

PENGARUH PERMAINAN *ROLL DICE CHALLENGE* TERHADAP LITERASI AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sulfiani Salma

Universitas Negeri Makassar
Email : salmasulfiani@gmail.com

Submit :	Received :	Review :	Published :
03 Maret 2024	22 Maret 2024	19 Juli 2024	20 Juli 2024
DOI	https://doi.org/10.47625/fitrah.v15i1.643		

ABSTRACT

This study is based on the low early literacy levels of children, caused by a lack of engaging learning media that stimulates children's interest in learning and the use of inappropriate teaching methods in teaching literacy to children. The aim of this research is to determine the effect of the roll dice challenge game on the early literacy of children aged 5-6 years in Polombangkeng Utara District. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design type. The population in this study consists of children aged 5-6 years in early childhood education institutions in Polombangkeng Utara District. The sample was taken using purposive sampling technique. The research sample consisted of 34 children, 17 children as the experimental group and 17 children as the control group. The data collection techniques in this study include tests, observations, and documentation. The data analysis techniques in this study include prerequisite tests and independent sample t-tests. The results of the study concluded that the roll dice challenge game has a significant effect on the early literacy of children aged 5-6 years in Polombangkeng Utara District.

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh rendahnya literasi awal anak yang disebabkan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mendorong minat belajar anak serta penggunaan metode belajar yang kurang tepat dalam mengajarkan literasi kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *roll dice challenge* terhadap literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di lembaga pendidikan anak usia dini di Kecamatan Polombangkeng Utara. Pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling. Sampel penelitian ini terdiri dari 34 anak, 17 anak sebagai kelompok eksperimen dan 17 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat dan uji independen sampel t-test. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *roll dice challenge* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara.

Kata Kunci: *Permainan roll dice challenge, literasi*

Volume 15	Nomor 1	Edisi Juni	P-ISSN 2085-7365	E-ISSN 2722-3027	DOI 10.47625	Halaman 31-45
--------------	------------	---------------	---------------------	---------------------	-----------------	------------------

PENDAHULUAN

Pendidikan sejak anak usia dini merupakan keharusan sebagai bentuk usaha pembinaan terhadap berbagai perkembangan rohani dan jasmani anak¹. Menurut Fauziah dan Rahman, Pendidikan anak pada dasarnya bertujuan untuk merangsang, membimbing, merawat dan memberikan kegiatan belajar yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak agar berkembang maksimal². Usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*)³. Banyak yang berpendapat pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang di berikan sejak usia dini. Masa anak berada pada rentang 0 - 8 tahun⁴. Persepsi ini di dasarkan pada *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* yang sejalan dengan *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* yang mendefinisikan anak usia dini sebagai *as the period from birth to eight years old*. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini (PAUD) diartikan sebagai wujud pendidikan yang di peruntukkan untuk anak dengan rentang usia 0 sampai 8 tahun. Berbeda dengan pendapat NAEYC dan UNESCO, dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 di sebutkan bahwa Pendidikan anak usia dini ialah suatu upaya pembinaan yang diarahkan kepada anak sejak lahir hingga dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut⁵.

Secara umum pemahaman terhadap masa kanak-kanak, yaitu saat anak mempunyai perkembangan yang sangat pesat sehingga harus dimaksimumkan dengan memberikan ransangan pendidikan yang sesuai. Terkait perkembangan anak tentunya tidak terlepas dengan literasi. Literasi sangat penting dalam kehidupan utamanya dalam pendidikan⁶. Karena literasi mengasah kemampuan sehingga menjadikan siswa yang berfikir kreatif dan kritis⁷. Secara eksklusif, dapat diartikan kemampuan membaca dan menulis. Bila secara inklusif, literasi bergeser dari arti sempit menjadi luas dalam berbagai disiplin ilmu. Literasi diartikan sebagai kemampuan perkembangan bahasa pada anak usia dini mengenalkan anak pada huruf dan memperkaya kosa kata untuk mempersiapkan anak ke tahap selanjutnya⁸. Literasi saat ini menjadi suatu hal yang sangat penting dan harus dikuasai agar bisa hidup dan berkehidupan di

¹ Aidil Saputra, "Pendidikan Anak Pada Usia Dini," *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 192–209.

² Endang Purnomosari, Indrawati Indrawati, and Sesa Pirunika, "Penerapan Literasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3381–3390.

³ Sitti Rahmawati Talango, "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini," *Early Childhood Islamic Education Journal* 1, no. 1 (2020): 92–105.

⁴ Karina, "Penerapan Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar Pada Anak Kelompok A Di PAUD Elfa Pirak Beureunuen.," *UIN Ar-Raniry Banda Aceh* (2018): 1.

⁵ ROSINDA BR HOTANG, "Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini," *Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 58 (2020): 23–34.

⁶ Darwanto D, Mar'atun Khasanah, and Anggi Monica Putri, "Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah," *Eksponen* 11, no. 2 (2022): 25–35.

⁷ Abdul Rohman, "Problematika Rendahnya Kemampuan Berpikir Kritis Di Era Disrupsi," *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 2, no. 1 (2022): 40–47.

⁸ Paud Al-kautsar Cilegon Banten et al., "Implementation of Language Literacy Learning in Group A Of" (2023).

abad 21 ini⁹. Pentingnya literasi untuk kehidupan maka pemerintah, sekolah dan orang tua harus bekerja sama menjadikan literasi budaya bangsa Indonesia. Berdasarkan survei literasi anak di Indonesia sangat memperhatikan. Kondisi ini dapat dilihat dari survei yang dirilis lembaga nasional maupun internasional.

Berdasarkan survei *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia berada pada peringkat ke 62 dari 70 negara atau menempati 10 negara terbawah yang literasinya rendah. Sementara UNESCO mengemukakan keinginan masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya dari 1000 orang hanya 1 orang yang menggemari membaca¹⁰. Hasil riset lain *World's Most Literate Nations Ranked* yang dikerjakan *Central Connecticut State University* maret 2016, Indonesia dinyatakan berada di peringkat ke-60 dari 61 negara terkait minat baca. Berada di atas Botswana dan di bawah Thailand, padahal dari segi infrastruktur kedudukan Indonesia berada diatas negara-negara Eropa.

Berdasarkan hasil survei diatas mengetahui keadaan literasi di Indonesia sangat memperhatikan, padahal Indonesia bukanlah negara berketerbelakangan. Oleh karena itu penting untuk mengenal dan mengajarkan literasi awal sejak dini. Literasi awal anak adalah pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan membaca dan menulis¹¹. Literasi berarti kemampuan membaca dan menulis serta menggunakan bahasa lisan¹². Sedangkan, Snow mengungkapkan kemampuan literasi diperoleh sejak dini¹³. Literasi bagi anak usia dini merupakan proses memperoleh informasi melalui pengalaman belajar di lingkungan sekitar anak¹⁴. Literasi pada anak usia 5-6 tahun idealnya dapat ditinjau dari indikator literasi berdasarkan Permendikbud No 147 tahun 2014 yaitu anak dapat menunjukkan perilaku senang membaca, dapat menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang utuh, dapat mengenal simbol dalam persiapan membaca dan menulis, dapat membaca dan menulis nama sendiri, serta dapat melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah di dengarkan¹⁵. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan genre dan pengetahuan kultural¹⁶.

⁹ Hana Yunansah yunus Abidin, Tita Mulyati, *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*, 2017.

¹⁰ Fitri Annisa and Delfi Eliza, "Peranan Orang Tua Dalam Pengembangan Literasi Dini Selama Covid-19 Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 1–17.

¹¹ La Hewi, "Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Di TK AL-AQSHO Konawe Selatan," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 1 (2020): 112.

¹² Dian Arsa, Atmazaki Atmazaki, and Novia Juita, "Literasi Awal Pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 127.

¹³ Thea Yesika Farodhy and Novianti Retno Utami, "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Skripta* 5, no. 1 (2019): 70–74.

¹⁴ Universitas Bakti Indonesia, "Studi Deskriptif Membaca Tanpa Mengeja Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5 — 6 Tahun" 3, no. 1 (2023): 1–9.

¹⁵ Muhammad Akil Musi, Sitti Nurhidayah Ilyas, and Nur Chafidah, "1849040002 Nur Chafidah Artikel" x, no. x (2022): 1–7.

¹⁶ Ana Widyastuti, "Peningkatan Literasi Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Bahan Ajar Membaca, Menulis, Dan Berhitung Untuk Guru Tk Di Kecamatan Cinere Dan Limo Depok," *ABDIMAS TALENTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2017): 100–108.

Kemampuan literasi akan mempengaruhi perkembangan sosial, emosi dan perkembangan kognitifnya¹⁷. Kalau anak bisa berkomunikasi dengan sekitarnya, maka akan tumbuh kepercayaan diri atau mampu bersosialisasi atau bisa diterima di lingkungannya. Pernyataan Harlock menegaskan kemampuan berbahasa mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak tentunya akan mempengaruhi juga perkembangan emosi dan kognitifnya¹⁸. Pengalaman literasi pada usia prasekolah akan membentuk fondasi yang kokoh pada perkembangan membacanya. Pengetahuan, keterampilan dan sikap anak prasekolah yang menjadi dasar membaca dan menulis merupakan kemampuan literasi awal¹⁹.

Berdasarkan temuan terkait literasi yang telah di paparkan yang mana dapat disimpulkan bahwa literasi sangat penting dan juga mempengaruhi beberapa aspek perkembangan anak. Maka, sejak usia dini anak seharusnya sudah di ajarkan literasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Agar dapat mencegah krisis literasi atau rendahnya literasi di masa depan.

Berkaitan dengan literasi fonomena yang ada menunjukkan literasi masih perlu di tingkatkan. Berdasarkan pada survei 34 Ibu area Surakarta yang di berikan angket terkait pengalaman dan perkembangan literasi anak menunjukkan sebagian besar anak perkembangan literasinya masih belum sesuai harapan²⁰. Menurut Warsinah dalam penelitiannya mengemukakan kehadiran teknologi, informasi dan komunikasi mengakibatkan minat membaca dan menulis menurun. Menurut Farodhy dan Utami dalam penelitiannya di BA Kabupaten Magelang juga menunjukkan bahwa literasi masih rendah dan membutuhkan stimulasi²¹. Sejalan dengan itu, Handayani dalam penelitiannya menegaskan “Kemampuan literasi awal anak di Kecamatan Cilincing Jakarta Utara memang masih rendah”²². Berdasarkan observasi di Kabupaten Takalar lebih tepatnya di PAUD Atika Kabupaten Takalar dan TK Amanah dengan melihat penilaian guru dan pengamatan secara langsung. Anak masih memerlukan ransangan untuk mencapai kemampuan literasi yang ideal. Mengingat karakteristik anak yang suka bermain, maka pembelajaran harus menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

Peneliti akan menggunakan media dadu sebagai alat atau media untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Pemilihan media disebabkan media dadu merupakan pengaplikasian konsep bermain sambil belajar dengan kreatif, menarik dan menyenangkan. Bagi anak usia dini menuntut ilmu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan-percobaan kecil bahkan bercocok tanam karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain, sebagaimana kita ketahui bahwa

¹⁷ Arika Novrani et al., *Pengembangan Literasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun, Buku Saku*, 2021.

¹⁸ Iis Basyiroh, “Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini,” *Tunas Siliwangi* 3, no. 2 (2017): 120–134.

¹⁹ Widyaning Hapsari, Lisnawati Ruhaena, and Wiwien Dinar Pratisti, “Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi,” *Jurnal Psikologi* 44, no. 3 (2017): 177.

²⁰ Hapsari, Ruhaena, and Pratisti, “Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi.”

²¹ Farodhy and Utami, “Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak Usia 4-5 Tahun.”

²² Sari Handayani, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal Melalui Media Big Book,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-007* (2019): 1--7.

anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman melalui bermain. Dimana bermain merupakan kegiatan yang melekat pada anak. Bagi anak usia dini menuntut ilmu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan-percobaan kecil bahkan bercocok tanam karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain²³. Penggunaan media dadu dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak dengan melihat hasil penelitian sebelumnya. Menurut Hewi dalam penelitiannya media dadu literasi dapat meningkatkan perkembangan literasi anak²⁴. Menurut Fatihah dan Widayati mengungkapkan media dadu gambar dapat meningkatkan kemampuan literasi anak²⁵.

Berdasarkan paparan diatas kesimpulan yang dapat ditarik media dadu merupakan salah satu alat/media yang dapat digunakan sebagai solusi mengatasi masalah literasi. Karena anak lebih mudah belajar dan mendapat pengetahuan dengan pengalaman nyata²⁶. Anak cenderung suka hal yang menyenangkan, yakni bermain. Oleh karena itu, penelitian menggunakan permainan *Roll Dice Challenge* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak dengan melempar sebuah dadu dan mencocokkan titik dengan gambar yang berisi pertanyaan/tantangan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Desing* dengan disain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan anak didik usia 5-6 tahun di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di Kecamatan Polombangkeng Utara. Sampel yang digunakan yakni *purposive sampling* dengan kriteria berusia 5-6 tahun. Sample pada penelitian ini berjumlah 34 anak terdiri dari 17 anak sebagai kelompok eksperimen dan 17 anak sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik analisis parametrik dengan uji beda (independen sampel t-test). Penelitian ini mengkaji dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah permainan *Roll Dice Challenge* dan variabel terikatnya ialah kemampuan literasi anak. Dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data yakni teknik pengumpulan test, teknik pengumpulan observasi dan teknik pengumpulan dokumentasi.

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂
Kontrol	0 ₃	-	0 ₄

²³ Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.

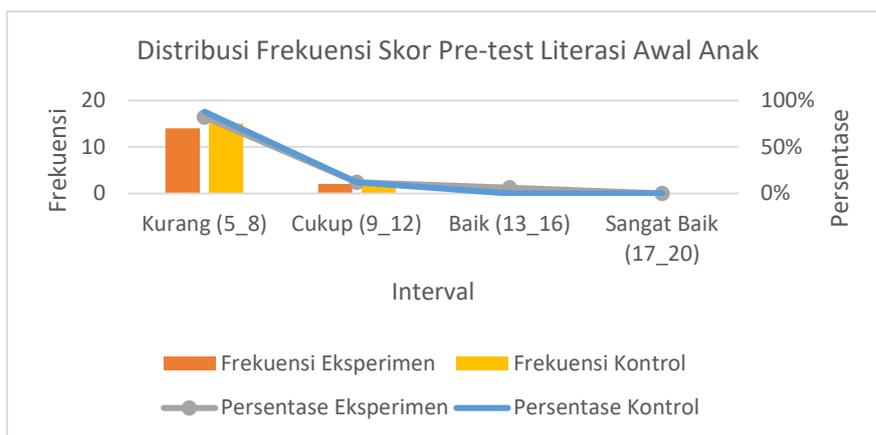
²⁴ Hewi, "Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Di TK AL-AQSHO Konawe Selatan."

²⁵ Nurul Fatihah and Sri Widayati, "Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Melalui Media Dadu Gambar Pada Anak Kelompok A," *Jurnal PAUD Teratai* 5, no. 49–52 (2016): 1–4.

²⁶ Andrea Sosa, "No TitleБЫВМЫВМЫВ," *Атытам* ыы12у, no. 235 (2007): 245.

HASIL DAN PEMBAHASAN

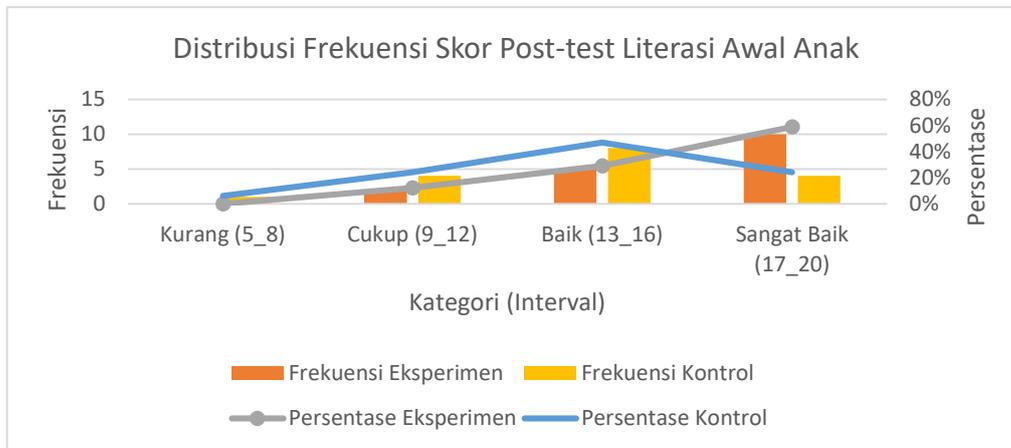
Penerapan permainan *roll dice challenge* merupakan metode belajar yang menyenangkan membuat anak antusias dan termotivasi untuk belajar. Hal ini terbukti ketika penerapan permainan *roll dice challenge* dimana anak berlomba-lomba untuk bermain. Kemampuan literasi awal anak sebelum diberi perlakuan permainan *roll dice challenge*, tingkat literasi awal anak pada kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata 7,53 dan 6,76 pada kelompok kontrol. Dapat diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan permainan *roll dice challenge* tingkat literasi awal anak nilai kelompok eksperimen lebih tinggi. Sedangkan setelah diberikan permainan *roll dice challenge* literasi awal anak kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata 17,00 dan 14,59 pada skor rata-rata kelompok kontrol. Dari hasil penelitian sebelum dan setelah diberikan permainan *roll dice challenge* dapat diketahui bahwa tingkat literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 9,5. Adapun tabel distribusi frekuensi literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara sebelum diberi perlakuan:



Grafik 1 : Distribusi frekuensi skor pre-test literasi awal anak

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa pada tes awal yang diberikan pad kelompok eksperimen terdapat 14 anak dengan persentase 82% yang masuk dalam kategori Kurang yang belum mampu mengenal huruf abjad dan mengenal huruf vokal dan konsonan. Pada kelompok kontrol terdapat 15 anak dengan persentase 88% masuk dalam kategori Kurang yang belum mampu mengenal huruf abjad dan mengenal huruf vokal dan konsonan. Pada kelompok eksperimen dan kontrol terdapat masing-masing 2 anak dengan persentase 12% yang masuk kedalam kategori Cukup dimana anak mampu mengenal huruf abjad dengan bimbingan atau bantuan guru. Pada kelompok eksperimen ada 1 anak dengan persentase 6% yang masuk kedalam kategori Baik yang sudah mampu mengenal huruf abjad tanpa dibantu oleh guru. Pada kelompok kontrol tidak terdapat anak dengan persentase 0% yang masuk kedalam kategori Baik. Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada anak dengan persentase 0%

yang masuk dalam Sangat Baik karena, pada kategori ini belum dapat tercapai oleh anak. Setelah diberi perlakuan dilakukan post-test, berikut tabel distribusi frekuensi literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara setelah perlakuan:



Grafik 2 : Distribusi frekuensi post-test literasi awal anak

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan, pada tes akhir yang diberikan kepada kelompok eksperimen tidak terdapat anak dengan persentase 0% yang masuk kedalam kategori Kurang. Pada kelompok kontrol terdapat 1 anak dengan persentase 6% yang masuk kedalam kategori Kurang karena anak belum mampu mengenal guruf abjad dan mengenal huruf vokal dan konsonan. Pada kelompok eksperimen terdapat 2 anak dengan persentase 12% yang masuk dalam kategori Cukup dimana anak sudah mulai mengenal huruf abjad. Pada kelompok kontrol terdapat 4 anak dengan persentase 24% yang masuk dalam kategori Cukup.

Pada kelompok eksperimen terdapat 5 anak dengan persentase 29% yang termasuk dalam kategori Baik yang mampu mengenal huruf abjad dan mengenal huruf vokal tanpa bantuan guru. Pada kelompok kontrol terdapat 8 anak dengan persentase 48% yang masuk dalam kategori Baik. Selanjutnya pada kelompok eksperimen terdapat 10 anak dengan persentase 59% yang masuk dalam kategori sangat Baik karena anak sudah mampu menegnal huruf abjad, mengenal huruf vokal dan konsonan tanpa dibantu oleh guru. Pada kelompok kontrol terdapat 4 anak dengan persentase 24% yang masuk dalam kategori Sangat Baik. Adapun skor rata-rata literasi awal anak usia 5-6 pada kelompok eksperimen sebelum sebelum dan setelah perlakuan permainan *roll dice challenge* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Desciptive Statistics Skor Pre-Test dan Post-test
Kelompok Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre-testKelompok Eksperimen	17	5	16	7.53	2.853
Post-testKelompok Eksperimen	17	11	20	17.00	2.915
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan table dapat disimpulkan skor rata-rata kelompok eksperimen mengalami peningkatan dimana skor rata-rata awal 7,53 meningkat menjadi 17,00 pada skor rata-rata akhir. Artinya terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 9,5 pada literasi awal anak usia 5-6 tahun di kelompok eksperimen. Adapun skor rata-rata literasi awal anak usia 5-6 pada kelompok kontrol sebelum dan setelah perlakuan dengan pembelajaran konvensional pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Descriptive Statistics Skor Pre-Test dan Post-test Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre-test Kelompok Kontrol	17	5	11	6.76	1.640
Post-test Kelompok Kontrol	17	8	20	14.59	3.280
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata anak mengalami peningkatan dimana skor rata-rata awal adalah 6,76 mengalami peningkatan menjadi 14,59. Artinya terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 7,76 pada literasi awal anak usia 5-6 tahun di kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis descriptive statistics skor *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing mengalami peningkatan nilai *post-test*, namun pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan *roll dice challenge* mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Dimana pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan sebesar 9,5 sedangkan kelompok kontrol terjadi peningkatan sebesar 7,76. Dari perolehan skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat disimpulkan bahwa permainan *roll dice challenge* lebih berpengaruh terhadap literasi awal anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3 Hasil Uji Independent Sample T-test Independent Samples Tes

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Data Frekuensi	Equal variances assumed	.043	.837	2.266	32	.030	2.412	1.064	.244	4.580
	Equal variances not assumed			2.266	31.566	.030	2.412	1.064	.243	4.581

Berdasarkan output diatas didapatkan nilai *Equal Variances Assumed Sig. (2- tailed)* sebesar 0,030 yang kurang dari nilai alpa 0,05, berarti ho uji independent sample t-test diterima yaitu ada perbedaan rata-rata tingkat literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara. Dari hasil analisis independent sample t-test dapat dibuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan yaitu jika ada perbedaan rata-rata tingkat literasi awal anak usia 5-6 tahun kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka h0 ditolak dan h1 diterima yaitu ada pengaruh permainan *roll dice challenge* terhadap literasi awal anak usia 4-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen berpengaruh terhadap literasi awal anak sehingga permainan *roll dice challenge* berdampak positif dan efektif terhadap peningkatan literasi anak. Literasi awal merupakan salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh anak. Bjorklum mengemukakan literasi sebagai aspek penting bagi setiap orang, karena literasi menjadi salah satu cara untuk mengetahui informasi atau wawasan tertentu²⁷. Pengetahuan keaksaraan sangat penting bagi perkembangan anak²⁸. Sederhananya literasi didefinisikan melek huruf²⁹. Pemilihan metode dan media yang digunakan pada anak merupakan faktor penting dalam memenuhi kegiatan literasi yang menyenangkan³⁰. Literasi awal anak dapat dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan permainan dadu literasi³¹.

Berdasarkan hasil penelitian anak sangat antusias bermain permainan *roll dice challenge*. Permainan ini mendorong minat belajar anak dan mempermudah anak dalam meningkatkan literasi awal anak. Sebelum diberi perlakuan permainan *roll dice challenge*, tingkat literasi awal anak pada kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata 7,53 dan 6,76 pada kelompok kontrol. Dapat diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan permainan *roll dice challenge* tingkat literasi awal anak nilai kelompok eksperimen lebih tinggi. Sedangkan setelah diberikan permainan *roll dice challenge* literasi awal anak kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata 17,00 dan 14,59 pada skor rata-rata kelompok kontrol. Dari hasil penelitian sebelum dan setelah diberikan permainan *roll dice challenge* dapat diketahui bahwa tingkat literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 9,5.

Hasil penelitian yang diperoleh di Kecamatan Polombangkeng Utara sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hewi mengemukakan bahwa literasi anak di TK Al-Aqsho Konawe Selatan dapat dikembangkan dengan sangat baik melalui penerapan permainan dadu literasi. Kepiawaian literasi dipelajari oleh anak usia dini secara alamiah dengan periode literasi

²⁷ Nurul Fatonah, *Peran Orangtua Dalam Literasi Anak* (Cahaya Smart Nusantara, 2022).

²⁸ Oktani Haloho, "Strategi Guru Dalam Pengembangan Logika Anak Usia Dini," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Haloho, O.* (2022). *Strategi Guru dalam Pengembangan Logika Anak Usia Dini. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1429. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1063> *Budaya* 8, no. 4 (2022): 1429.

²⁹ Hamidulloh Ibda Farid Ahmadi, *Media Literasi Sekolah Teori Dan Praktik* (CV. Pilar Nusantara, 2018).

³⁰ Hapsari, Ruhaena, and Pratisti, "Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi."

³¹ Hewi, "Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Di TK AL-AQSHO Konawe Selatan."

awal pada usia lahir sampai dengan 6 tahun. Indikator perkembangan literasi dalam penelitian ini antara lain anak dapat mengenal simbol untuk persiapan membaca, anak dapat mengenal huruf awal dari nama benda, menuliskan dan mengucapkan huruf a-z. Anggini dan Rakhimawati terdapat pengaruh kuat dari penggunaan permainan lempar dadu cari huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Padang. Berdasarkan data uji normalitas diperoleh nilai hasil uji effect size, yaitu didapat nilai $d = 2,33$ yang termasuk pada kategori kuat³².

Mualifah dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus dan berdasarkan pembahasan serta analisis, terjadi peningkatan presentase kemampuan menulis anak dari pra tindakan sebesar 58,3%, siklus I sebesar 65,3%, siklus II sebesar 73,6%, dan siklus III sebesar 83,3% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu bergambar dapat meningkatkan kemampuan menulis anak kelompok B1 TK Perwanida Karangrejo kecamatan Ngasem kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016³³. Turnip dan Wijayaningsih Dadu QR Code sebagai alternatif pengenalan calistung pada anak usia 5–6 tahun. Media ini memuat materi pengenalan calistung diantaranya huruf abjad a–z, huruf vokal, huruf konsonan, pengelompokkan gambar yang memiliki awalan huruf yang sama. Dilihat dari hasil validasi produk dapat disimpulkan bahwa media Dadu QR Code layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini³⁴.

Krisnayanti peningkatan persentase kemampuan membaca permulaan pada anak melalui permainan lempar dadu huruf berkembang dari pra tindakan sebesar 47,5%, siklus I sebesar 53,34% dengan nilai peningkatan sebesar 5,84%, siklus II sebesar 71,67% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 18,33% dan siklus III sebesar 85,84% dengan nilai peningkatan 14,17%. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan lempar dadu huruf dalam upaya mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak di Kelompok Bermain Nusa Indah Desa Kedungrejo Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang dikatakan berhasil³⁵.

Selain itu permainan *Roll Dice Challenge* merupakan kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan sehingga anak belajar dengan optimal sebagaimana yang dikemukakan Amira, metode bermain efektif membangun pengetahuan anak dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak³⁶. Sedangkan Anggini dan Rakhimahwati mengemukakan penggunaan metode guru menulis di papan tulis dan mengacu pada tulisan tersebut serta penggunaan media yang kurang optimal dapat merusak minat belajar anak³⁷.

³² Prishilya Anggini and Rakimahwati Rakimahwati, “Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf,” *Journal of Education Research* 3, no. 3 (2022): 131–137.

³³ SITI MUALIFAH, “Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Media Dadu Bergambar Anak Kelompok B1 TK Perwanida KarangRejo Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016” 1, no. 12 (2016): 13.

³⁴ Hasti Anastasia Turnip and Lanny Wijayaningsih, “Pengembangan Dadu QR Code Untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5 – 6 Tahun,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4392–4404.

³⁵ Efektivitas Bermain et al., *Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon Tahun 2019*, 2019.

³⁶ Salmon Amiran, “Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa,” *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016).

³⁷ Anggini and Rakimahwati, “Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf.”

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian anak sangat antusias bermain permainan *roll dice challenge*. Permainan ini mendorong minat belajar anak dan mempermudah anak dalam meningkatkan literasi awal anak. Sebelum diberikan permainan *roll dice challenge* literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara masih tergolong rendah dengan kategori belum berkembang. Sedangkan setelah diberikan permainan *roll dice challenge* literasi awal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Polombangkeng Utara mengalami peningkatan dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian skor rata-rata anak sebelum dan setelah perlakuan. Skor anak lebih tinggi setelah diberikan perlakuan dengan selisih 9,5 skor. Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *roll dice challenge* terhadap literasi awal anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dimana skor anak mengalami peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiran, Salmon. "Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa." *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016).
- Ana Widyastuti. "Peningkatan Literasi Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Bahan Ajar Membaca, Menulis, Dan Berhitung Untuk Guru Tk Di Kecamatan Cinere Dan Limo Depok." *ABDIMAS TALENTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2017): 100–108.
- Anggini, Prishilya, and Rakimahwati Rakimahwati. "Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf." *Journal of Education Research* 3, no. 3 (2022): 131–137.
- Annisa, Fitri, and Delfi Eliza. "Peranan Orang Tua Dalam Pengembangan Literasi Dini Selama Covid-19 Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 1–17.
- Arsa, Dian, Atmazaki Atmazaki, and Novia Juita. "Literasi Awal Pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 127.
- Banten, Paud Al-kautsar Cilegon, Nelly Aulia Rosmawati, Ratih Kusumawardani, and Laily Rosidah. "Implementation of Language Literacy Learning in Group A Of" (2023).
- Basyiroh, Iis. "Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini." *Tunas Siliwangi* 3, no. 2 (2017): 120–134.
- Bermain, Efektivitas, Dadu Huruf, Meningkatkan Kemampuan, Membaca Permulaan, Pada Aud, D I Kelompok, A T K Negeri, et al. *Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon Tahun 2019*, 2019.
- D, Darwanto, Mar'atun Khasanah, and Anggi Monica Putri. "Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah." *Eksponen* 11, no. 2 (2022): 25–35.
- Farid Ahmadi, Hamidulloh Ibda. *Media Literasi Sekolah Teori Dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara, 2018.
- Farodhy, Thea Yesika, and Novianti Retno Utami. "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Skripta* 5, no. 1 (2019): 70–74.
- Fatihah, Nurul, and Sri Widayati. "Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Melalui Media Dadu Gambar Pada Anak Kelompok A." *Jurnal PAUD Teratai* 5, no. 49–52 (2016).

- Fatonah, Nurul. *Peran Orangtua Dalam Literasi Anak*. Cahaya Smart Nusantara, 2022.
- Haloho, Oktani. "Strategi Guru Dalam Pengembangan Logika Anak Usia Dini." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Haloho, O.* (2022). *Strategi Guru dalam Pengembangan Logika Anak Usia Dini. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1429. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1063> *Budaya* 8, no. 4 (2022): 1429.
- Handayani, Sari. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal Melalui Media Big Book." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-007* (2019): 1--7.
- Hapsari, Widyaning, Lisnawati Ruhaena, and Wiwien Dinar Pratisti. "Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi." *Jurnal Psikologi* 44, no. 3 (2017): 177.
- Hewi, La. "Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Di TK AL-AQSHO Konawe Selatan." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 1 (2020): 112.
- Indonesia, Universitas Bakti. "Studi Deskriptif Membaca Tanpa Mengeja Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5 — 6 Tahun" 3, no. 1 (2023): 1–9.
- Karina. "Penerapan Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar Pada Anak Kelompok A Di PAUD Elfa Pirak Beureunuen." *UIN Ar-Raniry Banda Aceh* (2018): 1.
- MUALIFAH, SITI. "Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Media Dadu Bergambar Anak Kelompok B1 TK Perwanida KarangRejo Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016" 1, no. 12 (2016): 13.
- Musi, Muhammad Akil, Sitti Nurhidayah Ilyas, and Nur Chafidah. "1849040002 Nur Chafidah Artikel" x, no. x (2022): 1–7.
- Novrani, Arika, DEwi Caturwulandari, Dwi Purwestri, Eka Annisa, and Iis Faridah. *Pengembangan Literasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. *Buku Saku*, 2021.
- Purnomosari, Endang, Indrawati Indrawati, and Sesa Pirunika. "Penerapan Literasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3381–3390.
- Rohman, Abdul. "Problematika Rendahnya Kemampuan Berpikir Kritis Di Era Disrupsi." *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 2, no. 1 (2022): 40–47.
- ROSINDA BR HOTANG. "Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini." *Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 58 (2020): 23–34.
- Saputra, Aidil. "Pendidikan Anak Pada Usia Dini." *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 192–209.
- Sosa, Andrea. "No TitleБЫВМЫВМЫВ." *Ятыатат* 12y, no. 235 (2007): 245.
- Talango, Sitti Rahmawati. "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini." *Early Childhood Islamic Education Journal* 1, no. 1 (2020): 92–105.
- Turnip, Hasti Anastasia, and Lanny Wijayaningsih. "Pengembangan Dadu QR Code Untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5 – 6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4392–4404.
- yunus Abidin, Tita Mulyati, Hana Yunansah. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*, 2017.
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.