baik apabila dapat memusatkan perhatian selama berlangsungnya proses pembelajaran. Kemampuan membaca permulaan anak meningkat, namun ketuntasan klasikal tersebut belum memenuhi target dari capaian indikator keberhasilan penelitian yang sebelumnya ditetapkan terlebih dahulu sebesar 75%, oleh sebab itu peneliti akan memberikan tindakan kembali pada siklus II.

Siklus II perkembangan membaca permulaan anak semakin memperlihatkan perkembangan yang signifikan. Peneliti merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik pada siklus II dengan berbantu media digital yaitu *wordwall* untuk mengoptimalkan lagi hasil belajar anak. Media pembelajaran digital merupakan media yang berbasis teknologi dengan penyampaian informasi melalui penggunaan media kontekstual dan interaktif yang dibuat oleh perangkat lunak (Nur, dkk, 2023). Media *wordwall* merupakan permainan interaktif berbasis web yang memfasilitasi interaksi dua arah antara pengguna dan media, serta mendorong timbal balik antara anak yang terlibat dalam media ini (Nursarofah dkk, 2024). Pemberian kembali tindakan pada siklus II ini mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil persentase ketuntasan klasikal yang meningkat menjadi 83,33% atau 15 dari 18 anak mendapat nilai tuntas.

Hasil pemberian tindakan pada siklus II, terdapat 3 anak yang dinyatakan belum tuntas, setelah dilakukan analisis diketahui dua faktor penyebabnya yang diantaranya pertama faktor internal yaitu rendahnya minat dan motivasi belajar dalam diri anak. Fadhilah dkk, (2023) menyampaikan bahwasannya motivasi memberi pengaruh terhadap hasil belajar anak. Anak dengan motivasi belajar tinggi akan mendapat hasil belajar yang optimal pula. Hasil pengamatan diketahui bahwa pada saat kegiatan pembelajaran, ketiga anak kurang memiliki motivasi dalam belajar, terlihat dari anak yang cenderung pasif dan kurang berusaha untuk menyelesaikan setiap permainan dengan baik. Faktor eksternal disebabkan oleh kurangnya bimbingan dan dukungan dari orang dalam mendampingi kegiatan belajar anak di rumah. (Purbayani dkk, 2024) menyatakan bahwa orang tua memiliki peran pengasuhan terhadap anak yang meliputi: 1) memberi perhatian; 2) membuat peraturan; 3) mendisiplinkan; 4)

memberi *reward* dan *punishment*; dan 5) memberi respon terhadap kebutuhan anak. Pada ketiga anak tersebut kurang mendapat pendampingan belajar di rumah yang disebabkan oleh orang tua yang memiliki kesibukan bekerja. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Utari dkk, 2024) bahwa orang tua yang hanya meluangkan sedikit waktu dengan anak yang disebabkan oleh kesibukan bekerja, dapat membuat anak menjadi merasa kurang diperhatikan sehingga berdampak pada kurangnya motivasi anak untuk belajar. Namun, akan jauh berbeda ketika orang tua dapat memberikan bantuan kepada anak dalam bentuk arahan, dorongan, dan penyediaan sumber belajar yang memadai, hal tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran dan hasil belajar anak.

Berdasarkan hasil analisis data dari kondisi pratindakan hingga siklus II, dapat disimpulkan melalui implementasi metode pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A2. Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak terlihat saat anak mampu menuntaskan setiap permainan dengan baik dan ketika anak dapat menyelesaikan tes kemampuan yang dilakukan diakhir pertemuan. Melalui pelaksanaan penelitian ini, kemampuan membaca permulaan anak kelompok A2 berhasil ditingkatkan sesuai dengan indikator capaian penelitian.

Schrader, (2023) menjelaskan dalam konteks pendidikan pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* merupakan sebuah pendekatan dalam pengajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran tertentu dimana tugas pembelajaran didesain ulang agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan interaktif melalui sebuah permainan. Pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini menawarkan banyak manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan, mempromosikan pembelajaran aktif, dan mendorong pengembangan berbagai keterampilan. Permainan memiliki kekhasan yang melekat yang dapat mendorong keterlibatan, seperti tantangan, penghargaan, interaktivitas, dan umpan balik secara langsung. Melalui pembelajaran berbasis permainan dapat membantu dalam memahami sejauh mana hal tersebut dapat membuat anak lebih termotivasi untuk terlibat, fokus, dan berpartisipasi aktif peserta dalam proses pembelajaran (Alotaibi, 2024).

Penenerapan *game based learning* pada penelitian ini terbukti berhasil menjadi solusi untuk permasalahan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. Metode tersebut membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Berdampak baik pula pada meningkatnya pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dan hasil belajar menjadi lebih optimal.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *game based learning* berhasil memberi peningkatan terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. Diharapkan guru dapat terus berupaya dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran membaca permulaan yang kreatif, inovatif, dan interaktif dengan memanfaatkan metode *game based learning*, serta bagi peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai variasi model *game based learning* yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students In The Learning Process With Game-Based Learning:

- The Fundamental Concepts. *International Journal Of Technology In Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/Ijte.169>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-Based Learning In Early Childhood Education: A Systematic Review And Meta-Analysis. In *Frontiers In Psychology* (Vol. 15). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/Fpsyg.2024.1307881>
- Amtiran, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Menggunakan Media Gambar Kartu Huruf Di Paud Mekar Sari Liman Efforts To Improve Early Childhood Beginning Reading Ability Using Picture Card Media At Paud Mekar Sari Liman. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(1). <http://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/tarim94>
- Dzulkifly, S., Seng, W. Y., Yeh, L. H., Ibrahim, A. B., & Zhiqiang, S. (2025). Pantas Io: Game-Based Learning To Cultivate Programming Skills For Primary School Students. *Journal Of Advanced Research In Applied Sciences And Engineering Technology*, 50(1), 178–190. <https://doi.org/10.37934/Araset.50.1.178190>
- Fadhilah, W., Tuti, I., & Zukhairina. (2023). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.61104/Jd.V1i2.42>
- Hasanah, L., & Nurhasanah, A. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.17509/Jpa.V2i1.24384>
- Jonef, F., & Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P. (2022). Efektivitas Permainan Kotak Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Painan. In *Anak Usia Raudhatul Atfhal* (Vol. 3, Issue 2).
- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V4i1.214>
- Michael, A., Jing, Q., Natalia, I., & Abrampah, M. (2016). The Use Of Pre-Reading Activities In Reading Skills Achievement In Preschool Education. *European Journal Of Educational Research*, 5(1), 35–42. <https://doi.org/10.12973/Eu-Jer.5.1.35>
- Novianti, R., Marega, D., & Wahyuni, D. (2022). Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Tebona: Permainan Untuk Melatih Konsentrasi Anak. <https://doi.org/10.19109/Ra.V5i2.1329>
- Nur, A. H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1, 103–115. <https://doi.org/10.54066/Jikma-Itb.V1i3.463>
- Nursarofah, N., Gandana, G., & Rahman, T. (2024). Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 78–85. <https://doi.org/10.33222/Pelitapaud.V9i1.3900>
- Nurshanty, D. D., & Salim, A. (2024). Meningkatkan Konsentrasi Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Roudhotul Hidayah Pakis. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>

- Purbayani, R., Nugraha, A. P., & Ihsanda, N. (2024). Korelasi Intensitas Pengasuhan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *JOECE: Journal Of Early Childhood Education*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.61580/Joece.V1i1.38>
- Purnama, Sigit. ,Rochmadheny,Prima Suci. ,Pratiwi,Hardiyanti. (2020). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Anak Usia Dini. PT Remaja Rosdakarya. www.Rosda.Co.Id
- Schrader, C. (2023). Serious Games And Game-Based Learning. In *Handbook Of Open, Distance And Digital Education* (Pp. 1255–1268). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6_74
- Utari, R. T., Astuti, V. T., Arisania, D., & Astuti, N. (2024). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Di Sekolah Dasar. 6(3), 242–254. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Wahidah, A. F. N., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/japra/article/view/10940>
- Zega, R. F. W. (2023). Preschool: Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Anak Usia Dini* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/preschool.v4i2.108>