

UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF

IRATNA DEWI, RAHMA TIKA, WINARTI

Fakultas Sains, Sosial dan Pendidikan, Universitas Prima Nusantara Bukittinggi
iratnairatna20@gmail.com

Abstract: *Literacy in children is not only obtained from reading and writing activities, but also through the ability to explore vocabulary, tell stories, recognize letters, understand symbols and expressions. The purpose of this study was to analyze how teachers' efforts to develop literacy skills in children aged 5-6 years by using educational games media. The research applied is a literature study (Library Research) which is a series of activities related to how to collect data from written sources, read, record and manage information and research materials. Based on the findings in this study, it shows that educators' efforts in developing literacy skills can be done by utilizing educational games media. Learning provided through methods using educational games media is integrated through the curriculum, based on themes and adapted to the age, needs and conditions of children. Based on the results of the study, educational games media can increase children's interest in learning, encourage social interaction and communication, improve expressive language skills in developing literacy skills. Thus, children gain knowledge and understanding of children related to literacy can develop according to the stages of the child's age, then can have an impact on children in their lives.*

Keywords: *Literacy skills, Early childhood, Educational game media*

Abstrak: Literasi pada anak tidak hanya diperoleh dari aktivitas membaca dan menulis, namun juga melalui kecakapan menggali kosakata, bercerita, mengenali huruf, memahami simbol dan ekspresi. Tujuan penelitian ini dilakukan dalam rangka menganalisis bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media permainan edukatif. Penelitian yang diterapkan adalah studi literatur (*Library Research*) yang merupakan serangkaian aktivitas yang berkaitan dengan cara pengumpulan data dari sumber tertulis, membaca, mencatat serta mengelola informasi dan materi penelitian. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa upaya pendidik dalam mengembangkan kemampuan literasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan media permainan edukatif. Pembelajaran yang diberikan melalui metode dengan menggunakan media permainan edukatif diintegrasikan melalui kurikulum, berdasarkan tema dan disesuaikan dengan usia, kebutuhan dan kondisi anak. Berdasarkan hasil penelitian media permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar anak, mendorong interaksi sosial dan komunikasi, meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dalam mengembangkan kemampuan literasi. Dengan demikian anak mendapat pengetahuan dan pemahaman anak terkait literasi dapat berkembang sesuai dengan tahapan usia anak, kemudian dapat berdampak pada anak dalam hidupnya saat ini dan selanjutnya.

Kata Kunci: Kemampuan literasi, Anak usia dini, Media Permainan Edukatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki fungsi yang krusial sebagai landasan untuk kemajuan suatu bangsa. Karena itu, setiap individu berhak untuk berpendidikan. Pendidikan diperlukan oleh anak sejak dini untuk membantu mereka dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan memahami karakteristik setiap tahapan perkembangan anak baik secara fisik maupun psikologis maka sangat membantu dalam menyesuaikan pembelajaran berdasarkan usia, kondisi dan kebutuhan anak.

PAUD mempunyai kedudukan penting dalam pembentuk dasar perkembangan anak, yang memiliki peranan yang signifikan dalam membentuk fondasi perkembangan anak yang mencakup aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Kemudian PAUD merupakan dasar pondasi dalam membentuk kemampuan dasar, karakter dan kecerdasan anak untuk menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Pada usia ini dikenal dengan *golden age* yang merupakan usia emas dalam setiap aspek perkembangan. Salah satu aspek dasar yang perlu diperhatikan pada tahap ini ialah kemampuan literasi anak, sebab kemampuan literasi anak adalah fondasi untuk menguasai dan memahami bidang ilmu pengetahuan pada anak kedepannya.

Literasi dasar yaitu pemahaman tentang pengetahuan terkait bahasa yang ada dalam diri anak yang berhubungan dengan menulis dan membaca (Aisyah & Musa, 2023). Namun, kemampuan literasi bukan hanya berhubungan dengan membaca dan menulis, melainkan juga meliputi kemampuan dalam berkomunikasi, berbicara, menyimak, menafsirkan, memahami simbol, mengenal huruf dan serta menghubungkan bunyi dan makna pada berbagai konteks kehidupan. Dalam mengembangkan kemampuan literasi anak, proses ini dimulai semenjak lahir dengan menciptakan suasana yang mendukung perkembangan literasi melalui kegiatan sehari-hari bersama keluarga dan lingkungan sekitar. Selanjutnya saat anak mulai menguasai keterampilan berbahasa dengan lisan dengan baik, serta berbicara sekaligus mendengarkan, selain itu anak nantinya akan menguasai literasi lainnya seperti menulis dan membaca.

Literasi pada anak usia dini bertujuan memperluas wawasan, pengetahuan serta pemahaman dengan membaca berbagai sumber informasi berguna untuk dirinya sendiri juga orang lain (Maulida, 2023). Pembelajaran literasi di PAUD yaitu mengarah pada metode yang dipilih dalam aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran supaya anak dapat fokus, termotivasi dan semangat dalam belajar. Apabila anak usia dini tidak mendapat dukungan yang memadai dalam pengembangan kemampuan literasi, kemungkinan perkembangan literasi anak bisa terhambat pada periode yang akan datang. Dengan demikian, pengenalan dan pengembangan literasi anak seharusnya salah satu tanggung jawab keluarga dan juga pendidik dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi anak (Maulida, 2025).

Metode literasi yang diterapkan di PAUD menggunakan berbagai cara yang mana salah satunya dengan menggunakan media untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pada pendidikan anak, memanfaatkan media permainan dalam pembelajaran, yang mana pendidikan literasi sejak dini juga termasuk dalam pembelajaran di PAUD. Kemudian mengingat literasi pada anak usia dini sangat penting, aspek-aspek yang bisa mendukung anak untuk menguasai literasi di PAUD hendaknya terus menerus di kembangkan. Yang dimaksud aspek yang dapat menunjang salah satunya dengan menggunakan media yang dapat mengembangkan kemampuan literasi.

Berdasarkan kenyataan yang di temukan di lapangan oleh beberapa penelitian pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan literasi di PAUD selama ini belum berjalan secara maksimal. Hal ini disebabkan pembelajaran mengenai literasi anak masih banyak yang bersifat konvensional, kemudian kurangnya penggunaan media yang dapat menarik minat anak dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional seperti papan tulis kurang mampu membangkitkan minat anak dalam belajar karena tidak interaktif. Yang mana pada usia ini anak cenderung belajar melalui pengalaman yang kongkrit, melalui aktivitas bermain dan dapat menggunakan media audio visual. Salah satu penyebab utama yaitu masih terbatasnya media yang menarik yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

Kemudian permasalahan lain juga dilatarbelakangi adanya tantangan terkait perbedaan kemampuan serta gaya belajar anak. Yang mana dalam hal kemampuan literasi setiap anak memiliki tingkat dan tahapan perkembangan yang berbeda-beda (Safitri & dkk, 2025). Selanjutnya berdasarkan penelitian maulida (Maulida, 2025) permasalahan mengenai

perkembangan bahasa anak usia dini yang berpengaruh pada literasi anak yaitu terbatas dalam pengucapan kosa-kata dan pengenalan terhadap simbol huruf masih kurang diantaranya kesulitan ketika membedakan huruf-huruf terbatasnya pengucapan kosa-kata serta kurangnya pengenalan terhadap simbol huruf-huruf tertentu. Hal ini dapat terjadi akibat kurangnya variasi pemanfaatan media pembelajaran atau dalam memilih media pembelajaran yang kurang tepat. Yang dapat mengakibatkan kurangnya daya tarik anak terlibat dalam proses pembelajaran.

Urgensi pengembangan kemampuan literasi ini terletak pada pentingnya peran seorang guru dalam menciptakan lingkungan dan kegiatan belajar dalam pengembangannya melalui media pembelajaran yang edukatif. Media pembelajaran yaitu salah sarana pembelajaran yang sangat di perlukan dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan memanfaatkan media pembelajaran anak akan lebih senang dalam belajar dengan penggunaan berbagai media audio visual dan media nyata. Bermain adalah salah satu sarana belajar yang efektif untuk anak usia dini karena anak dapat belajar secara alami dan menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif yang mampu membangkitkan minat belajar anak dalam mengembangkan kemampuan literasi melalui aktivitas pembelajaran permainan edukatif. Melalui permainan edukatif bisa mengabungkan unsur hiburan serta pembelajaran yang dapat memberikan suatu pengalaman belajar yang interaktif serta dapat memotivasi semangat anak dalam belajar serta terlibat secara aktif (Nabila dkk, 2025). Oleh karena itu guru sebaiknya merencanakan dan membuat media pembelajaran, kemudian megimplementasikanya dan melakukan evaluasi terkait pembelajaran literasi berbasis media permainan edukatif sehingga tujuan pembelajaran di PAUD dapat tercapai dengan optimal.

Dalam upaya mengembangkan kemampuan literasi anak, maka guru merupakan sosok yang mempunyai peran penting. Guru merupakan tidak bisa dipisahkan dari keberadaan anak. Upaya yang dilakukan pendidik untuk memaksimalkan peningkatkan kemampuan literasi anak dengan strategi yang diberikan oleh pendidik. Strategi pengembangan literasi yang tepat dapat mempengaruhi prestasi anak di sekolah. Strategi tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Pengembangan literasi anak dibutuhkan strategi yang tepat sehingga dapat menggali s potensi yang dimiliki serta dapat memahami apa yang diajarkan dengan baik (Aisyah, 2023). Ketika anak dapat menyerap dan memahami pembelajaran yang diberikan membantu anak mengembangkan potensi dalam dirinya dan ilmu yang diperoleh anak dapat bermanfaat bagi kehidupannya.

Strategi adalah serangkaian rencana yang akan dilakukan dalam sebuah kegiatan yang didalamnya termasuk metode, teknik, model dan pendekatan yang dilakukan secara khusus. Suatu rancangan rencana kegiatan pembelajaran berdasarkan kurikulum dalam mencapai hasil belajar yang optimal sering disebut juga dengan strategi pembelajaran. Perlu menjadi perhatian guru dalam menyusun strategi pembelajaran yaitu guru perlu memperhatikan serta mengembangkan pendekatan yang menyenangkan dan kreatif untuk anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu bahwa media permainan edukatif menunjukkan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan literasi anak. Menurut peneliti Pancawati (2024) bahwa permainan edukatif berperan dalam memberikan kontribusi yang efektif pada anak yang masih usia dini dalam mengembangkan literasi membaca dan menulis abjad. Selanjutnya Penelitian oleh Maulida (2025) bahwa dengan media alat permainan edukatif anak dapat berlatih huruf dan kosakata serta dapat menyusun kosa-kata yang sederhana secara kreatif. Jadi, hal ini menunjukkan permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan literasi anak.

Berdasarkan paparan di atas maka tujuan penelitian ini melihat bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun melalui media permainan edukatif. Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini yaitu pendidik dapat mengetahui dan memahami mengenai konsep literasi dan strategi serta metode pembelajaran literasi dalam upaya pengembangan kemampuan literasi anak usia dini sesuai

dengan kondisi, kebutuhan dan tahapan perkembangan setiap anak. Dengan demikian pengembangan kemampuan literasi anak akan terstimulasi dan berkembang sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan anak.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian yang diterapkan adalah studi literatur (*Library Research* dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini digunakan agar dapat memahami bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media permainan edukatif yang mengacu dari berbagai sumber literatur ilmiah. Rancangan kegiatan yang dilakukan mulai dari identifikasi topik, pengumpulan data sumber literatur (buku, jurnal, serta sumber pendukung lainnya). Langkah selanjutnya peneliti mengumpulkan data serta informasi terkait dalam penelitian. Kemudian tahap terakhir mengumpulkan data tersebut untuk dianalisis sehingga terbentuk suatu konsep. Selanjutnya hasil yang diperoleh disimpulkan. Sedangkan untuk objek dari penelitian serta ruang lingkupnya meliputi kemampuan literasi anak, strategi dan metode yang digunakan dalam pengembangannya melalui pendidikan formal dan nonformal. Sumber data yang didapatkan dalam penelitian ini berdasarkan berbagai referensi- referensi yang di dapatkan melalui internet seperti *Google Scholar* maupun bentuk cetak seperti buku. Pada tahap analisis data antara teori dan praktek di lapangan dilaksanakan menggunakan teknik kualitatif, yakni dengan membandingkan berbagai sumber literatur agar bisa memastikan keakuratan informasi. Sehingga dapat diperoleh pengetahuan dan pemahaman lebih mendalam terkait bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini 5-6 tahun melalui media permainan edukatif serta dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran di lembaga PAUD. Sumber data yang didapatkan dalam penelitian ini berdasarkan berbagai referensi- referensi yang di dapatkan melalui internet seperti *Google Scholar* maupun bentuk cetak seperti buku. Pada tahap analisis data antara teori dan praktek di lapangan dilaksanakan menggunakan teknik kualitatif, yakni untuk mendapat keakuratan data didapatkan dari perbandingan literatur dari berbagai sumber. Sehingga dapat diperoleh pengetahuan dan pemahaman lebih mendalam terkait bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini 5-6 tahun melalui media permainan edukatif serta dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran di lembaga PAUD.

C. Hasil dan Pembahasan

Media Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini 5-6 tahun

Anak usia 5-6 tahun ialah periode tahap operasional. Anak sudah mulai mengenali dan memahami beberapa tanda serta simbol termasuk bahasa dan juga gambar. Santrock (2007), anak menunjukkan dunianya melalui kata-kata, gambar dan bayangan. Pendidik merupakan pusat pembelajaran bagi anak, tidak hanya mempunyai kemampuan untuk mengajar namun seorang pendidik harus kreatif dalam menarik minat belajar anak terutama dalam pembelajaran literasi. Literasi merupakan kemampuan yang ada pada diri seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan suara atau tanda (Widuroyekti, 2023). Literasi mempunyai tujuan untuk menggunakan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, menyimak, memahami dan mengenal simbol, sehingga bermanfaat dalam kehidupan anak (Amalia, 2023)

Pendidik harus bisa mengasah dan mengembangkan kreativitasnya dalam rangka mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Guru harus mampu mempersiapkan strategi khusus agar anak mudah memahami seperti mengenalkan huruf dan bilangan, bunyi huruf dan penjumlahan bilangan(Purmonosari et al., 2022). Banyak

media yang dapat dimanfaatkan guru untuk menunjang pembelajaran di antaranya media permainan edukatif. Berdasarkan hasil kajian peneliti dari berbagai sumber, dalam penerapan permainan edukatif ditemukan memiliki pengaruh yang positif terhadap pengembangan kemampuan literasi anak usia 5 sampai 6 tahun, di antaranya:

Media permainan edukatif meningkatkan minat belajar anak dalam mengembangkan kemampuan literasi

Dalam menumbuhkan minat literasi anak, adapun salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media permainan edukatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Harahap (2023) tampak bahwa pemanfaatan media permainan edukatif ice cream minat literasi anak dapat meningkat. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media permainan edukatif merupakan sebagai media yang bisa menjadi alternatif yang digunakan yang menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran, serta dapat mendorong anak sejak dini budaya membaca (Novemli Firdau dkk, 2025).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menstimulasi anak dalam kegiatan belajar serta meningkatkan motivasi anak, bahkan dapat memberikan dampak pada psikologis anak. Media APE fungsinya tidak hanya sebagai saran penghibur namun mempunyai berperan untuk mestimulasi perkembangan bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional, kreatifitas dan fisik-motorik anak. Melalui media APE yang pemanfaatannya disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dapat mengasah kemampuan berpikir, berinteraksi, berbahasa dan dapat mengembangkan potensi pada diri anak secara menyeluruh. Oleh sebab itu media APE menjadi salah satu komponen yang dibutuhkan pada proses kegiatan pembelajaran di PAUD berientasi pada belajar melalui bermain. Dengan demikian penggunaan media APE dapat meningkatkan antusias serta minat belajar anak dalam rangka mengembangkan kemampuan literasi sehingga kemampuan literasi anak tubuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya serta berdampak dalam hidupnya.

Media permainan Edukatif mengoptimalkan bahasa ekspresif.

Kemampuan berbahasa anak memegang peran penting dalam hidupnya agar anak dapat mengekspresikan pemikiran dan perasaannya sehingga memungkinkan mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini merupakan kemampuan seseorang untuk bisa memahami serta menyampaikan ide, gagasan dan apa yang dilihat, dirasakan melalui kalimat sederhana yang bermakna sebagai suatu bentuk interaksinya dengan lingkungan. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya kemampuan bahasa ekspresif merupakan hal yang penting. Sejalan dengan pendapat Suhartono (Dalam Latri, 2025) bahasa berfungsi sebagai alat yang dapat membantu anak untuk menyampaikan pikiran, ide, gagasan, keinginan, dan permintaan untuk kebutuhan dirinya. Melalui bahasa anak juga bisa memahami pemikiran orang lain, anak akan belajar mendengar, kemudian memahami serta menggunakan bahasa dalam konteks nyata melalui kegiatan permainan.

Pendidik mempunyai peranan yang penting dalam megembangkan kemampuan literasi anak termasuk bahasa ekspresif. Dalam kegiatan pembelajaran kemampuan bahasa ekspresif dapat ditumbuh kembangkan melalui berbagai stimulasi yang diperoleh anak dari lingkungan belajarnya. Penerapan pendekatan literasi pada anak untuk menerima pengetahuan dan melatih berbicara keterampilan bahasa dasar di antaranya saat aktivitas bercerita. Salah satu media pembelajaran (APE) melalui bercerita menggunakan boneka tangan. Penggunaan bahasa yang sederhana ketika bermain boneka tangan akan banyak kosa-kata didengar dan diketahui oleh anak, sehingga kosa-kata anak dapat meningkat, berani mengemukakan pendapat dan bisa membuat anak lebih aktif dalam berkomunikasi. Penggunaan metode literasi melalui media APE boneka tangan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan literasi dimensi bahasa anak serta dapat mengajarkan anak berkomunikasi secara logis (Sulistiawati, 2023).

Permainan Edukatif dapat mendorong interaksi sosial dan komunikasi dalam mengembangkan kemampuan literasi anak

Untuk mengembangkan kemampuan literasi anak, maka di butuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif serta menarik bagi anak. Permainan edukasi merupakan salah satu cara yang dapat meningkatkan keterampilan literasi dan komunikasi anak. Game edukasi dapat menstimulasi minat anak untuk belajar dengan desain yang menarik perhatian anak dan menyenangkan serta bisa memberikan peluang untuk anak dalam belajar melalui pengalaman langsung. Salah satu contoh permainan yang mendidik yang bisa dipakai adalah kartu berbasis game edukasi, yang berfungsi untuk meningkatkan keterampilan membaca anak secara aktif, interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan media APE kartu yang berbasis game edukasi ini, kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi anak-anak usia dini dapat berkembang (anifah, 2025). Hal ini dapat dilihat banyak anak yang antusias dan menunjukkan perkembangan positif dalam hal penggunaan kosa kata dan jelas dalam menyampaikan pendapat. Jadi, penggunaan media APE kartu kata berbasis game education efektif untuk membantu anak mengembangkan kemampuan literasi.

Kemudian Syofiyanti (2025) dalam penelitiannya mengkaji literatur mengenai permainan tradisional sebagai media edukatif dalam pengembangan kognisi dan sosialisasi anak golden age. Berdasarkan temuan peneliti terbukti bahwa permainan tradisional mempunyai peran yang penting sebagai media yang edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif, psikososial, sosial, serta nilai-nilai budaya bagi anak usia dini. Penerapan media permainan edukatif sebagai media pembelajaran perlu dukungan yang memadai. Guru harus mampu dan terampil dalam merancang dan mengembangkan perangkat yang mendukung dan memfasilitasi proses bermain anak.

Penggunaan media permainan edukatif sebagai upaya pengembangan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun

Seorang pendidik harus mampu dalam membantu, membimbing serta mengarahkan anak untuk mengembangkan literasi. Guru berperan sangat penting dalam pengembangan literasi anak dikarenakan pada periode ini anak berada pada masa emas perkembangan kognitif dan bahasa. Pendidik sebagai fasilitator, motivator untuk suatu lingkungan belajar yang lebih menyenangkan untuk mengoptimalkan literasi anak. Pemanfaatan media pembelajaran edukatif, guru dapat memberikan dasar-dasar positif terkait literasi seperti pengenalan simbol, huruf, kata, bunyi dan kemampuan mendengar serta berbicara.

Upaya yang dapat dilakukan guru diantaranya dengan merancang kegiatan permainan edukatif yang bermakna seperti kartu kata, tebak gambar, buku cerita bergambar, boneka tangan, congklak, media *big book*, kotak literasi dan masih banyak bentuk media lainnya. Selain itu, guru perlu penguatan, umpan balik dan dorongan yang positif agar anak memiliki keberanian dalam mengekspresikan dirinya secara verbal. Melalui permainan edukatif anak belajar melalui metode yang menyenangkan, mengembangkan imajinasinya dan membina hubungan sosial yang dapat mendukung kemampuan bahasa tanpa adanya tekanan. Dengan demikian, pendidik memiliki posisi penting dalam membangun dasar literasi anak usia dini yang kuat. Sehingga anak mempunyai keterampilan literasi yang baik sesuai tahapan perkembangannya dan siap menghadapi tahap pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, literasi awal dapat berkembang optimal jika guru mampu mengintegrasikan media permainan edukatif dalam kegiatan belajar sehari-hari di PAUD.

D. Penutup

Literasi mempunyai tujuan untuk menggunakan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, menyimak, memahami dan mengenal simbol, sehingga bermanfaat dalam kehidupan anak. Pembelajaran yang diberikan dapat dilakukan melalui metode dengan menggunakan

media permainan edukatif diintegrasikan melalui kurikulum, berdasarkan tema dan disesuaikan dengan usia, kebutuhan dan kondisi anak. Berdasarkan hasil penelitian media permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar anak, mendorong interaksi sosial dan komunikasi, meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dalam mengembangkan kemampuan literasi. Dengan demikian anak mendapat pengetahuan dan pemahaman terkait literasi dan dapat berkembang sesuai dengan tahapan usia anak, kemudian dapat berdampak pada kehidupan anak saat ini dan dimasa depannya.

Daftar Pustaka

- Aisyah, S., & Musa, M. (2023). Strategi Guru dalam Pengembangan Literasi Awal Anak Usia Dini. In *Journal of Educational Research* (Vol. 2, Issue 1, pp. 115–134). <https://doi.org/10.56436/jer.v2i1.218>
- Amalia, D. (2023). Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai.pdf. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- anifah, A. & dkk. (2025). Pengembangan Kartu Kata Berbasis Game Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Pemahaman Komunikasi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Latri & Fifiet Dwi Tresna Santana. (2025). Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*.
- Maulida & Faizatul Faridy. (2025). Penerapan Ape Dadu Raksasa Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini di Ra Takrimah Tungkob.pdf (p. Jambura Early Childhood Education Journal).
- Maulida, D. N., Kusna, S. L., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. 4(2), 568–579. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.330>
- Nabila dkk. (2025). Pengembangan Media Game Getting Know Alphabet untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini.pdf. *Journal of Education Research*.
- Novemli Firdau dkk. (2025). Pengembangan Median Game Interaktif Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Literasi dan Minant Baca pada Anak. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik*.
- Pancawati dkk. (2024). Aktualisasi Game Edukatif Digital Pada Perkembangan Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini. *Jurnal of Education Action Research*.
- Persiapan, U., Ke, M., Sd, J., Purnomosari, E., Safruddin, C., & Jabar, A. (2022). Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai. 6(4), 3381–3390. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2348>
- Rani Astria Silvera Harahap ddk. (2023). Menumbuhkan Minat Literasi Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Ice Crem di TK Najiha Desa Botung. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat(JPPM)*.
- Safitri & dkk. (2025). Kotak Literas sebagai alat Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terdiferensiasi. *Journal Iaingorontalo*.
- Setiyaningsih, G. & A. S. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun.pdf. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Sulistiawati, O. E. & M. K. (2023). Stimulasi Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasionalprogram Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini“Transisi Paud Ke Sd Yang Menyenangkan”Semarang, 26 AGUSTUS 2023masa Golden Age Atau Masa Emas Pada Anak-Anak Di Awal Kehidupannya. Pada Fase Ini Pertumbuhan Anak Berkembang*.
- Syofiyanti, D. & dkk. (2025). Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif dalam

- Pengembangan Kognisi dan Sosialisasi Anak Usia Dini: Systematic Literature Review (SLR). *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*.
- Widuroyekti, dkk. (2023). *Meningkatkan Literasi Bahasa pada Anak Usia Dini Melalui Media Game Edukasi.pdf*.
- Widyastuti, A. (2017). Peningkatan Literasi Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Bahan Ajar Membaca, Menulis, dan Berhitung untuk Guru TK DI Kecamatan Cinere dan Limo Depok. *Jurnal.USU.Ac.Id/Abdimas*.