



Pengembangan Media UTALISI (Ular Tangga Literasi) untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini

Dede Rita Puspitasari^{1✉}, Irma Yuliantina², Sri Watini³

Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/aulad.v9i1.1597](https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1597)

✉ Corresponding author:
[dederita.hafara07@gmail.com]

Abstrak

Keterbatasan media pembelajaran interaktif berbasis bermain di lembaga PAUD menjadi hambatan utama stimulasi literasi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media UTALISI (Ular Tangga Literasi) yang layak untuk menstimulasi kemampuan literasi baca tulis anak kelompok B secara holistik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah 75–100 anak usia 5–6 tahun di TKN Pembina Baros Kota Sukabumi. Instrumen berupa lembar validasi ahli (skala Likert 5 poin) dan lembar observasi literasi (8 indikator, skor maksimal 40); data dianalisis secara deskriptif-persentase. Hasil validasi ahli menunjukkan kategori sangat layak: materi 96%, bahasa 96%, dan media 98%. Skor observasi literasi pasca uji coba mencapai 95% (Sangat Baik) pada empat domain: kesadaran fonemik, kosakata, membaca permulaan, dan menulis permulaan. UTALISI terbukti efektif sebagai media literasi berbasis bermain yang berdiferensiasi dan kontekstual secara budaya untuk pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini; Media Pembelajaran; Permainan Edukatif; UTALISI; Model 4D

Abstract

The limited availability of interactive play-based learning media in PAUD institutions impedes early childhood literacy stimulation. This study aimed to develop UTALISI (Ular Tangga Literasi/Literacy Snakes and Ladders) as a feasible medium for holistically stimulating early reading and writing literacy in Group B children. The study employed *Research and Development* (R&D) using the 4D model (*Define, Design, Develop, Disseminate*) with 75–100 children aged 5–6 at TKN Pembina Baros, Sukabumi City. Instruments included expert validation sheets (5-point Likert scale) and literacy observation sheets (8 indicators, maximum score 40); data were analyzed descriptively using percentages. Expert validation results indicated a very feasible category: 96% (material), 96% (language), and 98% (media). Post-trial literacy observation scores reached 95% (Very Good) across four domains: phonemic awareness, vocabulary, early reading, and early writing. UTALISI is proven effective as a differentiated, culturally contextualized play-based literacy medium for early childhood education.

Keywords: Early Childhood Literacy; Learning Media; Educational Games; UTALISI; 4D model

1. PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan salah satu domain perkembangan yang paling kritis pada masa anak usia dini, membentuk landasan bagi kecakapan berbahasa, perkembangan kognitif, dan pencapaian akademik di kemudian hari. Kemampuan mengenali huruf, memahami pola fonemik, menguasai kosakata, serta mengembangkan kemampuan membaca dan menulis permulaan sudah mulai berkembang jauh sebelum anak memasuki pendidikan formal—suatu periode yang dikenal luas melalui teori literasi emergent (Whitehurst & Lonigan 1998). Namun di Indonesia, data dan observasi lapangan secara konsisten menunjukkan bahwa banyak anak usia dini, khususnya pada kelompok B TK (usia 5–6 tahun), mengalami perkembangan literasi yang belum optimal, yang sebagian besar disebabkan oleh masih digunakannya pendekatan pembelajaran yang konvensional.

Observasi lapangan di berbagai lembaga PAUD mengonfirmasi permasalahan ini. Studi Watini (2019) menemukan bahwa sekitar 75% guru masih menggunakan metode drill dan hafalan sebagai strategi utama pembelajaran literasi. Sekitar 68% anak menunjukkan motivasi rendah selama kegiatan literasi, dan 72% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran literasi yang lebih inovatif dan menarik (Yulianti & Sidiq 2024). Bahan ajar yang tersedia sebagian besar masih terbatas pada lembar kerja, kartu huruf, dan buku teks—alat-alat yang bersifat pasif dan tidak interaktif, serta tidak selaras dengan filosofi belajar melalui bermain yang dianjurkan dalam pendidikan anak usia dini (Watini 2019; Yulianti & Sidiq 2024; Nironi & Jumiatin 2023; Pratiwi & Rahayu 2024; Novianti & Budiarti 2024).

Anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung yang bermakna, khususnya ketika pembelajaran terintegrasi dalam kegiatan bermain. Integrasi bermain dalam pembelajaran literasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga secara bersamaan mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional (Tanto & Sufyana 2020; Sari & Sujana 2021). Dalam konteks inilah, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan muncul sebagai intervensi yang tepat dan kontekstual bagi lembaga pendidikan anak usia dini.

Permainan ular tangga tradisional Indonesia menjadi fondasi yang sangat sesuai untuk dikembangkan menjadi media tersebut. Permainan ini sudah dikenal luas oleh anak-anak Indonesia, memiliki daya tarik alami, mudah dimainkan, dan secara inheren mendorong interaksi sosial. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur literasi—pengenalan huruf, kosakata, kesadaran fonemik, membaca dan menulis permulaan—permainan ini dapat diubah menjadi alat pembelajaran yang kaya dan multidimensional. Meskipun telah ada penelitian terdahulu tentang media literasi berbasis permainan, sebagian besar masih terbatas cakupannya, hanya membahas satu aspek literasi, tidak menggunakan model pengembangan yang sistematis, dan tidak menyediakan fitur pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi perbedaan individual anak (Nironi & Jumiatin 2023; Eky et al. 2024; Saqinah & Yuliantina 2024).

Penelitian ini oleh karena itu mengembangkan UTALISI (Ular Tangga Literasi), sebuah media board game berbasis permainan yang dirancang untuk menstimulasi empat kompetensi literasi utama secara holistik: kesadaran fonemik, kosakata, membaca permulaan, dan menulis permulaan. UTALISI dibedakan oleh sistem kartu aktivitas berlevel yang mengakomodasi perbedaan individual, serta integrasi unsur budaya lokal Kota dan Kabupaten Sukabumi Jawa Barat untuk meningkatkan relevansi kontekstual dan pembentukan identitas budaya anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media UTALISI dan mengevaluasi kelayakannya melalui validasi ahli dan uji coba empiris.

Kajian Teori

Literasi anak usia dini dikonseptualisasikan dalam kerangka literasi emergent (Whitehurst & Lonigan 1998), yang menyatakan bahwa perkembangan literasi dimulai jauh sebelum pembelajaran formal, berkembang melalui interaksi anak dengan tulisan, bahasa, dan lingkungan sosial. Dalam kerangka ini, bahasa lisan, kesadaran fonologis, pengetahuan tentang tulisan, dan pemahaman naratif diidentifikasi sebagai prekursor penting bagi perkembangan membaca dan menulis di kemudian hari. Model dua jalur literasi (Sénéchal & LeFevre 2002) lebih lanjut membedakan antara jalur kode—kesadaran fonologis, pengetahuan huruf, dekoding—dan jalur makna—kosakata, bahasa lisan, dan pemahaman naratif—menunjukkan bahwa media literasi yang efektif harus mengakomodasi kedua jalur tersebut secara simultan. Media UTALISI dirancang secara sadar selaras dengan fondasi teoritis ini.

Media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret. Hal ini sangat penting mengingat anak pada tahap ini berada dalam fase praoperasional perkembangan kognitif Piaget, di mana pembelajaran paling efektif melalui manipulasi langsung benda konkret dan interaksi dengan lingkungan (Morrison 2020; Rahmadhini et al. 2024). Media pembelajaran

anak usia dini yang efektif harus bersifat konkret dan dapat dimanipulasi, menarik secara visual, aman dan sesuai secara fisik, mendorong partisipasi aktif, dan mendukung perkembangan holistik (Novianti & Budiarti 2024). Teori mode representasi Bruner lebih lanjut mendukung desain pedagogis ini, dengan mengadvokasi mode belajar enaktif (manipulasi langsung), ikonik (keterlibatan visual), dan simbolik (penalaran abstrak)—ketiganya diaktifkan secara bersamaan dalam struktur permainan UTALISI.

Zone of Proximal Development (ZPD) Vygotsky juga mendasari desain pedagogis UTALISI. Sistem kartu aktivitas berlevel memungkinkan guru memberikan scaffolding pada tingkat tantangan yang sesuai bagi setiap anak, memungkinkan pencapaian kompetensi literasi yang lebih tinggi dengan dukungan terbimbing (Suryani et al. 2023). Format permainan bergiliran secara inheren menciptakan peluang kolaborasi dan interaksi antar teman sebaya yang konsisten dengan kerangka konstruktivisme sosial Vygotsky. Integrasi unsur budaya lokal lebih lanjut meningkatkan relevansi kontekstual, mendukung pembentukan identitas budaya sejak dini (Pratiwi & Rahayu 2024).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), terdiri dari empat tahap sistematis: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan). Model 4D dipilih karena kerangkanya yang terstruktur namun praktis dan telah terbukti efektif untuk pengembangan media pembelajaran. Alur keseluruhan proses penelitian disajikan pada Gambar 1 berikut.

Penelitian dilaksanakan di TKN Pembina Baros, Kecamatan Baros, Kota Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia. TK negeri ini dipilih berdasarkan temuan analisis kebutuhan awal yang menunjukkan rendahnya kesiapan literasi dan terbatasnya akses terhadap media pembelajaran yang inovatif. Populasi penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun. Strategi purposive sampling diterapkan, menghasilkan 75–100 anak dari 3 kelas kelompok B (representasi gender seimbang) dan 6 guru kelompok B dengan kualifikasi akademik minimal Sarjana (S1) Pendidikan Anak Usia Dini dan pengalaman mengajar 10–20 tahun. Tiga validator ahli juga dilibatkan: (1) ahli materi/konten, (2) ahli bahasa, dan (3) ahli media dan pembelajaran PAUD.

Tahap *Define* dilakukan melalui analisis kebutuhan mendalam yang mencakup tiga instrumen pengumpulan data: (1) lembar observasi kelas terstruktur untuk mengamati praktik pembelajaran literasi yang berlangsung, (2) pedoman wawancara semi-terstruktur yang diterapkan kepada enam guru kelompok B, dan (3) telaah dokumentasi kurikulum dan bahan ajar yang tersedia. Data kualitatif yang diperoleh dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola permasalahan utama: ketergantungan guru pada metode drill dan hafalan, terbatasnya ketersediaan media pembelajaran interaktif, serta rendahnya motivasi dan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi.

Tahap *Design* mencakup pengembangan prototipe UTALISI, meliputi: (a) struktur board game (50 petak, sekitar 3 m × 1,5 m, dengan penempatan ular dan tangga, ilustrasi berwarna, dan gambar budaya lokal Kota dan Kabupaten Sukabumi Jawa Barat); (b) set kartu aktivitas multitugas tiga level yang menargetkan kesadaran fonemik, kosakata, membaca permulaan, dan menulis permulaan; (c) komponen pendukung permainan (dadu berukuran besar); (d) panduan penggunaan lengkap untuk guru; dan (e) instrumen observasi literasi untuk penilaian. Tahap *Develop* menghasilkan prototipe media Draft I dan Draft II, masing-masing divalidasi oleh ahli dan diuji coba secara empiris. Validasi ahli dilakukan menggunakan angket terstruktur dengan skala Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Sesuai, 5 = Sangat Sesuai). Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut ini

$$P (\%) = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase kelayakan; Σx = jumlah skor yang diperoleh dari validator; Σxi = jumlah skor maksimal yang diharapkan. Kriteria interpretasi skor kelayakan yang digunakan disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan

Rentang Persentase	Kategori Kelayakan	Interpretasi
81–100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
61–80%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
41–60%	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi sedang
21–40%	Kurang Layak	Tidak dapat digunakan, perlu revisi besar
0–20%	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan

Uji coba empiris dilakukan secara berurutan dalam tiga tahap: (i) uji coba pengenalan dengan seluruh kelas untuk pengenalan media, (ii) uji coba kelompok kecil melibatkan 12 anak laki-laki, dan (iii) uji coba kelompok besar melibatkan 24 anak (laki-laki dan perempuan). Tahap *Disseminate* dilakukan secara terbatas

melalui lima sesi pembelajaran di TKN Pembina Baros dengan dokumentasi panduan yang diberikan kepada guru.

Data dikumpulkan melalui: (1) lembar observasi literasi terstruktur yang diadaptasi dari Yani (2024), menilai kesadaran fonemik, kosakata, membaca permulaan, dan menulis permulaan melalui 8 indikator yang dapat diamati dengan skor maksimal 40; (2) wawancara semi-terstruktur dengan guru; (3) angket validasi ahli; dan (4) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran menggunakan skala penilaian 1–5 pada setiap indikator. Data observasi dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase skor. Data kualitatif dari wawancara dan catatan lapangan dianalisis secara tematik. Penelitian ini dilaksanakan dengan persetujuan kepala sekolah TKN Pembina Baros Kota Sukabumi dan sesuai dengan pedoman etika penelitian institusi yang konsisten dengan standar etika penelitian pendidikan UNESCO (2022). Informed consent diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan orang tua/wali seluruh anak yang berpartisipasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi kelas yang dilakukan mengonfirmasi permasalahan inti yang teridentifikasi dalam kajian literatur. Sekitar 75% guru kelompok B menggunakan pendekatan drill dan hafalan secara eksklusif—dengan kartu huruf, lembar kerja, dan pengulangan verbal sebagai alat utama. Observasi lapangan mengonfirmasi bahwa sekitar 68% anak menunjukkan keterlibatan dan motivasi yang terbatas selama sesi literasi. Sebagian besar anak dapat membaca pola suku kata KV-KV (konsonan-vokal) sederhana seperti buku, mata, atau susu, namun kesulitan dalam diferensiasi fonemik dan dalam menulis permulaan secara mandiri. Sekitar 72% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran literasi yang lebih inovatif dan menarik.

Temuan-temuan ini menjadi landasan empiris pengembangan UTALISI, menjembatani kesenjangan antara kebutuhan anak akan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dengan keterbatasan media literasi yang ada di lokasi penelitian. Analisis komparatif dengan penelitian terdahulu (Tabel 2) lebih lanjut memperjelas kebaruan pengembangan yang diusulkan.

Tabel 2. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu (State of the Art)

No.	Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Temuan
1	Nironi & Jumiatin (2023)	Keduanya menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran literasi anak usia dini	Hanya berfokus pada membaca permulaan; tidak ada kartu aktivitas berlevel atau diferensiasi pembelajaran	Media ular tangga berukuran besar terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan
2	Eky, Lopo & Sibulo (2024)	Keduanya menggunakan konsep ular tangga untuk pembelajaran literasi anak usia dini	Hanya berfokus pada pengenalan huruf kecil; format teka-teki, bukan board game; tidak ada diferensiasi level progresif	Media teka-teki ular tangga efektif membantu anak mengenal huruf kecil
3	Saqinah & Yuliantina (2024)	Keduanya menggunakan ular tangga untuk pembelajaran interaktif dengan partisipasi aktif anak	Fokus ganda literasi-numerasi mengurangi kedalaman literasi; format buku aktivitas, bukan board game; tidak ada diferensiasi level	Buku aktivitas interaktif dengan ular tangga efektif meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi
4	Watini (2023)	Keduanya menggunakan metode permainan edukatif untuk stimulasi literasi anak usia dini	Berfokus pada metodologi pengajaran, bukan pengembangan media; tidak mengakomodasi perbedaan individual	Metode permainan edukatif meningkatkan kemampuan literasi emergent dengan antusiasme anak yang tinggi
5	Pratiwi & Rahayu (2024)	Keduanya mengembangkan board game literasi yang mengintegrasikan unsur budaya lokal	Tidak memiliki sistem kartu aktivitas berjenjang atau diferensiasi kemampuan individual	Media papan permainan literasi berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan kemampuan literasi anak TK

Desain dan Spesifikasi Media UTALISI

Media UTALISI dirancang sebagai board game fisik berukuran besar (50 petak, masing-masing sekitar 30 cm × 30 cm) dengan warna-warna cerah dan ilustrasi budaya lokal yang kontekstual. Paket media lengkap terdiri dari: (1) papan permainan berukuran besar dengan penempatan ular dan tangga; (2) set kartu aktivitas

multitugas tiga level yang menargetkan empat domain literasi (kesadaran fonemik, kosakata, membaca permulaan, dan menulis permulaan); (3) dadu berukuran besar yang sesuai untuk anak usia dini; dan (4) panduan penggunaan guru yang mencakup tujuan pembelajaran, aturan permainan, strategi scaffolding interaksi, dan saran kegiatan refleksi.

Revisi pada iterasi Draft I dan Draft II mencakup: klarifikasi ilustrasi visual pada kartu aktivitas, penyederhanaan instruksi tertulis sesuai level pemahaman anak, reorganisasi kategori kartu berdasarkan domain literasi, standardisasi ukuran dan jenis huruf, serta perbaikan urutan mekanisme permainan. Model final dihasilkan dari revisi sistematis yang didasarkan pada masukan validator ahli dan hasil observasi langsung terhadap anak selama uji coba. [Gambar 2. Komponen media UTALISI: dadu berukuran besar (kiri) dan papan permainan ular tangga literasi berukuran 5×2,5 m dengan ilustrasi kearifan lokal Kota dan Kabupaten Sukabumi (kanan)]

Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh tiga validator: ahli materi/konten literasi anak usia dini yaitu Asep Munajat, M.Pd., ahli bahasa Hj. Nina Herlina, M.Pd., dan ahli media dan pembelajaran PAUD Ani Haryani, M.Pd., yang juga merupakan kepala TKN Pembina Baros. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media UTALISI

No.	Validator	Skor (%)	Kategori	Catatan
1	Ahli Materi/Konten, Asep Munajat, M.Pd.	96%	Sangat Layak	Tidak perlu revisi substansial; disarankan untuk didaftarkan ISBN
2	Ahli Bahasa, Hj. Nina Herlina, M.Pd.	96%	Sangat Layak	Revisi kecil pada kalimat kartu aktivitas
3	Ahli Media Pembelajaran PAUD, Ani Haryani, M.Pd.	98%	Sangat Layak	Penyempurnaan teknis dan visual minor

Ketiga validator memberikan penilaian 'Sangat Layak' pada media UTALISI. Ahli materi mengkonfirmasi kesesuaian yang kuat dengan teori literasi emergent (Whitehurst & Lonigan 1998) dan prinsip Developmentally Appropriate Practice (DAP), dengan rekomendasi untuk mendaftarkan ISBN. Ahli bahasa mengkonfirmasi ketepatan bahasa untuk peserta didik PAUD, dengan rekomendasi minor untuk menyederhanakan struktur kalimat pada kartu aktivitas dan memastikan nama benda serta unsur kunci ditempatkan di awal kalimat pada kartu. Ahli media mengkonfirmasi keamanan, daya tarik visual, dan kesesuaian pedagogis bagi anak kelompok B, dengan rekomendasi penyempurnaan konsistensi visual minor pada seluruh komponen media.

Hasil Uji Coba Empiris

Uji Coba Pengenalan: Seluruh anak pada sesi pengenalan menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme yang tinggi saat pertama kali bertemu dengan papan UTALISI. Anak-anak bersemangat untuk berpartisipasi, mengajukan pertanyaan tentang aturan permainan, dan langsung tertarik dengan ilustrasi berwarna serta desain fisik berukuran besar. Bimbingan guru diterima dengan baik, dan tahap pengenalan ini menjadi fondasi yang kuat untuk tahap uji coba berikutnya.

Uji Coba Kelompok Kecil (n = 12 anak laki-laki): Anak-anak menunjukkan minat yang kuat dan keterlibatan yang berkelanjutan sepanjang sesi. Anak-anak berusaha membaca instruksi sederhana dari kartu aktivitas dan menampilkan kesadaran fonemik awal selama interaksi pengambilan kartu. Perilaku bergiliran dan saling memberi semangat terlihat secara alami. Kendala minor meliputi kesulitan awal dalam mengatur urutan giliran bermain yang membutuhkan bimbingan tambahan guru, serta beberapa ilustrasi kartu yang dinilai kurang jelas sehingga berpotensi menimbulkan miskonsepsi. Permasalahan ini ditindaklanjuti dalam revisi Draft II.

Uji Coba Kelompok Besar (n = 24 anak, laki-laki dan perempuan): Setelah melalui tahap pengenalan dan kelompok kecil, anak-anak menunjukkan peningkatan kemandirian, keterlibatan literasi, dan kepercayaan diri yang signifikan. Sebagian besar anak dapat membaca instruksi permainan sederhana, mencoba tugas penamaan huruf dan suku kata, serta menulis respons singkat secara mandiri saat giliran mereka. Pola interaksi sosial—termasuk saling memberi semangat, giliran bermain yang tertib, dan pemecahan masalah secara kolaboratif—berkembang secara alami dalam konteks permainan.

Proses dan Hasil Asesmen Literasi Baca Tulis Bersama Anak

Observasi literasi baca tulis anak usia dini dilakukan untuk mengukur perkembangan kemampuan literasi awal melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran menggunakan media UTALISI. Instrumen observasi diadaptasi dari Yani (2024) dan disusun berdasarkan empat aspek kemampuan literasi awal: (1) kesadaran fonemik, mencakup kemampuan membedakan bunyi huruf vokal dan menyebutkan kata berawalan bunyi tertentu; (2) kosakata, mencakup kemampuan menyebutkan nama benda di media UTALISI dan penggunaan kata sifat sederhana; (3) membaca permulaan, mencakup kemampuan mengenali bentuk huruf

A-Z dan merangkai suku kata sederhana; serta (4) menulis permulaan, mencakup kemampuan memegang alat tulis dengan benar dan meniru atau menyalin huruf dan kata pendek. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1–5 pada setiap indikator, dengan skor maksimal keseluruhan adalah 40 (Whitehurst & Lonigan 1998; Suryani et al. 2023). Hasil observasi literasi baca tulis anak yang diperoleh selama implementasi media UTALISI disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini

No.	Aspek Literasi	Indikator Pengamatan	Skor
1.	Kesadaran Fonemik	Anak mampu membedakan bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o).	5
		Anak dapat menyebutkan kata yang berawalan bunyi tertentu (contoh: "m" - moci).	5
2.	Kosakata	Anak mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada di media UTALISI.	5
		Anak dapat menggunakan kata sifat sederhana (besar, kecil, warna).	4
3.	Membaca Permulaan	Anak mampu mengenali bentuk huruf abjad (A–Z).	5
		Anak dapat merangkai suku kata sederhana (ba-ba, ma-ma).	4
4.	Menulis Permulaan	Anak mampu memegang alat tulis dengan posisi yang benar.	5
		Anak dapat meniru/menyalin bentuk huruf atau kata pendek.	5
Skor yang Diperoleh			38
Skor Maksimal yang Diharapkan			40
Persentase Skor Observasi Literasi			95%

Berdasarkan Tabel 4, skor observasi literasi baca tulis anak yang diperoleh adalah 38 dari skor maksimal 40. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus: skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikali 100%, menghasilkan nilai sebesar 95%. Nilai ini berada pada kategori 'Sangat Baik', menunjukkan bahwa anak-anak telah mampu menguasai keempat aspek literasi yang menjadi target pengembangan media UTALISI. Secara rinci, skor penuh (5) diperoleh pada indikator: membedakan bunyi huruf vokal, menyebutkan kata berawalan bunyi tertentu, menyebutkan nama benda di media UTALISI, mengenali bentuk huruf A–Z, memegang alat tulis dengan benar, dan meniru/menyalin huruf atau kata pendek. Skor 4 diperoleh pada indikator penggunaan kata sifat sederhana dan merangkai suku kata—kedua indikator ini memerlukan pemahaman makna yang lebih dalam dan keterampilan dekoding yang sedang dalam tahap berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kosakata fungsional dan membaca suku kata merupakan area yang masih perlu distimulasi lebih lanjut, sementara pengenalan huruf, kesadaran fonemik dasar, dan kesiapan menulis permulaan telah berkembang secara optimal (Suryani et al. 2023; Whitehurst & Lonigan 1998).

Implementasi Diseminasi Terbatas

Diseminasi terbatas dilaksanakan dalam lima sesi pembelajaran di TKN Pembina Baros. Selama implementasi, guru memperkenalkan UTALISI, menjelaskan aturan permainan, mendemonstrasikan penggunaan kartu (melempar dadu, mengambil kartu aktivitas, merespons tantangan literasi), dan secara bertahap menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kesiapan perkembangan anak. Setelah setiap sesi, guru memimpin kegiatan refleksi singkat di mana anak menyebutkan kembali huruf, kata, atau gambar budaya yang dijumpai selama permainan untuk memperkuat konsolidasi pembelajaran.

Pada tahap *Define*, analisis kebutuhan mengungkap kesenjangan signifikan antara praktik pembelajaran literasi yang berlangsung dengan kebutuhan stimulasi anak secara optimal. Temuan bahwa 75% guru masih mengandalkan metode drill dan hafalan konsisten dengan studi Watini (2019) yang menunjukkan dominansi pendekatan konvensional di lembaga PAUD Indonesia. Yulianti & Sidiq (2024) menegaskan bahwa strategi pembelajaran literasi emergen yang efektif membutuhkan media interaktif yang selaras dengan perkembangan anak, bukan sekadar drill mekanis.

Pada tahap *Design*, rancangan UTALISI sebagai board game berukuran besar dengan sistem kartu berlevel dan integrasi budaya lokal didasarkan pada prinsip-prinsip DAP (Developmentally Appropriate Practice) dan teori literasi emergent (Whitehurst & Lonigan 1998). Pratiwi & Rahayu (2024) dalam penelitian pengembangan media papan permainan literasi berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa integrasi unsur budaya lokal secara signifikan meningkatkan relevansi semantik dan keterhubungan anak dengan konten pembelajaran. Hariyanti & Priyanti (2024) menegaskan bahwa desain media yang mengakomodasi diferensiasi individual sebagaimana diwujudkan dalam sistem kartu tiga level UTALISI—merupakan praktik terbaik dalam pembelajaran PAUD yang responsif.

Pada tahap *Develop*, tingginya skor kelayakan dari para ahli (96–98%) mengkonfirmasi bahwa UTALISI dibangun di atas fondasi teoritis yang kokoh dan landasan pedagogis yang kuat. Validitas konten mencerminkan

keberhasilan integrasi teori literasi emergent (Whitehurst & Lonigan 1998) dan model dua jalur (Sénéchal & LeFevre 2002) yang memastikan kompetensi berbasis kode (kesadaran fonologis, pengetahuan huruf) maupun kompetensi berbasis makna (kosakata, pemahaman naratif) terakomodasi secara simultan. Nironi & Jumiatin (2023), Pratiwi & Rahayu (2024), serta Saqinah & Yuliantina (2024) semuanya melaporkan peningkatan signifikan dalam kompetensi literasi melalui media berbasis permainan; UTALISI memperluas temuan-temuan ini dengan mengintegrasikan berbagai domain literasi secara holistik dalam satu format media.

Hasil positif pada aspek sosial dan emosional yang diamati selama uji coba selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan konsep Zone of Proximal Development (ZPD). Struktur permainan secara inheren menciptakan konteks ZPD di mana anak mendapat tantangan yang sesuai dan mendapat scaffolding dari teman sebaya dan guru. Tiga mode representasi Bruner (enaktif, ikonik, simbolik) diaktifkan secara bersamaan melalui manipulasi fisik kartu dan dadu (enaktif), keterlibatan dengan gambar budaya lokal (ikonik), dan pengenalan huruf serta kata (simbolik) (Suryani et al. 2023).

Integrasi unsur budaya lokal Indonesia dalam UTALISI merupakan kontribusi yang khas pada bidang ini. Sebagaimana ditunjukkan oleh Pratiwi & Rahayu (2024) serta Rosmawati & Watini (2023), media literasi yang terkontekstualisasi secara budaya meningkatkan keterhubungan anak dengan konten pembelajaran, meningkatkan relevansi kosakata, dan mendukung pembentukan identitas budaya—hasil yang sangat penting dalam konteks pendidikan Indonesia yang beragam.

Skor observasi literasi 95% memberikan bukti awal bahwa desain UTALISI berhasil menerjemahkan prinsip-prinsip teoritis ke dalam hasil belajar yang terukur. Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4, anak-anak menunjukkan kompetensi di keempat domain literasi yang ditargetkan. Hasil ini selaras dengan standar STPPA aspek bahasa dan literasi untuk kelompok B, serta mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret, interaktif, dan sesuai tahap perkembangan kognitif anak mampu menstimulasi kemampuan literasi secara optimal (Suryani et al. 2023). Hasil serupa dilaporkan oleh Isa et al. (2021) yang menemukan bahwa modul literasi awal yang terstruktur secara signifikan meningkatkan kompetensi fonemik, konsep cetak, dan menulis awal, serta oleh Sari & Sujana (2021) yang mendokumentasikan peningkatan keterlibatan kosakata melalui media permainan edukatif.

Namun demikian, terdapat sejumlah keterbatasan penelitian yang perlu diakui. Pertama, desain penelitian ini bersifat R&D pengembangan tanpa kelompok kontrol, sehingga belum dapat mengklaim hubungan kausal yang tegas antara penggunaan UTALISI dan peningkatan literasi. Kedua, uji coba dilaksanakan di satu sekolah negeri dengan sampel yang relatif homogen secara sosial-ekonomi. Ketiga, durasi implementasi yang terbatas (lima sesi) belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang. Keempat, tanpa panduan guru yang terstruktur, permainan edukatif dapat kehilangan orientasi pembelajaran—suatu risiko yang perlu diantisipasi dalam implementasi UTALISI di skala yang lebih luas (Ngura et al. 2024).

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media UTALISI (Ular Tangga Literasi) yang layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan literasi baca tulis anak usia dini kelompok B melalui model 4D. Tiga temuan inti penelitian ini adalah: (1) validasi ahli menghasilkan kategori sangat layak (materi 96%, bahasa 96%, media 98%), mengkonfirmasi ketepatan teoretis dan teknis media; (2) uji coba empiris tiga tahap menunjukkan peningkatan keterlibatan, kemandirian literasi, dan perkembangan sosial-emosional yang positif pada anak; dan (3) skor observasi literasi pascauji coba sebesar 95% mengindikasikan pencapaian yang optimal pada keempat domain literasi: kesadaran fonemik, kosakata, membaca permulaan, dan menulis permulaan. Dengan demikian, UTALISI terbukti layak sebagai media literasi berbasis bermain yang berdiferensiasi, kontekstual secara budaya, dan selaras dengan prinsip belajar melalui bermain dalam pendidikan anak usia dini. Merujuk pada keterbatasan penelitian yang telah diidentifikasi, beberapa rekomendasi operasional diajukan sebagai berikut. Pertama, penelitian lanjutan perlu menguji efektivitas UTALISI melalui desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol dan periode implementasi minimal 8–12 minggu. Kedua, replikasi di PAUD dengan karakteristik berbeda perlu dilakukan untuk memperluas generalisabilitas temuan. Ketiga, program pelatihan guru berbasis modul perlu dikembangkan secara khusus untuk memastikan implementasi UTALISI sesuai tujuan pedagogisnya. Keempat, adaptasi digital UTALISI dapat dieksplorasi untuk memperluas jangkauan dan aksesibilitas media, khususnya di era transformasi digital pendidikan (Rosmawati & Watini 2023).

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pembimbing (Assoc. Prof. Dr. Nita Priyanti, MPd., Assoc. Prof. Dr. Irma Yuliantina, M.Pd., Assoc. Prof. Dr. Sri Watini, M.Pd., Dr. Supriyadi, S.T.P., M.Pd., Dr. dr. Debie Susanti, M.Gizi, Assoc. Prof. Dr. Erna Budiarti, M.Pd., Dr. Lilis Suryani, M.Pd., bapak dan ibu dosen program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Panca Sakti Bekasi), para validator ahli (Asep Munajat, M.Pd.; Hj. Nina Herlina, M.Pd.; Ani Haryani, M.Pd.), dan para guru TKN Pembina Baros Kota Sukabumi, serta seluruh anak dan orang tua yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan

sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Panca Sakti Bekasi. Tidak ada pendanaan eksternal yang diterima untuk penelitian ini.

6. REFERENSI

- Amri, K., & Mauliza, R. (2021). Letter's recognition in early literacy through snakes and ladder games. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 46–56.
- Annas, A. N., Aswir, A., Hidayatullah, T., Zai, R. A., Umar, M., & Daulay, W. (2024). Tantangan dan solusi orang tua dalam membangun kecakapan literasi anak usia dini. *Jurnal Keperawatan dan Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i3.476>
- Bigozzi, L., Vettori, G., & Incognito, O. (2023). The role of preschoolers' home literacy environment and emergent literacy skills on later reading and writing skills in primary school: A mediational model. *Frontiers in Psychology*, 14, 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1113822>
- Dicataldo, R., Rowe, M. L., & Roch, M. (2022). "Let's read together": A parent-focused intervention on dialogic book reading to improve early language and literacy skills in preschool children. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–12.
- Eky, V., Lopo, R. J. K., & Sibulo, D. (2024). Peningkatan keterampilan mengenal huruf kecil melalui media permainan ular tangga. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 145–153. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4144>
- Hariyanti, N., & Priyanti, N. (2024). Implementasi media audiovisual dalam mengembangkan minat berkreasi pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 515–525.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media pembelajaran digital untuk stimulasi motorik halus anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56–70. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Isa, Z. M., Bacotang, J., & Che Mustafa, M. (2021). Kesan modul literasi awal terhadap pencapaian kemahiran literasi awal bagi kanak-kanak taska. *GJAT: Global Journal Al-Thaqafah*, 11(1), 62. <https://doi.org/10.7187/GJAT072021-7>
- Latifah, R. E., & Basir, J. M. (2025). Contextual vocabulary learning and early reading achievement in preschool: A focus on read-aloud strategies. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1361–1369. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1418>
- Lubis, K., Ritonga, M., Nasution, M. D., & Hasibuan, R. (2022). Stimulasi kemampuan berbicara anak usia dini melalui pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 38–47.
- Morrison, G. S. (2020). *Early Childhood Education Today* (14th ed.). Pearson.
- Murni, I. W., Priyanti, N., & Patilima, H. (2025). Pengembangan buku panduan guru dalam permainan sensori motorik anak usia 4–5 tahun berbasis model. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1574–1585. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1380>
- Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Malo, M. (2024). Analisis kemampuan literasi membaca anak usia 4–5 tahun di TKK St. Clara Wudu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 158–166.
- Nironi, E., & Jumiatin, D. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(4), 380–390.
- Novianti, I., & Budiarti, E. (2024). Penerapan pengembangan anak usia dini holistik integratif dalam upaya pemenuhan hak anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3).
- Nurasyiah, R., Atikah, C., & Tirtayasa, S. A. (2023). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Jurnal Keperawatan dan Pendidikan*, 17(1), 75–81. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nurhidayati, S. (2021). Peningkatan kemampuan literasi anak usia dini melalui konsep ular tangga asmaul husna. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 350–356.
- Pratiwi, I. M., & Rahayu, R. (2024). Pengembangan media papan permainan literasi berbasis kearifan lokal untuk anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(3), 2145–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i3.5421>
- Puspitasari, I., & Watini, S. (2022). Penerapan model ATIK untuk meningkatkan literasi numerasi anak usia dini melalui media menggambar di Pos PAUD Flamboyan I. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 387–398. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.126>
- Putri, S. N., Adiputra, A. A. G., & Suartama, I. K. (2023). E-module with the Borg and Gall model with a contextual approach to thematic learning. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(1), 27–34. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i1.57482>
- Rahmadhini, N., Amori, M. R. B., Riswanto, S. Z. T. N., Muharommah, I., & Saputri, S. W. D. (2024). Urgensi shared book reading at home pada kemampuan membaca anak usia 4–6 tahun. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(3), 635–647. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i3.5805>

- Rosmawati, C., & Watini, S. (2023). Peran TV sekolah sebagai media syiar konten edukasi bagi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 185–196. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3692>
- Saqinah, F., & Yuliantina, I. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan buku aktivitas interaktif terhadap kemampuan literasi dan numerasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(12), 14281–14287.
- Sari, K., & Sujana, I. W. (2021). Media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9, 107–116.
- Sénéchal, M., & LeFevre, J. (2002). Parental involvement in the development of children's reading skill: A five-year longitudinal study. *Child Development*, 73(2), 445–460.
- Shalihah, S., Wahyudin, U., Sumardi, S., & Suryana, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran literasi untuk anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 129–137.
- Suryani, L., Wijaya, H., Utami, S., & Nurgiyantoro, B. (2023). Play-based learning media and its impact on early literacy skills: A meta-analytic review. *International Journal of Early Childhood*, 55(2), 189–208.
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini dalam seni tradisional tatah sungging. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575–587. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- UNESCO. (2022). *Ethical guidelines for educational research*. UNESCO Publishing.
- Watini, S. (2019). Pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar sains pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82–90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Watini, S. (2023). Penerapan metode permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi emergent anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 178–192. <https://doi.org/10.33369/jip-aud.v6i2.24567>
- Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (1998). Child development and emergent literacy. *Child Development*, 69(3), 848–872.
- Windiastuti, E., Isnaini, F. N., Untariana, A. F., & History, A. (2024). Efektivitas penggunaan media teknologi dalam pembelajaran di jenjang PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 8–13.
- Yani, M. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bernyanyi di Kelompok A TK PKK 1 Yosodadi Metro Timur (Laporan penelitian tindakan kelas tidak diterbitkan). TK PKK 1 Yosodadi.
- Yulianti, Y., & Sidik, U. (2024). Strategi pembelajaran literasi emergent pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 235–244. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5388>