

**PENINGKATAN LITERASI ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DI RA PERWANIDA
BANJARANYAR**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Disusun Oleh:

ENDAH DWI SAFITRI
NIM. 22AE40010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026**

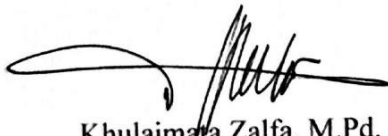
PERSETUJUAN

Nama : Endah Dwi Safitri
NIM : 22AE40010
Judul Skripsi : PENINGKATAN LITERASI ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DI
RA PERWANIDA BANJARANYAR
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al
Ghazali Cilacap.

Cilacap, 31 Juli 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Khulaimata Zalfa, M.Pd.

NIDN. 2107088701

Pembimbing II



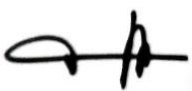
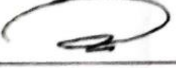
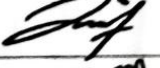
Siti Baroah, M.Pd.

NIDN. 21150449102

PENGESAHAN

Nama : **ENDAH DWI SAFITRI**
NIM : 22AE40010
Judul : Peningkatan Literasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Di RA Perwanida Banjaranyar

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Rabu, tanggal 05, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil LULUS. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Pembimbing I	Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi, M.Pd.		13/8/2026
Penguji 1	Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.		13/8/2026
Penguji 2	Gigih Winandika, M.Pd.		13/8/2026
Ass. Pembimbing	Siti Baro'ah, M.Pd.I.		13/8/2026
Sekretaris	Urip Umayah, M.Pd.		13 Agustus 2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : ENDAH DWI SAFITRI

NIM : 22AE40010

Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "PENINGKATAN LITERASI ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DI RA PERWANIDA BARJARANYAR" ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulisan lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 31 Juli 2026
Yang membuat pernyataan



Endah Dwi Safitri

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Endah Dwi Safitri

Lamp : -

Kepada,

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Di

Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Endah Dwi Safitri

NIM : 22AE40010

Fakultas/Prodi : FKIP / PIAUD

Judul Skripsi : PENINGKATAN LITERASI ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-
CUBLAK SUWENG DI RA PERWANIDA
BANJARANYAR

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Cilacap, 12 Agustus 2026
Konsultan,



Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd.
NIDN. 0620018902

MOTTO

“Segala sesuatu yang kamu mulai harus kamu selesaikan”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Mahmudin dan Ibu Rokhati, orang tua tercinta yang tidak pernah lelah mencurahkan kasih sayang, doa yang tiada putus, serta pengorbanan dan dukungan baik moril maupun materil. Berkat ketulusan dan keikhlasan beliau, penulis mampu melewati setiap proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Suami tercinta, Edi Prayitno, yang senantiasa menjadi pendamping terbaik dengan memberikan cinta, kesabaran, doa, motivasi, serta dukungan tanpa henti dalam setiap langkah perjuangan penulis menyelesaikan pendidikan ini.
3. Anak-anak tercinta, Naufal Dzaky Pratama, Amira Anindya Fredi Putri, dan Fia Hasna Shofiyah, yang menjadi sumber kebahagiaan, penyemangat, sekaligus pengingat bagi penulis untuk terus berusaha dan tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman penulis, baik sahabat selama masa perkuliahan maupun rekan guru di Lembaga RA Perwanida Banjaranyar, yang telah memberikan semangat, berbagi ilmu, masukan, serta dukungan dalam setiap proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

ABSTRAK

Endah Dwi Safitri, 22AE40010. **PENINGKATAN LITERASI ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DI RA PERWANIDA BANJARANYAR.** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan literasi anak usia dini melalui permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng di RA Perwanida Banjaranyar. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 20 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak mengalami peningkatan, ditandai dengan persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dari 15% pada pra-siklus menjadi 60% pada siklus I dan meningkat menjadi 85% pada siklus II, serta tidak ada lagi anak pada kategori Belum Berkembang (BB). Selain itu, anak terlihat lebih percaya diri, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Kata Kunci : literasi anak usia dini, permainan tradisional, Cublak-Cublak Suweng, penelitian tindakan kelas.

ABSTRACT

Endah Dwi Safitri. 22AE40010. ENHANCING EARLY CHILDHOOD LITERACY THROUGH THE TRADITIONAL GAME CUBLAK-CUBLAK SUWENG AT RA PERWANIDA BANJARANYAR. Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

This study aimed to determine the improvement of early childhood literacy through the traditional game *Cublak-Cublak Suweng* at RA Perwanida Banjarnegara. This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles involving 20 children aged 5–6 years in Group B. Data were collected through observation, documentation, and field notes and were analyzed descriptively. The results showed that the children's literacy skills improved, as indicated by the percentage of children who achieved the Developing as Expected (BSH) and Very Well Developed (BSB) categories, which increased from 15% in the pre-cycle to 60% in Cycle I and further increased to 85% in Cycle II. In addition, there were no longer any children in the Not Yet Developed (BB) category. The children also demonstrated greater confidence, active participation, and enthusiasm during the learning activities. Therefore, the traditional game *Cublak-Cublak Suweng* was effective as a learning medium for improving early childhood literacy through enjoyable play-based activities.

Keywords: early childhood literacy, traditional game, *Cublak-Cublak Suweng*, classroom action research.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “PENINGKATAN LITERASI ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DI RA PERWANIDA BANJARANYAR” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi., M.Pd.
3. Ketua Prodi PIAUD, Inayatul Lathifah, M.Pd. yang senantiasa memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
4. Pembimbing I Khulaimata Zalfa, M.Pd., dan Pembimbing II Siti Baroah, M.Pd.I., yang telah membimbing dan mengarahkan serta selalu mensupport penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Para dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan banyak ilmu, nasehat dan pengalaman yang berharga.
6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Akhirnya penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya kepada pembaca seandainya terdapat kesalahan-kesalahan di dalam

skripsi ini dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Cilacap, 23 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
NOTA KONSULTAN	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Fokus dan Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Hasil Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan	38
C. Alur Pikir	40
D. Hipotesis Tindakan.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian Tindakan	43
B. Waktu Penelitian	44
C. Deskripsi Tempat Penelitian	44
D. Subjek Dan Karakteristik.....	44
E. Skenario Tindakan.....	44

a. Perencanaan (<i>planning</i>) ini, yang meliputi :	46
b. Pengamatan (<i>observing</i>).....	50
c. Refleksi (<i>reflektion</i>).....	51
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	52
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi Penelitian.....	55
B. Analisis Data.....	75
C. Pembahasan	81
BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI	91
A. Simpulan.....	91
B. Implikasi	92
C. Keterbatasan Penelitian	92
DAFTAR PUSTAKA	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Presentase pembelajaran literasi.....	53
Tabel 4. 1 Data Awal Kemampuan Literasi Anak (Pra-Siklus).....	56
Tabel 4. 2 Hasil Siklus I Pertemuan 1.....	59
Tabel 4. 3 Hasil Kemampuan Literasi Anak pada Siklus I Pertemuan 1	60
Tabel 4. 4 Hasil Siklus I Pertemuan 2.....	62
Tabel 4. 5 Hasil Kemampuan Literasi Anak pada Siklus I Pertemuan 2	63
Tabel 4. 6 Hasil Siklus II Pertemuan 1	67
Tabel 4. 7 Hasil Kemampuan Literasi Anak pada Siklus II Pertemuan 1	68
Tabel 4. 8 Hasil Siklus II Pertemuan 2	69
Tabel 4. 9 Hasil Kemampuan Literasi Anak pada Siklus II Pertemuan 2	70
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Kemampuan Literasi Anak dari Pra-Siklus sampai Siklus II	72
Tabel 4. 11 Perkembangan Kemampuan Literasi Anak Berdasarkan Kategori....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Pikir.....	42
Gambar 4. 1 Stiker	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Justice dan Sofka, salah satu bagian dari perkembangan bahasa yang harus distimulasi sejak usia dini pada anak adalah literasi. Melalui literasi, dapat memberikan konsep pengetahuan huruf, kesadaran fonologi, pemahaman, kosakata, menulis dan membaca sebelum anak dapat membaca dan menulis (Afnida & Suparno, 2020). Menurut Dunpphy dalam Afnida dan Suparno, dengan pengalaman literasi anak akan lebih mudah dalam belajar membaca dan menulis, hal yang tentu saja sangat berdampak positif pada pencapaian akademik di kemudian hari (Afnida & Suparno, 2020).

Menurut Unesco, pemahaman orang tentang makna literasi sangat dipengaruhi oleh penelitian akademik, institusi, konteks nasional, nilai-nilai budaya, dan juga pengalaman. Pemahaman yang paling umum dari literasi adalah seperangkat keterampilan nyata. Khususnya keterampilan kognitif membaca dan menulis yang terlepas dari konteks dimana keterampilan itu diperoleh dan dari siapa memperolehnya. Unesco menjelaskan bahwa kemampuan literasi merupakan hak setiap orang dan merupakan dasar untuk belajarsepanjang hayat. Kemampuan literasi dapat memberdayakan dan meningkatkan kualitas individu, keluarga, masyarakat. Karena sifatnya yang dapat memberikan efek untuk ranah yang sangat luas, kemampuan literasi membantu

memberantas kemiskinan, mengurangi angka kematian anak, pertumbuhan penduduk, dan menjamin pembangunan berkelanjutan, dan terwujudnya perdamaian (Fahrianur & dkk, 2023).

Literasi memegang peranan penting dalam pengembangan Bahasa pada anak. Literasi menjadi dasar untuk semua bentuk pembelajaran. Anak-anak yang memiliki keterampilan membaca dan menulis yang baik pada umumnya lebih sukses dalam melanjutkan pendidikan formal yang akan ditempuh. Kemampuan membaca dan menulis yang baik tentu membuat anak lebih mudah memahami materi dalam kegiatan belajar mereka (Sari, 2020).

Menurut Lev Vygotsky, perkembangan bahasa anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari interaksi sosial dan lingkungan budaya di sekitarnya. Vygotsky menekankan bahwa kemampuan bahasa dan kognitif anak berkembang melalui proses interaksi dengan orang lain yang lebih kompeten, seperti guru atau orang tua, dalam suatu kerangka yang disebut *zone of proximal development* (ZPD) (Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, kegiatan literasi seperti membaca bersama, bercerita, dan berdiskusi menjadi sarana penting yang tidak hanya membantu anak memahami bahasa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, serta regulasi emosional secara bertahap. Jadi, literasi bukan hanya tentang kemampuan anak dalam membaca dan menulis, melainkan juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial. Melalui kegiatan literasi, kemampuan komunikasi anak berkembang dengan lebih baik,

sehingga mereka mampu berinteraksi secara efektif baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa. Selain itu, literasi mendorong anak untuk berpikir kritis dalam menerima informasi, mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, serta membangun komunikasi yang bermakna. Literasi juga berkontribusi dalam memperkaya kosakata anak, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta melatih konsentrasi dalam proses belajar.

Menurut Chapman dalam Afnida dan Suparno, Literasi adalah fondasi untuk semua bentuk pembelajaran. Anak-anak yang memiliki keterampilan membaca dan menulis yang baik cenderung lebih sukses dalam pendidikan formal mereka. Anak-anak yang menunjukkan kemampuan literasi yang baik sejak usia dini cenderung menjadi pembaca yang sukses (Afnida & Suparno, 2020).

Salah satu kemampuan literasi berbahasa anak usia dini yang ada salah satunya adalah membaca permulaan. Habibi (Habibi, 2018) menjelaskan membaca permulaan sebagai sesuatu kesatuan kegiatan yang mencakup berbagai kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan kata-kata dan bunyi, serta menarik kesimpulan mengenai maksud dari bacaan yang ada. Membaca permulaan atau membaca awal lebih menekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang-lambang bunyi yang terdiri dari huruf, kata maupun kalimat dalam bentuk sederhana, membaca juga merupakan aktivitas auditif dan visual untuk memperoleh

makna dan symbol berupa huruf atau akta-kata yang meliputi proses membaca teknis maupun proses memahami (Astuti, 2016).

Proses membaca permulaan menjadi faktor penting pada masa usia dini terutama dalam penerapan pembelajaran di PAUD. Hal ini dikarenakan penekanan keberhasilan dalam perkembangan membaca anak menjadikan aspek perkembangan anak terutama perkembangan literasi Bahasa menjadi factor penting yang harus selalu menjadi aspek utama dalam proses pembelajaran di PAUD. Meskipun begitu kemampuan membaca anak sering mengalami kendala terutama dalam kemampuan berbahasa verbal serta mengenal huruf maupun kata. Tahapan perkembangan Bahasa anak terutama kemampuan membaca dan mengenal baik huruf vocal dan huruf konsonan (Pertiwi, 2017).

Kemampuan membaca anak perlu dirangsang sejak dini. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 146 Tahun 2014 kemampuan membaca anak usia dini adalah menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali, menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), menulis huruf-huruf dari namanya sendiri, dan menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya (Erniawati, 2018) .

Basyiroh (Basyiroh, 2017) menjelaskan pengajaran membaca permulaan ditekankan kepada pengembangan kemampuan dasar membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan tersebut yaitu kemampuan untuk menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat, yang disajikan dalam

bentuk lisan. Anak mulai menggabungkan bunyi huruf menjadi suku kata dan kata yang memunculkan makna dari kata-kata tersebut. Kemampuan membaca permulaan anak adalah keterampilan dasar anak pada aspek bahasanya yang dijadikan bekal untuk memasuki perkembangan selanjutnya. Dalam membaca permulaan anak dapat mengenal berbagai bunyi huruf dan kata akan menambah pembendaharaan kata, wawasan pada anak, pemahaman terhadap situasi dan kejadian disekitar, dan dalam lingkup perkembangan keaksaraan (Brodin & Renblad, 2019).

Menurut UNESCO, Indonesia menempati peringkat kedua dari bawah dalam hal literasi dunia. Hal ini menunjukkan minat baca dan kemampuan literasi di Indonesia sangat memprihatikan. Data minat baca orang Indonesia hanya 0.001% artinya dari 1000 orang di Indonesia, hanya 1 yang memiliki kesukaan membaca (Administrator, 2024). Data ini tentu harus benar-benar menjadi perhatian. Karena kemampuan literasi adalah hal yang sangat penting dalam pengembangan Sumber Daya Manusia di Indonesia.

Ada banyak hal yang memperngaruhi kemampuan literasi, terutama pada anak usia dini diantaranya adalah akses ke Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Untuk wilayah perkotaan, tentu saja Lembaga Pendidikan yang ada lebih banyak dan lebih baik. Sedangkan di daerah terpencil akses Pendidikan lebih terbatas dan kualitas Pendidikan juga rendah.

Menurut Aprilia Tina Lidyasari, kualitas pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengimplementasikan

kurikulum. Banyak pendidik PAUD yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai, khususnya dalam pengajaran literasi. Guru yang memiliki keterbatasan dalam pelatihan cenderung belum mampu mengoptimalkan pembelajaran, termasuk dalam pengembangan literasi anak. Oleh karena itu, meskipun literasi merupakan capaian penting dalam kurikulum PAUD, pelatihan guru yang belum merata menyebabkan implementasi pembelajaran literasi belum maksimal (Lidyasari et al., 2024).

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sarat akan nilai dan dapat digunakan untuk mengembangkan potensi anak, termasuk perkembangan bahasa anak. Dalam permainan tradisional anak banyak berinteraksi dengan teman, berkomunikasi mengenai aturan-aturan tidak tertulis yang harus mereka pahami, sepakati dan kemudian dilaksanakan.

Permainan tradisional dapat menjadi sarana bermain bagi anak yang sehat karena membangun aktifitas fisik. Bermain merupakan cara menyenangkan bagi anak dalam belajar dan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan serta mengembangkan potensi. Dengan bermain, anak akan mengeksplorasi, mengembangkan ketrampilan baik secara fisik dan kognitif dengan berimajinasi. Bermain juga membuka peluang anak untuk berinteraksi dengan orang dewasa maupun teman sebaya sehingga melatih ketrampilan berbahasa dan kosa kata yang baru diperoleh.

Permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa adalah permainan yang mudah untuk dimainkan serta tidak memerlukan alat dan

bahan yang mahal atau teknologi yang canggih (Garzia, 2020). Anak juga belajar tentang lingkungan sekitar dan alam semesta secara luas. Dengan bermain, anak juga akan berkembang ketrampilan berbahasa, menyelesaikan masalah, dan berinteraksi secara sosial (Garzia, 2020).

Siregar dan Lestari dalam Garzia menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baik dari aspek fisik, emosional, maupun kognitif. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mempelajari berbagai konsep dasar seperti warna, bentuk, arah, huruf, dan angka. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan aspek kognitif anak melalui aktivitas bermain juga memiliki keterkaitan dengan kemampuan literasi sejak usia dini (Garzia, 2020).

Namun, kemampuan literasi atau minat baca anak di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini antara lain dipengaruhi oleh kurangnya pembiasaan membaca sejak dini, baik di lingkungan keluarga maupun pendidikan (Sari, 2020). Rendahnya minat literasi dapat berdampak pada kemampuan anak dalam memahami dan menyaring informasi, sehingga anak cenderung menerima informasi tanpa melakukan klarifikasi terlebih dahulu. Sebaliknya, anak yang memiliki kemampuan literasi yang baik akan lebih kritis dalam menerima informasi. Oleh karena itu, penting untuk

menumbuhkan minat baca sejak dini agar budaya literasi tertanam dan menjadi kebiasaan yang berkelanjutan hingga dewasa.

Dari hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di RA Perwanida Banjaranyar pada tanggal 21 Oktober 2024, diketahui bahwa kemampuan literasi siswa baru masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan standar perkembangan anak usia dini. Dalam aspek memahami bahasa, banyak siswa belum mampu memahami dan melaksanakan instruksi yang disampaikan secara bersamaan oleh guru. Dalam aspek mengungkapkan bahasa, siswa juga belum mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Selain itu, dalam aspek keaksaraan, sebagian besar siswa belum mampu menulis dan membaca nama sendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, yaitu Puja Hanum Salsabila, rendahnya kemampuan literasi tersebut salah satunya disebabkan oleh kurangnya pemahaman orang tua mengenai pentingnya stimulasi literasi sejak dini. Orang tua cenderung beranggapan bahwa pengembangan literasi sepenuhnya merupakan tanggung jawab guru di sekolah, sehingga kurang memberikan stimulasi di rumah (Salsabila, 2024).

Hal tersebut tentu saja menjadi keprihatinan penulis, karena orang tua menyerahkan sepenuhnya kepada guru tetapi orang tua tidak mengajarkan kembali di rumah karena waktu terbanyak anak adalah di rumah.

literasi adalah sangat penting terutama bagi anak usia dini dalam pengembangan bidang lainnya. Kemampuan literasi juga sangat berpengaruh

pada kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan belajar di jenjang berikutnya. Jadi guru memodifikasikan permainan tradisional cublak-cublak suweng menjadi permainan yang menyenangkan untuk mengajarkan literasi awal membaca, menyimak, berbicara dan mengenalkan budaya Indonesia khususnya Jawa untuk anak TK.

Ada banyak permainan tradisional yang diajarkan guru di RA Perwanida Banjarnyur Kecamatan Pekuncen Banyumas, diantaranya adalah permainan cublak-cublak suweng, membuat aneka bentuk dari gelang karet, congklak, egrang, gobak sodor, bentengan, jamuran, sunda manda, petak umpet, boi-boian, tebak nama, dan lain sebagainya.

Permainan tradisional cublak-cublak suweng adalah salah satu permainan yang berasal dari Jawa Tengah. Sejarah permainan ini berasal dari Walisongo, tokoh penyebar agama Islam di Pulau Jawa (Haris, 2017). Menurut beberapa sumber menyatakan bahwa lirik lagu cublak-cublak suweng ini diciptakan oleh Syekh Maulana Ainul Yakin atau biasa dikenal dengan Sunan Giri sekitar tahun 1442 M (Ariesta, 2019). Dimasa ini Sunan Giri menyampaikan Agama Islam di Indonesia Khususnya pulau Jawa menggunakan jalur kebudayaan. Oleh karena itu, terciptalah lagu yang berjudul cublak-cublak suweng yang dijadikan lagu pengiring oleh anak-anak pada saat mereka bermain, lirik lagu ini sudah dirancang dan disesuaikan agar bisa diberikan kepada anak-anak dan mereka juga bisa menikmati ketika bermain.

Permainan cublak-cublak suweng adalah permainan berkelompok yang dimainkan oleh 4 – 6 anak. Salah satu anak menjadi Pak Empo berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain melingkarinya dan membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo. Salah satu anak memegang batu atau lainnya dipindah dari telapak tangan satu ketelapak tangan lainnya, dengan diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng. Di akhir lagu semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil. Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa batu/kerikil disembunyikan. Bila tebakanya benar, anak yang menggenggam biji/kerukul gentian menjadi Pak Empoo. Bila salah Pak Empo kembali ke posisi semua dan permainan diulang lagi (Ervanda & Fuadah, 2020).

Di RA Perwanida Banjaranya permainan tradisional tersebut diberikan modifikasi atau variasi aturan dengan cara kerikil yang dipegang oleh anak diganti oleh gulungan kata yang nantinya akan dibaca oleh Pak Empo.

Permainan tradisional Cublak-cublak Suweng dengan pemberian variasi seperti tersebut di atas diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Peningkatan Literasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng di RA Perwanida Banjaranyar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Peningkatan literasi dimulai dari rumah, namun banyak orang tua menyerahkan kepada sekolah.
2. Permainan tradisional belum diarahkan sekolah untuk peningkatan kognitif anak usia dini.
3. Kemampuan literasi siswa baru masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan standar perkembangan anak usia dini.
4. Kurangnya pemahaman orang tua mengenai pentingnya stimulasi literasi sejak dini.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana peningkatan kemampuan literasi anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* di RA Perwanida Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan literasi anak usia dini melalui permainan tradisional Cublak-cublak Suweng di RA Perwanida Banjaranyar.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut,

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan dibidang pendidikan anak usia dini dan teori yang terdapat penelitian ini dapat menjadi dasar pemikiran baru terhadap pengembangan literasi anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, adalah proyek sumber daya lokal memberikan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak agar tidak bosan dalam mengembangkan kemampuan Literasi anak usia pra sekolah
- b. Bagi Guru, sebagai motivasi yang lebih kreatif dalam menggunakan media dan teknik tidak monoton namun, tetap namun tetap dapat mengembangkan kemampuan literasi anak.
- c. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat memberikan suatu informasi bagi penelitian selanjutnya. Misalnya peneliti mengembangkan tentang literasi anak usia dini menggunakan permainan tradisional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Literasi

a. Pengertian Literasi

Literasi secara sempit adalah kemampuan dalam keterampilan membaca dan keterampilan menulis, selain itu menurut *Education Development center* (EDC) menyatakan bahwa literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam hidupnya (Worowirastri & Istanti, 2019).

Literasi itu sendiri secara etimologis merupakan serapan dari Bahasa latin yaitu *literatus* yang mempunyai arti ditandai dengan huruf, melek huruf atau berpendidikan, sedangkan literasi secara istilah merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membaca dan menulis. Selain itu ada juga yang definisi dari literasi anak usia dini adalah sebuah kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi, memahami, menginterpretasi, membuat, mengkomunikasikan dan menghitung berbagai isi tulisan yang disiapkan melalui berbagai variasi yang diperuntukan kepada anak usia dini untuk belajar dan mengembangkan pengetahuan serta mampu beradaptasi dengan lingkungannya (Nahdi & Yunitasari, 2019)

Literasi menurut *National Institute For Literacy* merupakan sebuah kemampuan pada setiap individu dalam kegiatan menulis, membaca, menghitung serta memecahkan permasalahan sesuai dengan tingkat keahliannya yang diperlukan dalam suatu pekerjaan, keluarga serta masyarakat (Fahmi & dkk, 2021). Literasi disini sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seorang individu dalam melakukan kegiatan dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah dengan cara tertentu.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa literasi itu merupakan kegiatan atau aktivitas yang melibatkan kemampuan membaca, menulis, berbicara serta memecahkan masalah. Maka secara garis besar literasi ini bukan hanya sekedar kegiatan membaca dan menulis saja, namun setiap kegiatan yang melibatkan kemampuan berkomunikasi, berfikir serta memecahkan suatu masalah bisa disebut dengan kegiatan literasi.

b. Jenis-jenis Literasi

Istilah literasi sudah mulai digunakan dalam skala yang lebih luas tetapi tetap merujuk pada kemampuan atau kompetensi dasar literasi yaitu kemampuan membaca serta menulis. Hal yang paling penting dari istilah literasi adalah bebas buta aksara supaya bisa memahami semua konsep secara fungsional, sedangkan salah satu cara untuk mendapatkan kemampuan literasi adalah dengan melalui pendidikan. Adapun beberapa jenis-jenis literasi diantaranya literasi membaca, literasi menulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi

finansial, literasi digital, literasi budaya dan literasi lingkungan (Mustadi, 2011). Adapun penjelasan setiap aspek literasinya akan dipaparkan dibawah ini, yaitu:

1) Literasi Membaca

Membaca merupakan sebuah kegiatan untuk mencari informasi secara tertulis, membaca juga merupakan sebuah pengenalan bacaan dan lambang bilangan yang tertulis, selain itu membaca untuk anak usia dini merupakan kegiatan pengenalan unsurunsur makna secara tepat dengan mengenalkan lambang tulisan, pengenalan membaca dan pengenalan bacaan (Susanto, 2011).

Dari pengertian diatas maka dapat diartikan bahwa literasi membaca merupakan sebuah kegiatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak agar mampu mencari informasi melalui bacaan serta mengembangkan pola berpikir anak dalam mengembangkan pengetahuannya.

2) Literasi Menulis

Menulis merupakan sebuah kegiatan yang digunakan untuk mengemukakan pengetahuan. Namun menulis pada hakikatnya merupakan sebuah keahlian seseorang dalam berbahasa yang bertujuan untuk menuangkan ide atau gagasan kedalam bentuk grafis (Yusuf, 2015). Henry Guntur Tarigan menyatakan bahwa menulis merupakan sebuah kegiatan dalam menuangkan ide atau

gagasan yang disampaikan dengan menggunakan bahasa tulis (Sardila, 2015).

3) Literasi Menyimak

Menyimak merupakan keterampilan tahap awal yang harus dikuasai dalam keterampilan berbahasa, menyimak dapat diartikan sebagai sebuah cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh sebuah informasi yang disampaikan oleh seseorang sehingga mampu dikembangkan pada tahap berikutnya yaitu berbicara, membaca dan menulis yang akan kembali disampaikan kepada orang lain (Palupi, 2020).

4) Literasi Berbicara

Berbicara secara umum didefinisikan sebagai cara dalam penyampaian maksud (ide, gagasan, pikiran, atau isi hati) dari satu orang ke orang lainnya, dengan menggunakan lisan sebagai cara menyampaikannya agar mampu dipahami oleh orang lain (Karlina, 2018). Harlock berpendapat bicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata yang digunakan seseorang untuk menyampaikan maksud tertentu (Aprinawati, 2017). Jadi literasi berbicara ini merupakan sebuah cara seseorang dalam menyampaikan sebuah pendapat melalui lisan, dan literasi berbicara ini juga termasuk kegiatan untuk mengembangkan Bahasa anak.

5) Literasi Numerasi

Literasi numerasi adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan aspek pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan pembelajaran matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dan berbagai macam konteks yang ada dalam kehidupan sehari-hari, selain itu literasi numerasi ini juga digunakan untuk menganalisis informasi melalui berbagai bentuk tampilan seperti grafik, tabel, diagram, bagan dan sebagainya untuk memberikan sebuah prediksi dan cara untuk mengambil keputusan (Piangga, 2019).

6) Literasi Sains

Literasi sains merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan kemampuan pada pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan yang berdasarkan bukti-bukti, tujuannya untuk memahami serta membuat keputusan yang berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia (Yuliati, 2017). Dengan begitu kegiatan literasi sains ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang memanfaatkan aspek alamiah yang mampu diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

7) Literasi Finansial

Literasi finansial diartikan sebagai sebuah kompetensi dalam membuat penilaian berdasarkan informasi, sehingga mampu menghasilkan keputusan yang efektif dalam sumber dana yang dimilikinya (Mustikaati, Fajrussalam, & Sanny, 2021). Literasi finansial ini dilakukan sebagai bentuk pengenalan kepada anak untuk mengedukasi perbaikan dalam bidang ekonomi yang mampu lebih baik di masa yang akan datang. Peran yang dibutuhkan dalam penerapan literasi finansial ini adalah orang tua agar mampu membiasakan anak untuk mengajarkan makna uang.

8) Literasi Digital

Literasi digital sebuah keahlian untuk menguasai, menganalisis, memperhitungkan, mengendalikan, serta mengevaluasi data dengan memaknai teknologi digital (Marwuni, 2021). Hal ini bentuk dari mengenali mengenai berbagai macam teknologi serta menguasai cara pemakaiannya, selain itu mempunyai pemahaman akan akibatnya terhadap pribadi maupun publik. Literasi digital juga merupakan sarana seseorang agar berbicara dan berhubungan dengan individu lainnya.

9) Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan yang ada di Indonesia sebagai bentuk identitas bangsa (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Literasi budaya merupakan hal penting bagi warga, adapun

bentuk literasi budaya sebagai bentuk identitas bangsa tentunya Indonesia mempunyai beragam suku bangsa, Bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan dan lapisan sosial. Untuk itu kemampuan literasi budaya menjadi penting hal ini tujuannya untuk mengenali budaya dan jati diri bangsa sehingga mampu meningkatkan rasa peduli terhadap sesama, saling menghargai satu sama lain, dan toleransi antar umat beragama (Desyandri, 2018). Literasi budaya juga berhubungan erat dengan literasi kewarganegaraan karena kedua literasi ini sangat erat berkaitan dan saling melengkapi satu sama lain.

10) Literasi Lingkungan

Literasi lingkungan merupakan sebuah kemampuan seseorang dalam menjelaskan kondisi pada lingkungan, dan dari hasil pemahaman serta penjelasan tersebut maka dapat membuat keputusan terhadap tindakan untuk mempertahankan atau memulihkan lingkungan dengan tepat, hal ini tujuannya untuk meningkatkan keadaan lingkungan (Maesaroh, Bahagia, & Kamalludin, 2021). Istilah dari literasi lingkungan ini digunakan dalam pendidikan lingkungan hal ini tujuannya agar seseorang mampu melekat terhadap lingkungan, dan mengetahui cara mengatasi keadaan lingkungan.

Dari berbagai jenis-jenis literasi yang telah dipaparkan di atas, adapun batasan dari pembahasan pada penelitian ini hanya mencakup

beberapa aspek literasi saja diantaranya literasi membaca, literasi menyimak, literasi berbicara dan literasi Budaya.

c. Indikator Literasi Anak Usia Dini

Literasi pada anak usia dini merupakan kemampuan yang berkembang secara bertahap melalui kegiatan bermain, berkomunikasi, menyimak, membaca, menulis, serta berinteraksi dengan lingkungan. Literasi anak usia dini tidak hanya diarahkan pada kemampuan membaca dan menulis secara formal, tetapi juga mencakup kemampuan bahasa lisan dan kemampuan anak dalam memahami serta menggunakan simbol dan informasi yang ada di lingkungan. Christianti menjelaskan bahwa literasi awal anak usia 4–7 tahun dapat dilihat melalui beberapa aspek, yaitu bahasa lisan, bahasa tulis, kesadaran fonologi, pengetahuan alfabetik, serta kemampuan menghubungkan grafem dengan fonem (Christianti, Martha, 2024)

Pengenalan literasi pada anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan perkembangan anak. Kegiatan literasi dapat dilakukan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa sedang diberikan pembelajaran yang bersifat formal. Christianti menjelaskan bahwa kemampuan membaca dan menulis pada anak usia dini dapat mulai dikembangkan melalui kesadaran literasi dan eksplorasi terhadap lingkungan. Kesiapan anak dalam membaca juga berkaitan dengan kesiapan fisik, perseptual, kognitif, linguistik, afektif, dan lingkungan (Christianti, 2013).

Berdasarkan kajian tersebut, indikator literasi dalam penelitian ini disesuaikan dengan fokus penelitian, yaitu literasi membaca, literasi menyimak, literasi berbicara, dan literasi budaya. Adapun indikator dari masing-masing aspek tersebut adalah sebagai berikut.

1) Indikator Literasi Membaca

Literasi membaca pada anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam mengenali simbol-simbol bahasa, mengenal huruf, memahami hubungan antara simbol dan bunyi, serta membaca kata-kata sederhana. Kemampuan membaca permulaan pada anak berkembang secara bertahap, dimulai dari pengenalan huruf vokal dan konsonan, kemudian menggabungkan bunyi huruf menjadi suku kata dan kata sederhana.

Adapun indikator literasi membaca yang dapat diamati pada anak usia dini meliputi:

- a. anak mampu mengenali dan menyebutkan huruf yang diperlihatkan;
- b. anak mampu membedakan bentuk huruf yang satu dengan huruf lainnya;
- c. anak mampu menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya;
- d. anak mampu membaca suku kata sederhana;
- e. anak mampu membaca kata sederhana;

- f. anak mampu mengenali kata yang sering dijumpai dalam kegiatan sehari-hari;
- g. anak mampu memahami makna kata sederhana yang dibaca; dan
- h. anak mampu membaca kata dengan bantuan gambar atau konteks yang sesuai.

Indikator tersebut dapat diterapkan melalui kegiatan bermain. Dalam penelitian ini, kemampuan membaca dapat diamati ketika anak memperoleh gulungan kertas yang berisi kata sederhana dalam permainan Cublak-Cublak Suweng. Anak kemudian diminta membaca kata tersebut setelah permainan selesai. Dengan demikian, kegiatan membaca tidak diberikan secara terpisah dari permainan, tetapi menjadi bagian dari aktivitas bermain yang menyenangkan.

2) Indikator Literasi Menyimak

Literasi menyimak merupakan kemampuan anak dalam menerima, memperhatikan, memahami, dan merespons informasi yang disampaikan secara lisan. Kemampuan menyimak menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan bahasa lainnya karena melalui kegiatan menyimak anak memperoleh informasi yang kemudian dapat digunakan untuk berbicara, membaca, dan berkomunikasi. Penelitian tentang kemampuan menyimak anak usia dini menunjukkan bahwa sebelum anak dapat berbicara dan

berkomunikasi dengan baik, anak terlebih dahulu melakukan aktivitas menyimak.

Indikator literasi menyimak pada anak usia dini meliputi:

- a. anak mampu memperhatikan ketika orang lain berbicara;
- b. anak mampu mendengarkan instruksi sederhana;
- c. anak mampu memahami pesan atau informasi yang disampaikan secara lisan;
- d. anak mampu mengikuti perintah sederhana sesuai dengan informasi yang didengarkan;
- e. anak mampu menjawab pertanyaan berdasarkan informasi yang didengar;
- f. anak mampu mengingat kata atau informasi sederhana yang disampaikan;
- g. anak mampu mengulang kata atau kalimat sederhana yang didengar; dan
- h. anak mampu memberikan respons yang sesuai terhadap informasi yang disampaikan.

Dalam penelitian ini, kemampuan menyimak dapat diamati ketika guru menjelaskan aturan permainan Cublak-Cublak Suweng, ketika anak mendengarkan lirik lagu, serta ketika anak mendengarkan kata yang dibaca oleh guru atau teman. Anak dikatakan menunjukkan kemampuan menyimak

apabila mampu memperhatikan, memahami, dan memberikan respons terhadap informasi yang diterimanya.

3) Indikator Literasi Berbicara

Literasi berbicara merupakan kemampuan anak dalam menyampaikan ide, pikiran, perasaan, pengalaman, atau informasi melalui bahasa lisan sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Perkembangan kemampuan berbicara pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, kegiatan literasi perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan mengungkapkan gagasannya secara lisan.

Adapun indikator literasi berbicara pada anak usia dini meliputi:

- a. anak mampu menyebutkan nama benda atau gambar yang dikenal;
- b. anak mampu mengucapkan kata dengan jelas;
- c. anak mampu menjawab pertanyaan sederhana secara lisan;
- d. anak mampu menyampaikan keinginan atau pendapatnya;
- e. anak mampu menceritakan pengalaman sederhana;
- f. anak mampu mengucapkan kembali kata atau kalimat yang didengar;
- g. anak mampu berkomunikasi dengan teman dalam kegiatan bermain; dan

- h. anak mampu berbicara secara bergantian ketika berinteraksi dengan orang lain.

Kemampuan berbicara dalam penelitian ini dapat diamati melalui aktivitas anak ketika mengikuti permainan Cublak-Cublak Suweng. Anak diberi kesempatan untuk menyebutkan kata, menjawab pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, serta berkomunikasi dengan teman selama permainan berlangsung. Dengan demikian, permainan dapat menjadi sarana untuk memberikan pengalaman komunikasi secara langsung kepada anak.

4) Indikator Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan kemampuan anak dalam mengenal, memahami, menghargai, dan menunjukkan sikap positif terhadap budaya yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Pada anak usia dini, literasi budaya dapat diperkenalkan melalui kegiatan yang dekat dengan kehidupan anak, seperti lagu daerah, cerita rakyat, bahasa daerah, pakaian adat, makanan tradisional, serta permainan tradisional.

Dalam penelitian ini, literasi budaya diarahkan pada pengenalan budaya Jawa melalui permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng. Anak tidak hanya melakukan permainan, tetapi juga diperkenalkan pada nama permainan, lagu yang digunakan,

bahasa Jawa dalam lirik permainan, aturan permainan, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Indikator literasi budaya yang dapat diamati pada anak meliputi:

- a. anak mampu mengenal nama permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng;
- b. anak mampu mengenal bahwa Cublak-Cublak Suweng merupakan salah satu permainan tradisional Jawa;
- c. anak mampu mengenal dan menyanyikan sebagian lirik lagu Cublak-Cublak Suweng;
- d. anak mampu mengenal beberapa kosakata bahasa Jawa yang terdapat dalam permainan;
- e. anak mampu mengikuti aturan permainan tradisional;
- f. anak mampu menunjukkan ketertarikan terhadap permainan tradisional;
- g. anak mampu bekerja sama dengan teman dalam permainan; dan
- h. anak mampu menunjukkan sikap menghargai budaya dan teman yang berbeda.

Permainan tradisional dapat menjadi sarana pengembangan literasi karena kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menyimak, berbicara, membaca, dan berinteraksi secara langsung. Penelitian mengenai permainan literasi pada anak menunjukkan bahwa kegiatan

bermain dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut, indikator literasi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dirangkum dalam empat aspek, yaitu literasi membaca, literasi menyimak, literasi berbicara, dan literasi budaya. Keempat aspek tersebut saling berkaitan dan dapat dikembangkan secara terpadu melalui permainan Cublak-Cublak Suweng. Literasi membaca dikembangkan melalui kegiatan mengenal dan membaca kata, literasi menyimak dikembangkan melalui kegiatan mendengarkan instruksi dan lirik lagu, literasi berbicara dikembangkan melalui kegiatan menyebutkan kata dan berkomunikasi dengan teman, sedangkan literasi budaya dikembangkan melalui pengenalan permainan tradisional, lagu daerah, bahasa Jawa, serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan.

Dengan demikian, indikator literasi dalam penelitian ini tidak diarahkan pada kemampuan akademik membaca secara formal, tetapi pada kemampuan literasi awal yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal tersebut sejalan dengan prinsip bahwa pengembangan literasi anak perlu dilakukan melalui kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak.

d. Tahap Perkembangan Literasi Anak Usia Dini

Dalam konteks perkembangan literasi ada beberapa tahap dalam perkembangan membaca menurut Marwani dan Heru Kurniawan (Marwani & Kurniawan, 2020) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Tahap (usia 0-6 tahun) tahapan ini disebut dengan *pre reading*
- 2) Tahap (usia 6-7 tahun) tahapan ini disebut dengan *decoding*
- 3) Tahap (usia 7-8 tahun) tahapan ini disebut dengan tahap konfirmasi kelancaran
- 4) Tahapan membaca untuk mempelajari hal baru
- 5) Tahapan membaca berbagai sudut pandang

Pada tahap yang pertama diperuntukkan bagi anak usia 6-7 tahun merupakan tahap yang disebut dengan decoding atau tahap membongkar kode bahasa yang tujuannya untuk memahami bacaan sehingga anak akan mampu mengerti dan memahami melalui sebuah bacaan, untuk itu pada anak usia dini tahapan anak dalam membaca dimulai dikenalkan Bahasa tulis (membaca). Pada tahap membaca ini merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk membantu anak dalam melakukan decoding dengan bantuan visual (metabahasa). Pada tahap ini juga untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami bahasa dengan melalui berbagai aspek aktivitas membaca yang berbeda-beda. Kemampuan tersebut dapat dipengaruhi oleh psikologi kognitif dan juga kultur belajar pada anak (Marwani & Kurniawan, 2020).

e. Tujuan Kegiatan Literasi Anak

Menurut I Nengah Sueca (Sueca, 2021) pembelajaran literasi mempunyai tujuan diantaranya adalah untuk memberikan peluang dan kesempatan terhadap siswa dalam mengembangkan dirinya. Adapun pembelajaran literasi pada anak usia dini mempunyai tujuan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Bertujuan untuk membentuk siswa menjadi pembaca, penulis, dan komunikator yang strategis.
- 2) Bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta mengembangkan kebiasaan berpikir pada siswa.
- 3) Bertujuan untuk memperdalam dan meningkatkan motivasi belajar pada siswa.
- 4) Bertujuan untuk mengembangkan kemandirian pada siswa sebagai seorang pelajar yang kreatif, inovatif, produktif, dan berkarakter.

Dari keempat tujuan pembelajaran literasi yang telah dipaparkan di atas mempunyai keterkaitan satu sama lain, keempat tujuan literasi diatas bukan hanya untuk mengembangkan bidang bahasa, melainkan bisa untuk mengembangkan bidang ilmu lainnya. Dengan begitu tujuan pembelajaran dari literasi diatas mempunyai sifat lintas kurikulum, serta bersifat umum.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi Literasi.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan literasi ada dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal dari peserta didik.

Contoh dari faktor internal yaitu seperti minat, IQ, keturunan dan lainnya. Sedangkan faktor eksternal diantaranya pengaruh keluarga, motivasi, bimbingan belajar dan sebagainya (Bagus, 2021). Selain itu, faktor yang mempengaruhi terhadap perkembangan keberhasilan dalam menstimulus literasi pada anak usia dini mempunyai beberapa faktor diantaranya sebagai berikut:

- 1) Faktor Fisiologis, faktor ini mencakup pada kesehatan fisik anak, pertimbangan neurologis, kesehatan dan juga jenis kelamin pada anak
- 2) Faktor Intelektual, faktor ini berhubungan dengan IQ dimana melalui faktor ini adanya sebuah proses yang terjadinya mampu mengindikasikan adanya sebuah pembelajaran membaca dan menulis yang dapat dialami oleh anak.
- 3) Faktor Lingkungan, faktor ini merupakan faktor yang mempengaruhi sebuah kemajuan dalam literasi dimana latar belakang dan pengalaman anak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga serta sosial ekonomi keluarganya
- 4) Faktor Psikologis, faktor psikologis ini mempengaruhi pada kemajuan anak dalam kemampuan literasinya dengan adanya motivasi, minat, serta kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri (WIdyastuti, 2018).

2. Cublak-cublak Suweng

Masa awal kanak-kanak sering disebut sebagai tahap mainan, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Bahkan sekarang pun banyak menganggap permainan sebagai pembuangan waktu dan merasa bahwa waktunya lebih baik digunakan untuk mempelajari sesuatu yang berguna untuk mempersiapkan diri menghadapi kehidupan dewasa. Sebaliknya Bruner dalam Hurlock mengatakan bahwa bermain pada masa kanak-kanak adalah kegiatan yang serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Minat bermain anak mengikuti suatu pola yang sangat dipengaruhi oleh kematangan dalam bentuk permainan tertentu dan oleh lingkungan di mana ia dibesarkan (Ambarwati, 2019).

Santrok menjelaskan bahwa play (permainan) adalah kegiatan yang mampu membuat seseorang merasa senang, baik untuk dirinya sendiri maupun kelompok (Santrok, 2007). Permainan adalah sebuah kegiatan dimana dalam permainan tersebut terdapat aturan-aturan yang telah disepakati secara bersama-sama sebelum main (Kurniati, 2016).

Sedangkan permainan tradisional menurut Tashadi (Tashadi, 1993), adalah sebuah permainan di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai kebudayaan dan mempunyai fungsi yang terkandung dalam permainannya yakni melatih beberapa nilai penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional juga adalah permainan turun temurun dari zaman dahulu sampai zaman sekarang. Dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai yang baik dan posited berguna bagi pertumbuhan dan

perkembangan anak. Tim pengembang PAUD menyatakan, permainan tradisional adalah suatu permainan yang diwariskan secara turun temurun tersebar luas secara lisan dan mempunyai berbagai macam versi. Ada permainan menggunakan lirik lagu dalam sebuah permainan adalah salah satu permainan yang memiliki nilai religious sangat tinggi, memiliki arti kebersamaan, kepemimpinan, menanamkan rasa tanggungjawab yang tinggi, nasionalisme, dan berbagai nilai estetis lainnya (Marwati, Setiawan, & Rezkita, 2018).

Permainan tradisional cublak-cublak suweng adalah salah satu permainan yang berasal dari Jawa Tengah. Sejarah permainan ini berasal dari Walisongo, tokoh penyebar agama Islam di Pulau Jawa (Haris, 2017). Menurut beberapa sumber menyatakan bahwa lirik lagu cublak-cublak suweng ini diciptakan oleh Syekh Maulana Ainul Yakin atau biasa dikenal dengan Sunan Giri sekitar tahun 1442 M (Ariesta, 2019). Dimasa ini Sunan Giri menyampaikan Agama Islam di Indonesia Khususnya pulau Jawa menggunakan jalur kebudayaan. Oleh karena itu, terciptalah lagu yang berjudul cublak-cublak suweng yang dijadikan lagu pengiring oleh anak – anak pada saat mereka bermain, lirik lagu ini sudah dirancang dan disesuaikan agar bisa diberikan kepada anak-anak dan mereka juga bisa menikmati ketika bermain.

Permainan cublak-cublak suweng adalah permainan yang membutuhkan keterampilan social, karena cublak-cublak suweng adalah permainan yang sifatnya rekreatif juga mendidik anak untuk tidak menjadi

malu, pemberani, aktif mengambil prakarsa dan mudah berteman (Sharmamulya, 2005). Kemudian permainan cublak-cublak suweng adalah permainan tradisional yang memiliki ciri khas seperti lirik lagu dolanannya. Bentuk lirik lagu yang dinyanyikan pada saat bermain cublak-cublak suweng menggunakan bahasa Jawa, yakni:

Cublak-Cublak Suweng, (mengetuk-ngetukan sumbang)

Suwenge ting gelenter, (sumbangnya berserakan)

Mambu ketundhung gudel, (berbau anak kerbau yang terlepas)

Pak empong lera lere, (Kempong bergerak kesana kemari)

Sapa ngguyu ndhelikkake, (Siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan)

Sir sir pong dhele kopong. (Sir, sir pong kedelei kopong)

Sir sir pong dhele kopong. (Sir, sir pong kedelei kopong) (Herawati, 2015).

a. Prosedur Permainan Cublak-Cublak Suweng Asli

Prosedur permainan cublak-cublak suweng asli menurut Yosie Erwanda dan Anis Fuadah (Erwanda & Fuadah, 2020) yaitu:

1. Pemain melakukan hompipa terlebih dahulu, yang kalah berbaring telungkup di tengah menjadi Pak Empo, anak-anak lain melingkarinya.
2. Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo.
3. Salah satu anak memegang batu atau lainnya dipindah dari telapak tangan satu ketelapak tangan lainnya, dengan diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng. “*Cublak Cublak suweng, suwenge ting gelenter*,

mambu ketundung gudel, Pak empo lirak-lirik, sapa mau sing delekke, Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong”.

4. Pada kalimat “*Sopo mau sing delekke?*” biji/batu diserangkan ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggaman.
5. Di akhir lagu semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakan tangan.
6. Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa batu/kerikil disembunyikan. Bila tebakanya benar, anak yang menggenggam biji/kerukul gentian menjadi Pak Empoo. Bila salah Pak Empo kembali ke posisi semua dan permainan diulang lagi.

Permainan ini mengandung makna yang dalam. Berikut makna lagu Cublak-cublak suweng. Cublak Suweng artinya tempat suweng. Suweng adalah anting perhiasan wanita Jawa. Jadi, cublak-cublak suweng artinya ada tempat harta berharga. Suweng (Suweng, sepi, sejati) atau harta sejati. Suwenge teng gelenter = suweng berserakan. Harta sejati itu berupa kebahagiaan yang ada dan berserakan disekitar manusia. Mambu (baunya), Ketundhung (dituju), Gudhel (anak kerbau). Maknanya orang berusaha encari harta sejati itu. Bahkan orang-orang bodoh (diibaratkan Gudhel) mencari harta dengan penuh nafsum ego, korupsi dan keserakahan, tujuannya untuk menemukan kebahagiaan sejati. Pak Empo (Laki-laki tua ompong), Lera lere (bingung/menengok kanan kiri). Orang-orang bodoh itu seperti orang

tua ompong yang kebingungan. Meskipun hartanya berlimpah, ternyata itu harta palsu, bukan harta sejati atau kebahagiaan. Mereka kebingungan karena dikuasai oleh hawa nafsu keserakahannya sendiri.

Sopo ngguyu (siapa tertawa) Ndhelikake (dia yang menyembunyikan). Menggambarkan bahwa barang siapa bijaksana, dialah yang menemukan tempat harta sejati. Dia adalah orang yang tersenyum-sumeleh dalam menjalani setiap keadaan hidup, sekalipun berada di tengah-tengah kehidupan orang-orang yang serakah. Sir (hati nurani) pong dele kopong (kedelai kosong). Artinya di dalam hati nurani yang kosong. Maknanya bahwa untuk sampai kepada tempat harta sejati orang harus melepaskan diri dari kecintaan pada harta benda duniawi, mengosongkan diri, rendah hati tidak merendahkan sesama, serta senantiasa memakai rasa dan mengasah tajam hati nuraninya.

b. Prosedur Permainan Cublak-Cublak Suweng Modifikasi

Prosedur permainan cublak-cublak suweng modifikasi untuk meningkatkan literasi anak usia dini dalam penelitian ini yaitu:

1. Pemain melakukan hompipa terlebih dahulu, yang kalah berbaring telungkup di tengah menjadi Pak Empo, anak-anak lain melingkarinya.
2. Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo.
3. Semua anak memegang gulungan kertas kecil yang berisi sebuah tulisan kata dan salah satu anak memegang ketikil kecil yang

nantinya dipindah dari telapak tangan satu ketelapak tangan lainnya, dengan diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng. “*Cublak Cublak suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudel, Pak empo lirak-lirik, sapa mau sing delekke, Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong*”.

4. Pada kalimat “*Sopo mau sing delekkei*” kerikil itu di serahkan ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggaman.
 5. Di akhir lagu semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan gulungan kertas kecil, sambil menggerak-gerakan tangan.
 6. Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa kerikil kecil disembunyikan. Bila tebakanya benar, anak yang menggenggam kertas kecil gantian menjadi Pak Empoo. Bila salah Pak Empo kembali ke posisi semua dan permainan diulang lagi. Pak Empo membaca kata yang terdapat pada gulungan kertas kecil tersebut dan diikuti oleh seluruh anak dalam kelompok.
- c. Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Literasi Anak Usia Dini

Permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media dalam pengembangan literasi anak usia dini karena kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pengembangan literasi melalui permainan

memungkinkan anak memperoleh pengalaman berbahasa dan berkomunikasi secara langsung dalam kegiatan bermain.

Munastiwi, Pandiangan, dan Rahayu dalam penelitian mengenai metode pengembangan literasi anak usia dini melalui permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng yang dimodifikasi menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai kegiatan untuk mengembangkan literasi anak usia dini (Munastiwi & Rahayu, 2018). Permainan tersebut dimodifikasi dengan memasukkan unsur literasi ke dalam aktivitas permainan sehingga kegiatan bermain tidak hanya memberikan pengalaman rekreatif, tetapi juga memberikan stimulasi terhadap kemampuan literasi anak.

Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui interaksi dengan teman dan lingkungan. Permainan Cublak-Cublak Suweng memiliki aktivitas bernyanyi, mengikuti aturan, bergiliran, dan berkomunikasi sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan kemampuan bahasa dan sosial anak. Kajian mengenai permainan Cublak-Cublak Suweng juga menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat digunakan untuk menunjang perkembangan sosial anak melalui aktivitas bermain bersama (Habibah & Sari, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng memiliki relevansi untuk digunakan sebagai media

pengembangan literasi anak usia dini. Dalam penelitian ini, permainan tersebut dimodifikasi dengan menambahkan gulungan kertas yang berisi materi literasi. Modifikasi dilakukan secara bertahap, yaitu penggunaan suku kata sederhana pada Siklus I dan kata sederhana yang terdiri atas dua suku kata pada Siklus II. Dengan demikian, kegiatan bermain dapat menjadi sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman mengenal, menyebutkan, dan membaca tulisan dalam suasana yang menyenangkan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan literatur yang digunakan peneliti untuk mendukung penelitian yang dilakukan. Berikut rangkuman beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rista Ayu Lestari (Lestari, 2024) dengan Judul “Peningkatan Literasi Dasar Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Sunda Manda di TK Pertiwi SImbang 1.” Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksperimental. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Kemampuan literasi dasar anak usia dini sebelum permainan sunda manda di terapkan dalam kemampuan rendah, Permainan tradisional sunda manda dilaksanakan seperti pembelajaran pada umumnya, yaitu dengan kegiatan awal atau pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Penerapan permainan sunda manda dapat meningkatkan literasi dasar anak

usia dini kelompok B2 di TK Pertiwi Simbang. Data menunjukkan bahwa pendekatan tersebut efektif dalam meningkatkan literasi dasar anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Rista Ayu Lestari (Lestari, 2024) terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu menjelaskan tentang peningkatan literasi anak usia dini melalui permainan tradisional yang membedakan adalah dalam penelitian Rista Ayu Lestari menggunakan permainan tradisional Sunda Manda dan dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Erni Munastiwi, Enda Lovita Pandiangan dan Sintami Rahayu (Munastiwi & Rahayu, 2018) dengan judul “Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng (Modifikasi) di RA Ar Rafif Kalasan Sleman Yogyakarta.” Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskripsi kualitatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Metode permainan tradisional cublak-cublak suweng (modifikasi) memiliki efektifitas yang baik untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Erni Munastiwi, Enda Lovita Pandiangan dan Sintami Rahayu (Munastiwi & Rahayu, 2018) terdapat persamaan dalam penelitian ini yaitu membahas tentang literasi anak usia dini melalui permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng yang membedakan adalah dalam penelitian Erni Munastiwi, Enda Lovita Pandiangan dan Sintami Rahayu yang diteliti adalah metode pengembangan literasinya sedangkan dalam penelitian ini adalah upaya peningkatan literasi anak usia dini.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Retno Anggraini (Anggraini, 2020) yang berjudul “Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng untuk membangun Karakter Anak”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Deskriptif Kualitatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan nilai agama dan moral sangat erat kaitanya dengan penanaman perilaku karakter agar menjadi lebih baik. Melalui permainan cublak-cublak suweng merupakan salah satu cara yang tepat untuk membantu mengembangkan nilai agama dan moral. Penelitian yang dilakukan oleh Retno Anggraini (Anggraini, 2020) terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas mengenai permainan tradisional cublak-cublak suweng yang membedakan adalah pada penelitian Retno Anggraini untuk mengembangkan nilai-nilai agama dan moral serta membangun karakter anak, sedangkan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan literasi anak usia dini.

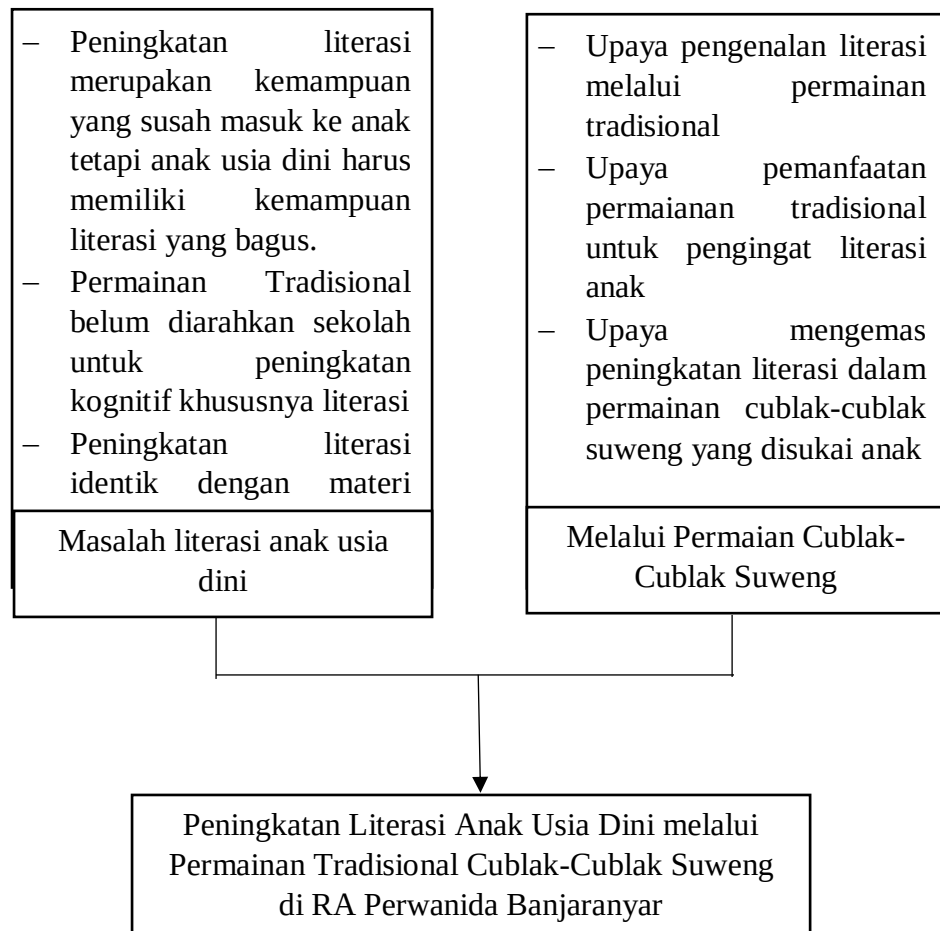
C. Alur Pikir

Masalah literasi anak usia dini dalam penelitian ini diantaranya Keadaan literasi misal susah masuk ke anak tetapi anak usia dini harus kenal. Permainan Tradisional belum diarahkan sekolah untuk peningkatan kognitif dan Peningkatan literasi identik dengan materi yang berat dan susah di cerna anak. Untuk mengatasi tersebut diperlukan upaya peningkatan melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng diantaranya upaya pengenalan literasi melalui permainan tradisional, upaya pemanfaatan permainan

tradisional untuk penguatan literasi anak, dan upaya mengemas peningkatan literasi dalam permainan cublak-cublak suweng yang disukai anak.

Dari upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan literasi anak usia dini melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng di RA Perwanida Banjarnegara. Berikut skema kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar 2.1 yang tersaji dalam halaman 32.

Gambar 2. 1 Alur Pikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui Permainan Tradisional dapat meningkatkan Literasi Anak Usia Dini di RA Perwanida Banjarnayar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Researc). Widayati (2014) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas dapat diidentifikasi sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti dikelasnya atau bersama - sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (Yusuf & Ulp, 2023).

Penelitian tindakan ini merupakan tindakan yang menekankan kepada kegiatan tindakan dengan mengujicobakan suatu ide kedalam praktek nyata dalam skala kecil dan diharapkan kegiatan ini dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar. Arikunto (Arikunto, 2015) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah refleksi yang dilakukan secara seksama pada kegiatan belajar mengajar setelah dilaksanakan tindakan. Dapat dipahami bahwa kegiatan ini sudah dirancang oleh guru untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Peneliti mendeskripsikan hasil penelitian peningkatan literasi anak usia dini melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng menggunakan metode penelitian deskripsi kualitatif, pelaksanaan penelitian pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilaksanakan oleh peneliti direncanakan

dengan 2 siklus. Dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2015).

B. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2024-2025 yaitu bulan Desember 2024 – Februari 2025.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Perwanida Banjaranyar Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas. Kondisi lingkungan RA Perwanida Banjaranya Asri Karena berada pada daerah dataran tinggi.

D. Subjek Dan Karakteristik

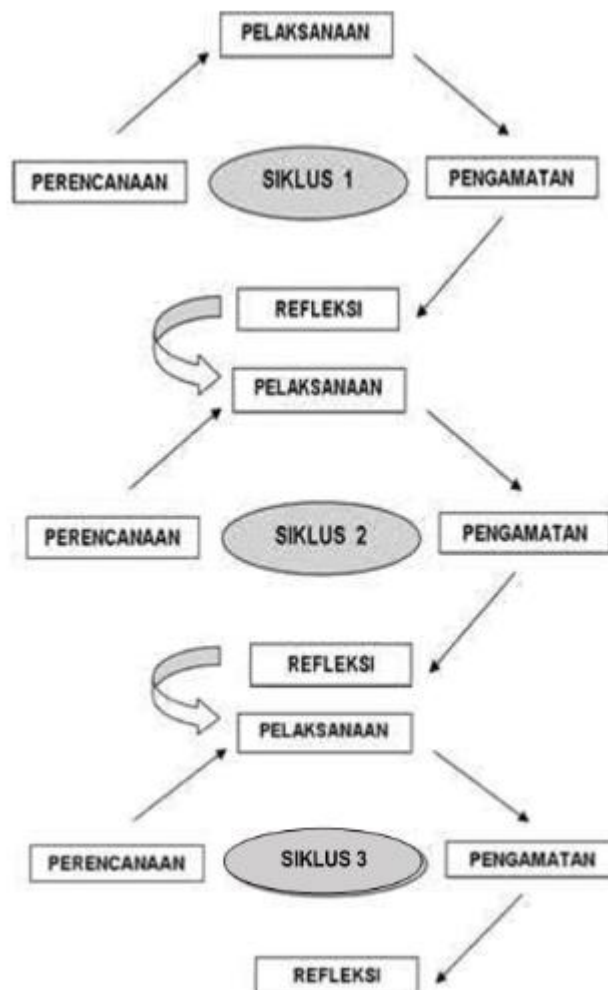
Subjek penelitian adalah anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Perwanida Banjaranyar Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2024/2025. Kelompok B yaitu pada kelas B1 dengan jumlah siswa 20 siswa yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

E. Skenario Tindakan

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin. Menurut Sanjaya Model ini adalah model yang mendasari model-model lainnya yang berangkat dari model Action research Kurt Lewin menjelaskan ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelirian penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus-menerus. Diagram alur dalam tahapan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Skema alur siklus pelaksanaan penelitian



Adapun langkah – langkah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yaitu sebagai berikut :

1. Kondisi Awal/Pra Siklus

Guru melakukan pembelajaran permainan tradisional seperti biasa di kelas. Pembelajaran berfokus kepada guru, kegiatannya adalah:

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan pendidik memberikan salam dan mengkondisikan kelas. Pendidik mengabsen, menanyakan keadaan peserta didik, memotivasi peserta didik dan apersepsi materi sebelumnya.

b. Kegiatan inti

Pendidik menjelaskan kegiatan hari ini yaitu bermain permainan tradisional cublak-cublak suweng dengan diiringi lagu dolanan.

c. Kegiatan penutup

Pendidik dan peserta didik mengulang kembali materi saat ini, kemudian berbincang-bincang mengenai materi besok.

2. Siklus I

Pada siklus I pendidik menjelaskan tentang aturan dalam permainan cublak-cublak suweng modifikasi ini. Langkah – langkah permainan cublak-cublak suweng pada siklus I ini adalah :

a. Perencanaan (*planning*) ini, yang meliputi :

- 1) Membuat modul ajar sebagai acuan guru dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 2) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran

- 3) Mempersiapkan instrument pengamatan berupa panduan observasi dalam bentuk check list (√) untuk memanifestasikan dalam permainan cublak-cublek suweng.
- 4) Mempersiapkan ruang kelas anak dengan menata model kelas tanpa meja dan tempat duduk. Anak –anak duduk di lantai yang sudah dialasi tikar, serta menyiapkan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan berpedoman pada rencana yang dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap situasi dan masukan dari teman sejawat yang mungkin terjadi. Pendidik melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Pada tahap pelaksanaan, yang bertugas melaksanakan tindakan yaitu guru kelas B1, sebelumnya peneliti sudah memperagakan cara bermain cublak-cublak suweng agar guru kelas B semakin terampil dalam memberi perlakuan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru kelas B1 melaksanakan perlakuan bermain permainan tradisional cublak-cublak suweng selama 60 menit dan peneliti melakukan pengamatan terhadap anak usia pra sekolah selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - a) Pendidik menyiapkan perangkat pembelajaran.

b) Pendidik mengkondisikan peserta didik.

c) Pendidik memotivasi peserta didik.

2) Pembukaan

a) Berdoa bersama, menghafal suratan pendek dan doa harian, kemudian pendidik mengajak anak-anak untuk bernyanyi.

b) Pendidik melakukan apersepsi.

c) Pendidik mengkaitkan apersepsi dengan pembelajaran melalui permainan tradisional cublak-cublek suweng.

3) Proses pembelajaran

a) Pendidik menjelaskan aturan main tentang kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng

b) Pendidik membentuk kelompok anak yang terdiri dari 4- 6 anak

c) Anak – anak dipersilahkan untuk duduk secara melingkar di atas lantai sesuai dengan kelompoknya

d) Permainan dilakukan secara bersama-sama dalam kelas

e) Pemain melakukan hompipa terlebih dahulu, yang kalah berbaring telungkup di tengah menjadi Pak Empo, anak-anak lain melingkarinya.

f) Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo.

g) Semua anak memegang gulungan kertas kecil yang berisi sebuah tulisan suku kata contohnya ba, ti, so dan salah satu anak memegang kerikil kecil yang nantinya dipindah dari telapak

tangan satu ketelapak tangan lainnya, dengan diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng. “*Cublak Cublak suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudel, Pak empo lirak-lirik, sapa mau sing delekke, Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong*”.

- h) Semua anak menyanyi secara bersama-sama
 - i) Pada kalimat “*Sopo mau sing delekke?*” kerikil itu di serahkan ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggam.
 - j) Di akhir lagu semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan gulungan kertas kecil, sambil menggerak-gerakan tangan.
 - k) Anak yang menjadi Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa kerikil kecil disembunyikan. Bila tebakanya benar, anak yang menggenggam kertas kecil gantian menjadi Pak Empoo. Bila salah Pak Empo kembali ke posisi semua dan permainan diulang lagi.
 - l) Anak yang menjadi Pak Empo membaca kata yang terdapat pada gulungan kertas kecil tersebut dan diikuti oleh seluruh anak dalam kelompok
 - m) Pendidik mengamati dan berkeliling ketika anak bermain
- 4) Penutup
- a) Pendidik mengajak anak-anak untuk melakukan diskusi tentang kegiatan bermain permainan tradisional cublak-cublak suweng.

- b) Anak mempresentasikan mengenai kegiatan yang telah dilaluinya di kelas hari ini.

b. Pengamatan (*observing*)

Observasi yang dilakukan dalam siklus ini adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran yaitu permainan tradisional cublak-cublek suweng, pengamatan berpedoman pada lembar instrument observasi berbentuk checklist yang berisi tentang kemampuan literasi anak usia dini.. Observasi dilaksanakan di kelompok B1 yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, untuk mengenalinya maka setiap anak diberi nametag untuk memudahkan peneliti dalam melakukan observasi dan penilaian dalam permainan tradisional cublak-cubleak suweng.

Observasi dan evaluasi, pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru dalam belajar sambil bermain yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam observasi ini, penulis juga mengadakan pengamatan langsung menggunakan bantuan pedoman *asesmen performance* (penilaian tunjuk kemampuan) untuk melihat ketercapaian anak terhadap indikator-indikator penilaian yang terdapat pada lembar pedoman tersebut. Dalam kegiatan observasi ini, penulis dibantu atau berkolaborasi dengan salah seorang guru RA Perwanida Banjaranyar

c. Refleksi (*reflektion*)

Pada tahap ini pendidik sebagai pengajar dan bertindak sebagai observer mengevaluasi dan menganalisis secara mendalam hasil dari observasi untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran pada siklus I. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada pelaksanaan siklus I. Hasil dari refleksi ini dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan perencanaan tindakan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

Hasil penelitian pada siklus I akan dijadikan bahan revisi dan perbaikan untuk rencana tindakan siklus II. Di siklus II gulungan kertas tidak hanya berisi suku kata saja tetapi sudah membentuk sebuah kata yang terdiri dari dua suku kata. Jika hasil penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan maka penelitian dapat dilanjutkan sampai 3 siklus karena tidak ada pembatasan siklus

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data (informasi) yang dapat menjelaskan dan menjawab permasalahan penelitian yang bersangkutan secara objektif. Data dikumpulkan dengan teknik Observasi. Observasi suatu teknik pengamatan dengan cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Fokus yang dilihat adalah bagaimana

peningkatan literasi anak usia dini melalui permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran, dan unjuk kerja anak dalam pengembangan pada setiap siklus. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi (Checklist) digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui literasi anak usia dini melalui permainan tradisional.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria Keberhasilan tindakan disini terbagi menjadi dua yaitu indikator proses dan indikator hasil. Indikator proses (pendidik) adalah jika pada penelitian ini pada pelaksanaan siklus tindakan tahap evaluasi diperoleh 75% dari jumlah (Arikunto, 2015). langkah-langkah pelaksanaan meningkatkan literasi anak usia dini melalui permainan Tradisiopal Cublak-Cublak Suweng di RA Perwanida Banjaranyar dengan memperoleh kategori baik. sedangkan indikator hasil (Anak) adalah jika pada penelitian ini pada pelaksanaan siklus tindakan tahap evaluasi diperoleh 75% dari jumlah langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran literasi anak usia dini melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng dengan kategori baik. Kriteria Presentase pembelajaran literasi anak melalui permainan cublak-cublak suweng tersaji dalam tabel 3.1 pada halaman 43 sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Presentase pembelajaran literasi

No	Kriteria	Presentase (%)
1.	BSB (Berkembang sangat baik)	76% - 100%
2.	BSH (Berkembang sesuai harapan)	51% - 75%
3.	MB (Mulai Berkembang)	26% - 50%
4.	BB (Belum berkembang)	0% - 25%

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik deskripsi kualitatif dengan menggunakan kata-kata dalam bentuk naratif dalam menggambarkan kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalam kelas saat kegiatan berlangsung. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam upaya meningkatkan literasi anak usia dini melalui permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng di RA Perwanida Banjaranyar, digunakan rumus persentase sebagai berikut:

Paizaluddin (2013:194) dalam (Nursakdiah, Hayati, & Marlina, 2021)

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka presentase

f = Frekuensi aktifitas

n = Banyak anak/guru

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Kondisi Awal/Pra Siklus

Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida Banjarnegara yang terletak di Kecamatan Pekuncen, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Sekolah ini berada di wilayah dataran tinggi dengan udara yang sejuk, lingkungan yang asri, dan suasana belajar yang kondusif. Letak sekolah yang dikelilingi perkampungan dengan budaya gotong royong masih kental memberi nuansa positif terhadap proses pembelajaran. Lingkungan sekolah yang aman serta adanya lahan bermain yang cukup luas mendukung pelaksanaan kegiatan berbasis permainan tradisional yang membutuhkan ruang gerak bagi anak-anak, sehingga permainan cublak-cublak suweg dapat diterapkan dengan baik.

Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B1 dengan jumlah 20 peserta didik, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan dengan rentang usia 5–6 tahun. Anak-anak memiliki latar belakang keluarga yang beragam, baik dari sisi pekerjaan orang tua, pendidikan, maupun perhatian terhadap kegiatan literasi di rumah.

Beberapa anak sudah terbiasa dengan bacaan sederhana dari orang tua, tetapi sebagian besar masih minim stimulasi literasi sehingga kesenjangan kemampuan tampak cukup jelas di kelas. Hal ini diperkuat dengan data hasil observasi awal atau pra-siklus yang menunjukkan bahwa

kemampuan literasi anak masih berada pada kategori rendah hingga sedang, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Data Awal Kemampuan Literasi Anak (Pra-Siklus)

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	15%
3	MB (Mulai Berkembang)	10	50%
4	BB (Belum Berkembang)	7	35%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (50%) dan Belum Berkembang (35%), sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.

Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester I tahun ajaran 2024/2025, dimulai pada bulan Desember 2024 hingga Februari 2025. Waktu pelaksanaan yang relatif panjang dipilih agar peneliti dapat melaksanakan siklus pembelajaran lebih dari sekali, sekaligus memberi ruang untuk melakukan perbaikan dari hasil refleksi setiap siklus. Dengan rentang waktu tiga bulan, proses penelitian berjalan lebih terstruktur karena anak-anak tidak terburu-buru dalam menerima perlakuan, melainkan bertahap sesuai dengan kesiapan mereka.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model PTK ini dianggap paling sesuai karena tujuan penelitian adalah memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas. Guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer yang mengamati jalannya pembelajaran, mendokumentasikan kegiatan, serta mencatat perkembangan literasi anak. Dengan pembagian peran ini, kegiatan tetap berjalan wajar seperti proses pembelajaran sehari-hari.

Tahap pra-siklus dilakukan pada awal Desember 2024 untuk mengetahui kondisi awal kemampuan literasi anak sebelum diberi perlakuan. Pada tahap ini, guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengenalkan huruf, yaitu melalui papan tulis, buku bacaan sederhana, dan latihan menulis. Hasil pengamatan menunjukkan anak-anak cepat bosan, kurang fokus, dan enggan membaca dengan suara lantang. Dari 20 anak, hanya 3 anak (15%) yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara sebagian besar berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru yang lebih menarik.

Untuk menjawab masalah tersebut, permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dipilih sebagai media intervensi. Permainan ini dianggap sesuai karena mengandung unsur nyanyian, gerakan, dan interaksi sosial

yang erat dengan dunia anak usia dini. Permainan kemudian dimodifikasi dengan menambahkan gulungan kertas berisi huruf, suku kata, atau kata sederhana yang diletakkan di telapak tangan anak. Anak yang berperan sebagai “Pak Empo” harus membuka gulungan kertas dan membacanya. Dengan modifikasi ini, permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah stimulasi literasi secara menyenangkan.

2. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada minggu kedua Desember 2024 dalam dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPPH berbasis permainan dengan fokus literasi. Gulungan kertas yang digunakan berisi suku kata sederhana seperti *bu, ku, bo, la, pa, di, dan su*, serta beberapa suku kata variasi seperti *ba, bi, ma, mi, ta, ti, sa, dan si*. Anak-anak diarahkan untuk bermain bersama dalam kelompok sambil menyanyikan lagu dolanan khas *cublak-cublak suweng* yang membuat suasana menjadi riang.

a. Siklus I Pertemuan 1

Pada Siklus I, materi literasi difokuskan pada pengenalan dan pembacaan suku kata sederhana. Suku kata yang digunakan antara lain *bu, ku, bo, la, pa, di, dan su*, serta beberapa suku kata variasi seperti *ba, bi, ma, mi, ta, ti, sa, dan si*. Anak diarahkan untuk mengenali bentuk tulisan, menyebutkan bunyi, dan membaca suku kata melalui permainan *cublak-cublak suweng*.

Pada pertemuan pertama siklus I, guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran, media permainan, serta instrumen observasi. Guru mengondisikan anak, memberikan apersepsi, dan menjelaskan aturan permainan tradisional cublak-cublak suweng.

Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4–6 anak. Anak duduk secara melingkar dan salah satu anak dipilih menjadi “Pak Empo”. Permainan dilakukan dengan menyanyikan lagu cublak-cublak suweng sambil memindahkan kerikil dari satu tangan ke tangan lainnya. Setelah lagu selesai, anak yang menjadi “Pak Empo” menebak tempat kerikil disembunyikan.

Setelah permainan selesai, anak yang mendapatkan gulungan kertas diminta membuka dan membaca suku kata yang terdapat di dalamnya. Guru memberikan contoh pengucapan dan membantu anak yang masih mengalami kesulitan. Anak lain kemudian mengikuti bacaan tersebut secara bersama-sama.

Pada pertemuan pertama, anak terlihat antusias mengikuti permainan. Anak mulai menunjukkan keberanian untuk menyebutkan suku kata, tetapi beberapa anak masih terbata-bata dan membutuhkan bantuan guru. Sebagian anak juga masih ragu ketika harus membaca di depan teman-temannya.

Tabel 4. 2 Hasil Siklus I Pertemuan 1

No.	Kode Anak	Kategori
-----	-----------	----------

1	A	BSB
2	B	BSH
3	C	BSH
4	D	BSH
5	E	BSH
6	F	BSH
7	G	BSH
8	H	BSH
9	I	MB
10	J	MB
11	K	MB
12	L	MB
13	M	MB
14	N	MB
15	O	MB
16	P	MB
17	Q	BB
18	R	BB
19	S	BB
20	T	BB

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat 1 anak atau 5% yang mencapai kategori BSB, 7 anak atau 35% berada pada kategori BSH, 9 anak atau 45% berada pada kategori MB, dan 3 anak atau 15% berada pada kategori BB. Dengan demikian, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB berjumlah 8 anak atau 40%.

Tabel 4. 3 Hasil Kemampuan Literasi Anak pada Siklus I Pertemuan 1

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	1	5%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	7	35%
3	MB (Mulai Berkembang)	9	45%
4	BB (Belum Berkembang)	3	15%
	Jumlah	20	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional mulai memberikan perubahan terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan literasi. Meskipun demikian, persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB baru sebesar 40%, sehingga indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% belum tercapai.

b. Siklus I Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua siklus I, permainan cublak-cublak suweng kembali dilaksanakan dengan memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak untuk membaca suku kata. Guru melakukan pengulangan terhadap suku kata yang digunakan sebelumnya dan memberikan contoh pengucapan secara perlahan.

Anak terlihat lebih memahami aturan permainan dibandingkan pada pertemuan pertama. Anak mulai terbiasa mengikuti permainan secara bergantian dan lebih berani membaca gulungan kertas yang diperoleh. Guru tetap memberikan bantuan

kepada anak yang mengalami kesulitan serta memberikan motivasi agar anak berani mencoba membaca sendiri.

Pada pertemuan kedua, anak yang sebelumnya masih ragu mulai menunjukkan keberanian untuk membaca. Beberapa anak juga mulai mampu mengucapkan suku kata dengan lebih jelas. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena anak sudah memahami alur permainan dan tidak lagi terlalu banyak menunggu arahan guru.

Tabel 4. 4 Hasil Siklus I Pertemuan 2

No.	Kode Anak	Kategori
1	A	BSB
2	B	BSB
3	C	BSH
4	D	BSH
5	E	BSH
6	F	BSH
7	G	BSH
8	H	BSH
9	I	BSH
10	J	BSH
11	K	BSH
12	L	BSH
13	M	BSH
14	N	MB
15	O	MB
16	P	MB

17	Q	MB
18	R	MB
19	S	MB
20	T	BB

Berdasarkan hasil penilaian, terdapat 2 anak atau 10% yang mencapai kategori BSB, 10 anak atau 50% berada pada kategori BSH, 6 anak atau 30% berada pada kategori MB, dan 2 anak atau 10% berada pada kategori BB.

Tabel 4. 5 Hasil Kemampuan Literasi Anak pada Siklus I Pertemuan 2

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	2	10%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	10	50%
3	MB (Mulai Berkembang)	6	30%
4	BB (Belum Berkembang)	2	10%
	Jumlah	20	100%

Dengan demikian, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB pada akhir Siklus I berjumlah 12 anak atau 60%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan Siklus I Pertemuan 1 yang mencapai 40%. Namun, hasil tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%.

c. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, penggunaan permainan tradisional cublak-cublak suweng cukup berhasil menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan literasi. Anak terlihat lebih antusias, mulai berani membaca, dan lebih aktif berinteraksi dengan teman.

Namun, masih terdapat beberapa kendala. Beberapa anak masih terbata-bata ketika membaca suku kata, kurang percaya diri ketika membaca di depan teman, serta membutuhkan bantuan guru. Selain itu, penggunaan suku kata yang sama secara berulang menyebabkan beberapa anak cepat menghafal bentuk bacaan sehingga stimulasi membaca belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada Siklus II. Guru mengubah bahan bacaan dari suku kata menjadi kata sederhana yang terdiri atas dua suku kata, seperti “buku”, “bola”, “padi”, dan “susu”. Guru juga memberikan penguatan berupa pujian, tepuk tangan, dan stiker sebagai bentuk apresiasi kepada anak yang berusaha membaca dengan baik.

Gambar 4. 1 Stiker



3. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada bulan Januari 2025 dalam dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan gulungan kertas berisi kata sederhana, bukan lagi hanya suku kata. Aturan permainan juga diperkuat, yakni anak yang menjadi “Pak Empo” wajib membaca kata dengan jelas dan teman-teman lain menirukannya bersama-sama. Guru memberikan penguatan berupa pujian atau stiker untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Pelaksanaan siklus II berjalan lebih efektif dibanding siklus I. Anak-anak menunjukkan keberanian lebih besar untuk membaca kata sederhana dengan lantang. Beberapa anak bahkan sudah mampu mengeja huruf demi huruf sebelum menyebutkan kata lengkap. Suasana kelas penuh dengan semangat karena anak-anak saling memberi dukungan dan tepuk tangan setiap kali ada teman yang

berhasil membaca dengan benar. Guru juga lebih intensif memberikan motivasi sehingga anak semakin percaya diri.

a. Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, materi literasi pada Siklus II ditingkatkan dari pembacaan suku kata menjadi penggabungan suku kata menjadi kata sederhana. Kata yang digunakan yaitu *buku* (*bu-ku*), *bola* (*bo-la*), *padi* (*pa-di*), dan *susu* (*su-su*). Dengan demikian, anak tidak hanya mengenali dan membaca suku kata secara terpisah, tetapi mulai mampu menggabungkan dua suku kata menjadi kata sederhana yang memiliki makna.

Pada pertemuan pertama Siklus II, guru menyiapkan gulungan kertas berisi kata sederhana yang terdiri atas dua suku kata. Kata yang digunakan antara lain *bu-ku*, *bo-la*, *pa-di*, dan *su-su*. Guru kembali menjelaskan aturan permainan dan memberikan contoh cara membaca kata. Anak kemudian bermain secara berkelompok. Anak yang menjadi “Pak Empo” membuka gulungan kertas yang diperoleh dan membaca kata tersebut dengan suara lantang. Anak-anak lain mengikuti bacaan bersama-sama.

Pelaksanaan permainan pada pertemuan ini berjalan lebih efektif dibandingkan Siklus I. Anak mulai memahami bahwa gulungan kertas yang diperoleh tidak hanya berisi suku kata, tetapi

kata yang harus dibaca secara utuh. Beberapa anak mulai mampu mengeja terlebih dahulu kemudian mengucapkan kata secara lengkap. Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan stiker kepada anak yang berani membaca. Apresiasi tersebut membuat anak terlihat lebih percaya diri dan termotivasi untuk mencoba kembali.

Tabel 4. 6 Hasil Siklus II Pertemuan 1

No.	Kode Anak	Kategori
1	A	BSB
2	B	BSB
3	C	BSB
4	D	BSB
5	E	BSB
6	F	BSH
7	G	BSH
8	H	BSH
9	I	BSH
10	J	BSH
11	K	BSH
12	L	BSH
13	M	BSH
14	N	BSH
15	O	BSH
16	P	MB
17	Q	MB
18	R	MB

19	S	MB
20	T	MB

Berdasarkan hasil penilaian, terdapat 5 anak atau 25% yang mencapai kategori BSB, 10 anak atau 50% berada pada kategori BSH, 4 anak atau 20% berada pada kategori MB, dan 1 anak atau 5% berada pada kategori BB.

Tabel 4. 7 Hasil Kemampuan Literasi Anak pada Siklus II Pertemuan 1

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	5	25%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	10	50%
3	MB (Mulai Berkembang)	4	20%
4	BB (Belum Berkembang)	1	5%
	Jumlah	20	100%

Dengan demikian, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB berjumlah 15 anak atau 75%. Hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Namun, penelitian tetap dilanjutkan pada pertemuan kedua untuk melihat konsistensi perkembangan kemampuan literasi anak.

b. Siklus II Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua Siklus II, permainan cublak-cublak suweng kembali dilakukan dengan memberikan

kesempatan kepada anak untuk membaca kata sederhana secara lebih mandiri. Guru tetap memberikan pendampingan, tetapi bantuan dikurangi secara bertahap. Anak terlihat lebih percaya diri ketika mengikuti kegiatan. Anak lebih cepat memahami aturan permainan, lebih berani membaca, dan lebih aktif memberikan respons ketika teman mendapatkan giliran. Beberapa anak bahkan menunjukkan keinginan untuk menjadi “Pak Empo” karena peran tersebut memberikan kesempatan untuk membaca di depan teman-temannya.

Tabel 4. 8 Hasil Siklus II Pertemuan 2

No.	Kode Anak	Kategori
1	A	BSB
2	B	BSB
3	C	BSB
4	D	BSB
5	E	BSB
6	F	BSB
7	G	BSB
8	H	BSB
9	I	BSH
10	J	BSH
11	K	BSH
12	L	BSH
13	M	BSH
14	N	BSH

15	O	BSH
16	P	BSH
17	Q	BSH
18	R	MB
19	S	MB
20	T	MB

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan membaca kata sederhana anak semakin berkembang. Anak mulai mampu membaca dengan lebih lancar dan tidak lagi terlalu bergantung pada contoh guru. Berdasarkan hasil penilaian, terdapat 8 anak atau 40% yang mencapai kategori BSB, 9 anak atau 45% berada pada kategori BSH, dan 3 anak atau 15% berada pada kategori MB. Tidak terdapat anak yang berada pada kategori BB.

Tabel 4. 9 Hasil Kemampuan Literasi Anak pada Siklus II Pertemuan 2

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	8	40%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	9	45%
3	MB (Mulai Berkembang)	3	15%
4	BB (Belum Berkembang)	0	0%
	Jumlah	20	100%

Dengan demikian, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB pada Siklus II Pertemuan 2 berjumlah 17 anak atau 85%.

Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%.

Selain data kuantitatif, perubahan kualitatif juga terlihat selama pelaksanaan Siklus II. Anak-anak lebih senang belajar, lebih fokus mengikuti kegiatan, dan tidak lagi menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Mereka bahkan meminta permainan diulang meskipun kegiatan sudah selesai. Fenomena ini menunjukkan bahwa belajar literasi melalui permainan tradisional lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar sambil bermain.

c. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, pelaksanaan Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Anak tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga menunjukkan perubahan dalam keberanian, kepercayaan diri, motivasi, dan interaksi sosial.

Pada akhir Siklus II, sebanyak 17 anak atau 85% telah mencapai kategori BSH dan BSB. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Oleh karena itu, tindakan penelitian dihentikan pada Siklus II. Refleksi akhir pada siklus II menegaskan bahwa permainan *cublak-cublak suweng* efektif dalam meningkatkan literasi anak usia dini. Selain menumbuhkan kemampuan membaca permulaan, permainan ini

juga memperkuat sikap percaya diri, meningkatkan interaksi sosial, dan menciptakan suasana belajar yang penuh kegembiraan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak akan lebih mudah diterima dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

4. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Literasi Setiap Pertemuan

Untuk mengetahui perkembangan kemampuan literasi anak secara lebih rinci, hasil penelitian disajikan berdasarkan setiap tahap dan pertemuan.

Tabel 4. 10 Rekapitulasi Kemampuan Literasi Anak dari Pra-Siklus sampai Siklus II

Tahap	Pertemuan	BSB	BSH	MB	BB	BSB+ BSH
Pra-Siklus	-	0 (0%)	3 (15%)	10 (50%)	7 (35%)	15%
Siklus I	Pertemuan 1	1 (5%)	7 (35%)	9 (45%)	3 (15%)	40%
Siklus I	Pertemuan 2	2 (10%)	10 (50%)	6 (30%)	2 (10%)	60%
Siklus II	Pertemuan 1	5 (25%)	10 (50%)	4 (20%)	1 (5%)	75%
Siklus II	Pertemuan 2	8 (40%)	9 (45%)	3 (15%)	0 (0%)	85%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan literasi anak mengalami peningkatan secara bertahap. Pada kondisi pra-siklus, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB hanya sebesar 15%. Setelah penerapan permainan cublak-cublak suweng pada Siklus I Pertemuan 1, persentase meningkat menjadi 40%. Pada Siklus I Pertemuan 2 meningkat menjadi 60%.

Pada Siklus II Pertemuan 1, persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 75%. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan 2 meningkat kembali menjadi 85%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 70 poin persentase dari kondisi awal sampai akhir penelitian.

5. Perubahan Kemampuan Literasi Anak

Perubahan kemampuan literasi anak dapat dilihat tidak hanya dari persentase capaian, tetapi juga dari perubahan perilaku selama kegiatan pembelajaran. Pada kondisi pra-siklus, anak masih terlihat kurang tertarik mengikuti kegiatan membaca. Anak mudah bosan, kurang fokus, dan sebagian masih enggan membaca dengan suara lantang.

Setelah permainan cublak-cublak suweng diterapkan pada Siklus I, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan literasi. Anak lebih aktif mengikuti kegiatan karena proses pembelajaran dilakukan melalui bernyanyi, bergerak, bermain, dan berinteraksi dengan teman.

Pada Siklus I Pertemuan 1, anak masih membutuhkan banyak bantuan guru. Pada Pertemuan 2, anak mulai memahami aturan permainan dan lebih berani membaca suku kata. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pengulangan kegiatan dalam suasana menyenangkan memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengalaman literasi secara bertahap.

Pada Siklus II, bahan bacaan dikembangkan dari suku kata menjadi kata sederhana. Perubahan tersebut memberikan tantangan yang lebih tinggi, tetapi tetap sesuai dengan kemampuan anak. Anak mulai menggabungkan bunyi dan mengenali kata secara lebih utuh.

Pada Siklus II Pertemuan 2, anak terlihat lebih percaya diri dan lebih mandiri dalam membaca. Anak juga mulai membantu teman yang mengalami kesulitan. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga mendukung perkembangan keberanian, motivasi, dan kemampuan berinteraksi.

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain lembar observasi, dokumentasi foto, dan catatan lapangan. Lembar observasi memberikan data perkembangan anak dari siklus ke siklus, dokumentasi foto memperlihatkan ekspresi nyata keterlibatan anak, sedangkan catatan lapangan membantu peneliti merekam detail situasi pembelajaran. Kombinasi ketiga instrumen ini memastikan bahwa hasil penelitian memiliki validitas yang kuat.

Peran guru sebagai pelaksana tindakan juga sangat menentukan keberhasilan penelitian. Guru yang sudah terbiasa dengan anak-anak mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif. Guru juga dapat memberikan motivasi secara tepat sesuai karakter anak. Sementara itu, peneliti yang berperan sebagai observer lebih fokus

mencatat data objektif serta mendiskusikan hasil refleksi dengan guru. Sinergi ini menjadikan penelitian lebih terarah dan efektif.

Lingkungan sekolah turut berperan dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Halaman sekolah yang luas memberi keleluasaan anak untuk bergerak, bernyanyi, dan bermain bersama. Suasana yang aman membuat anak merasa nyaman bereksplorasi, sehingga mereka lebih mudah menyerap pengalaman belajar. Lingkungan sosial masyarakat yang masih memelihara budaya lokal juga mendukung integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang dimodifikasi mampu meningkatkan literasi anak usia dini di RA Perwanida Banjarnegara. Anak-anak tidak hanya lebih mampu mengenal huruf, suku kata, hingga kata sederhana, tetapi juga menjadi lebih percaya diri, lebih antusias dalam belajar, serta lebih kompak dalam berinteraksi dengan teman. Temuan ini menegaskan pentingnya memanfaatkan budaya lokal sebagai media pembelajaran literasi anak usia dini.

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan literasi anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional *cublak-cublak suweng*. Data diperoleh melalui observasi langsung menggunakan instrumen berupa lembar ceklis, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan. Fokus pengamatan diarahkan pada empat aspek utama

literasi, yaitu kemampuan anak dalam mengenal huruf, kemampuan membaca suku kata, kemampuan membaca kata sederhana, serta keberanian anak dalam mengungkapkan kosakata di depan teman-temannya. Keempat aspek ini dipilih karena sesuai dengan indikator perkembangan literasi pada anak usia 5–6 tahun sebagaimana tercantum dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini.

1. Analisis Kondisi Awal/Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, kondisi awal memperlihatkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam aspek literasi. Hanya sebagian kecil anak yang mampu mengenal huruf dengan baik dan berani mengucapkannya dengan lantang. Sebagian besar anak masih berada pada kategori “Mulai Berkembang” (MB) dan “Belum Berkembang” (BB). Hal ini tampak ketika anak diminta membaca huruf atau suku kata di papan tulis, mereka sering kali salah menyebutkan, terbata-bata, bahkan menolak untuk membaca karena merasa kurang percaya diri. Dari total 20 anak, hanya 3 anak (15%) yang sudah mencapai kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH), sementara tidak ada anak yang mampu mencapai kategori tertinggi “Berkembang Sangat Baik” (BSB).

Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan pada pra-siklus kurang mampu menarik perhatian anak. Kegiatan membaca hanya berfokus pada pengulangan huruf di papan tulis dan buku bacaan sederhana, sehingga anak cepat bosan. Hal tersebut menyebabkan tingkat konsentrasi menurun, interaksi anak

terbatas, dan suasana belajar kurang menyenangkan. Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain.

2. Analisis Siklus I

Setelah diberikan perlakuan pada siklus I dengan menerapkan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang dimodifikasi, kondisi kelas berubah cukup signifikan. Permainan yang awalnya sekadar hiburan kini diintegrasikan dengan unsur literasi melalui gulungan kertas berisi suku kata. Anak-anak terlihat lebih antusias, karena aktivitas dilakukan sambil bernyanyi, bergerak, dan berinteraksi dengan teman-temannya. Pada Siklus I, permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dimodifikasi dengan menggunakan gulungan kertas berisi suku kata sederhana. Pada Pertemuan 1, sebanyak 8 anak atau 40% mencapai kategori BSH dan BSB. Pada Pertemuan 2, jumlah tersebut meningkat menjadi 12 anak atau 60%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak mulai terbiasa dengan kegiatan permainan dan semakin berani membaca suku kata. Meskipun demikian, pada akhir Siklus I masih terdapat 8 anak atau 40% yang berada pada kategori MB dan BB. Oleh karena itu, tindakan perlu dilanjutkan dengan melakukan perbaikan.

3. Analisis Siklus II

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan cara mengganti gulungan kertas berisi suku kata dengan kata sederhana yang terdiri dari dua suku kata, misalnya “buku”, “bola”, “padi”, dan “susu”. Guru juga menambahkan

sistem apresiasi berupa pujian lisan, stiker, atau tepuk tangan dari teman sebaya. Strategi ini membuat anak-anak merasa dihargai ketika berhasil membaca, sehingga mendorong mereka lebih berani untuk mencoba. Perubahan pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus keterampilan membaca anak.

Pada Pertemuan 1, sebanyak 15 anak atau 75% telah mencapai kategori BSH dan BSB. Pada Pertemuan 2, capaian tersebut meningkat menjadi 17 anak atau 85%. Pada tahap ini tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori BB. Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan literasi anak semakin baik setelah tindakan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi Siklus I.

4. Analisis Perbandingan Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Perbandingan hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan pada setiap kategori perkembangan. Kategori BSB meningkat dari 0% pada pra-siklus menjadi 10% pada akhir Siklus I dan 40% pada akhir Siklus II. Kategori BSH meningkat dari 15% menjadi 50% pada akhir Siklus I dan 45% pada akhir Siklus II.

Sementara itu, kategori MB mengalami penurunan dari 50% pada pra-siklus menjadi 30% pada akhir Siklus I dan 15% pada akhir Siklus II. Kategori BB juga mengalami penurunan dari 35% pada pra-siklus menjadi 10% pada akhir Siklus I dan akhirnya menjadi 0% pada akhir Siklus II.

Perubahan tersebut menunjukkan adanya pergeseran kemampuan anak dari kategori perkembangan yang lebih rendah menuju kategori perkembangan yang lebih tinggi.

Tabel 4. 11 Perkembangan Kemampuan Literasi Anak Berdasarkan Kategori

Kategori Perkembangan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
BSB (76–100%)	0 anak (0%)	2 anak (10%)	8 anak (40%)
BSH (51–75%)	3 anak (15%)	10 anak (50%)	9 anak (45%)
MB (26–50%)	10 anak (50%)	6 anak (30%)	3 anak (15%)
BB (0–25%)	7 anak (35%)	2 anak (10%)	0 anak (0%)
Jumlah Anak	20	20	20

Tabel ini menunjukkan perkembangan literasi anak yang meningkat secara bertahap dari pra-siklus ke siklus I, dan lebih optimal pada siklus II. Dari data terlihat bahwa setiap siklus membawa perubahan positif, meskipun tingkat peningkatannya berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan prinsip PTK yang menekankan perbaikan berkelanjutan melalui tindakan yang berulang.

Selain disajikan dalam tabel, perkembangan literasi anak dapat divisualisasikan melalui diagram batang agar lebih mudah dipahami. Diagram ini memperlihatkan perbandingan persentase anak dalam setiap kategori perkembangan. Pada pra-siklus, sebagian besar anak berada pada kategori MB dan BB. Pada siklus I, jumlah anak yang masuk kategori BSH meningkat pesat, dan pada siklus II sebagian besar anak sudah berada pada

kategori BSH dan BSB, sementara BB sudah tidak ada. Visualisasi ini semakin memperkuat bukti adanya peningkatan yang konsisten.

Selain hasil kuantitatif, data kualitatif juga memberikan gambaran penting mengenai perubahan perilaku anak. Pada pra-siklus, hanya 5 anak yang tampak antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan membaca. Namun setelah diterapkan permainan tradisional, jumlah anak yang antusias meningkat menjadi 15 anak di siklus I, bahkan mencapai 18 anak pada siklus II. Peningkatan motivasi ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan lebih sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dibanding metode konvensional.

Pada siklus I, anak-anak mulai terbiasa membaca suku kata meskipun masih terlihat ragu-ragu. Namun pada siklus II, mereka sudah lebih percaya diri, bahkan berebut ingin menjadi “Pak Empo” karena posisi tersebut memberi kesempatan untuk membaca di depan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak bertambah seiring seringnya mereka mendapatkan pengalaman membaca dalam suasana yang menyenangkan.

Perubahan positif lainnya adalah meningkatnya interaksi sosial antar anak. Anak yang lebih mampu membaca sering membantu teman yang kesulitan. Hal ini menciptakan suasana kolaboratif, di mana anak belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sebaya. Kondisi ini mendukung teori bahwa pembelajaran anak usia dini berlangsung optimal ketika dilakukan dalam konteks sosial dan interaksi yang alami.

Secara keseluruhan, data kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang dimodifikasi berhasil meningkatkan literasi anak usia dini, baik dari aspek kemampuan membaca maupun sikap positif terhadap kegiatan literasi. Anak-anak tidak hanya mengalami peningkatan keterampilan kognitif, tetapi juga aspek afektif berupa keberanian, kepercayaan diri, dan motivasi untuk terus belajar.

Hasil ini sekaligus membuktikan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Melalui permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dapat meningkatkan literasi anak usia dini di RA Perwanida Banjarnegara” terbukti kebenarannya. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang dimodifikasi terbukti mampu meningkatkan literasi anak usia dini di RA Perwanida Banjarnegara. Peningkatan ini tampak jelas dari bertambahnya jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB) dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang, namun setelah diberi tindakan dalam dua siklus, terjadi pergeseran yang signifikan ke arah kategori BSH dan BSB. Kondisi ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran berbasis

permainan tradisional dapat menjadi strategi efektif untuk membangun fondasi literasi pada anak usia dini.

Secara teoritis, temuan ini sesuai dengan pandangan para ahli yang menyatakan bahwa stimulasi literasi sejak dini sangat penting untuk memperkuat kesiapan membaca dan menulis anak di jenjang berikutnya. Mutia Afnida dan Suparno menekankan bahwa kemampuan literasi dasar perlu dikenalkan sejak anak usia dini agar mereka terbiasa dengan simbol-simbol bahasa (Afnida & Suparno, 2020). Dalam penelitian ini, simbol huruf dan kata diperkenalkan melalui gulungan kertas dalam permainan, sehingga anak belajar secara tidak langsung dan menyenangkan. Dengan demikian, anak tidak merasa terbebani karena literasi hadir dalam bentuk permainan yang akrab dengan dunia mereka.

Permainan tradisional terbukti menjadi media yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini. Garzia menyebutkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, melainkan juga mampu menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak (Garzia, 2020). Dalam konteks penelitian ini, cublak-cublak suweng yang biasanya dimainkan hanya untuk hiburan, dimodifikasi dengan muatan literasi sehingga menjadi sarana edukatif yang memiliki nilai tambah. Anak-anak tidak sekadar menikmati keseruan permainan, tetapi juga memperoleh pengalaman baru berupa pembiasaan membaca.

Analisis terhadap hasil siklus I menunjukkan bahwa capaian literasi anak meningkat karena mereka mulai berani mengenal dan menyebutkan suku

kata dengan cara yang menyenangkan. Pada Siklus I Pertemuan 1, capaian anak yang berada pada kategori BSH dan BSB mencapai 40%. Anak mulai tertarik mengikuti kegiatan karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bernyanyi, bergerak, dan bermain bersama. Pada tahap ini, anak mulai berani menyebutkan suku kata, meskipun sebagian anak masih membutuhkan bantuan guru dalam membaca dan mengucapkannya.

Pada Siklus I Pertemuan 2, capaian kemampuan literasi meningkat menjadi 60%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai terbiasa dengan permainan dan memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk membaca. Pengulangan kegiatan membuat anak semakin memahami aturan permainan sekaligus meningkatkan keberanian untuk membaca di hadapan teman. Meskipun demikian, hasil Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Beberapa anak masih terbata-bata ketika membaca dan kurang percaya diri ketika diminta membaca secara mandiri. Selain itu, penggunaan suku kata yang sama menyebabkan beberapa anak cenderung mengingat bentuk bacaan daripada benar-benar membaca.

Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan refleksi pada akhir Siklus I sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan pada Siklus II. Perbaikan dilakukan dengan mengubah isi gulungan kertas. Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan refleksi pada akhir Siklus I sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan pada Siklus II. Pada Siklus I, materi literasi yang diberikan berupa suku kata sederhana yang terdapat pada gulungan kertas, seperti “ba”, “bi”, “ta”, dan “me”. Anak diarahkan untuk mengenali, menyebutkan, dan membaca suku kata

tersebut melalui permainan *cublak-cublak suweng*. Pada tahap ini, anak mulai terbiasa membaca suku kata, meskipun sebagian masih membutuhkan bantuan dan contoh dari guru.

Hasil refleksi Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan suku kata secara berulang menyebabkan beberapa anak cenderung cepat menghafalkan bentuk bacaan dan merasa bosan. Oleh karena itu, pada Siklus II materi ditingkatkan dari suku kata menjadi kata sederhana yang terdiri atas dua suku kata. Kata yang digunakan antara lain “buku” (bu-ku), “bola” (bo-la), “padi” (pa-di), dan “susu” (su-su). Perubahan materi tersebut memberikan tingkat kesulitan yang lebih tinggi karena anak tidak lagi hanya membaca suku kata secara terpisah, tetapi mulai menggabungkan dua suku kata menjadi satu kata yang memiliki makna. Dengan demikian, materi literasi pada Siklus I dan Siklus II diberikan secara bertahap sesuai dengan perkembangan kemampuan anak. Perubahan ini memberikan tantangan yang lebih tinggi tetapi tetap disesuaikan dengan kemampuan anak. Anak tidak hanya mengenali suku kata secara terpisah, tetapi mulai menggabungkannya menjadi kata yang memiliki makna.

Hal ini menguatkan pendapat Habibi (2018) bahwa membaca permulaan mencakup aktivitas mengenal huruf dan suku kata sederhana yang dapat dilakukan secara bertahap. Permainan memberi ruang bagi anak untuk melatih keterampilan tersebut secara natural, tanpa paksaan, dan dalam suasana santai. Meski demikian, masih ditemukan beberapa anak yang kesulitan sehingga guru perlu melakukan refleksi untuk menyusun strategi lanjutan pada siklus II.

Peningkatan lebih signifikan terjadi pada siklus II ketika gulungan kertas berisi kata sederhana mulai digunakan. Anak-anak yang sebelumnya hanya mampu mengeja huruf satu per satu mulai menunjukkan kemampuan membaca kata utuh dengan lancar. Pada Siklus II Pertemuan 1, capaian anak yang berada pada kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 75%. Anak mulai mampu membaca kata sederhana dengan lebih baik. Anak juga tampak lebih percaya diri karena telah memiliki pengalaman membaca pada Siklus I. Guru memberikan contoh apabila anak mengalami kesulitan, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba membaca secara mandiri. Pada Siklus II Pertemuan 2, capaian meningkat kembali menjadi 85%. Anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu membaca kata sederhana secara lebih mandiri. Dengan demikian, indikator keberhasilan sebesar 75% telah tercapai bahkan terlampaui pada akhir Siklus II.

Secara keseluruhan, perkembangan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan literasi dari kondisi awal sampai akhir penelitian. Anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat dari 15% pada pra-siklus menjadi 60% pada akhir Siklus I dan 85% pada akhir Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional yang dimodifikasi memberikan pengalaman belajar yang berlangsung secara bertahap, mulai dari mengenal dan menyebutkan suku kata hingga membaca kata sederhana.

Marwani dan Kurniawan menjelaskan bahwa anak usia 5 sampai 6 tahun mulai memasuki tahap decoding, yaitu kemampuan membongkar kode bahasa

dan menghubungkannya dengan bunyi (Marwani & Kurniawan, 2020). Hal ini terbukti dalam penelitian ketika anak-anak mulai dapat mengidentifikasi kata sederhana dan mengucapkannya dengan percaya diri.

Selain peningkatan aspek kognitif, penelitian ini juga memperlihatkan perkembangan aspek afektif. Anak-anak tampak lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Chapman dalam Afnida dan Suparno menekankan bahwa literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bahasa, tetapi juga dengan keberanian anak untuk mengekspresikan diri (Afnida & Suparno, 2020). Pada siklus II terlihat bahwa anak-anak berebut ingin menjadi Pak Empo karena kesempatan tersebut memberi mereka peluang untuk membaca di depan teman-temannya. Hal ini merupakan indikasi tumbuhnya rasa percaya diri yang lebih kuat.

Kegiatan literasi berbasis permainan juga mendorong terjadinya interaksi sosial yang lebih baik antar anak. Mereka belajar bergiliran, menghargai peran teman, dan saling membantu ketika ada yang kesulitan membaca. Kondisi ini mendukung pendapat Bu'ulolo yang menyatakan bahwa literasi dapat mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional anak secara bersamaan (Bu'ulolo, 2021). Dengan demikian, literasi tidak hanya berkembang dalam ranah individual, tetapi juga dalam konteks sosial yang lebih luas.

Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Munastiwi dan Rahayu. Mereka menemukan bahwa permainan cublak-cublak suweng modifikasi juga mampu meningkatkan

literasi anak usia dini (Munastiwi & Rahayu, 2018). Kesamaan terletak pada pemanfaatan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada penerapan siklus tindakan yang sistematis dan pencatatan capaian literasi anak dalam bentuk persentase perkembangan dari pra-siklus hingga siklus II.

Jika dibandingkan dengan penelitian Lestari yang menggunakan permainan sunda manda, hasil penelitian ini juga konsisten dalam menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan literasi dasar anak (Lestari, 2024). Perbedaan permainan tidak menjadi kendala karena prinsip yang digunakan sama, yaitu mengintegrasikan unsur literasi dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa permainan tradisional secara umum dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran literasi anak usia dini.

Penelitian ini juga memberikan bukti bahwa permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusi terhadap rendahnya minat baca anak di Indonesia sebagaimana dilaporkan UNESCO (Gerald, 2023). Dengan pendekatan bermain, anak lebih termotivasi untuk berinteraksi dengan huruf dan kata. Minat baca yang dibangun sejak dini melalui cara yang menyenangkan akan menjadi fondasi untuk pengembangan kemampuan membaca pada jenjang pendidikan berikutnya.

Keberhasilan metode ini tidak terlepas dari strategi guru dalam mengelola pembelajaran. Guru berperan penting dalam memberikan arahan, motivasi, dan apresiasi kepada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sueca

bahwa pembelajaran literasi harus memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan dirinya secara optimal melalui strategi yang tepat (Sueca, 2021). Dalam penelitian ini, guru tidak hanya memfasilitasi jalannya permainan, tetapi juga berperan sebagai motivator yang menumbuhkan semangat belajar anak.

Refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I menjadi kunci dalam memperbaiki metode pada siklus II. Perubahan dari gulungan berisi suku kata menjadi gulungan berisi kata sederhana memberikan tantangan baru yang tetap sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Vygotsky melalui teori zona perkembangan proksimal menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika diberikan sedikit di atas kemampuan aktual anak. Prinsip ini tampak dalam penelitian ketika anak didorong untuk membaca kata sederhana setelah sebelumnya terbiasa membaca suku kata.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa apresiasi sederhana berupa pujian dan penghargaan kecil memiliki dampak besar terhadap motivasi anak. Anak yang mendapatkan apresiasi lebih bersemangat dan berusaha lebih keras untuk membaca dengan benar. Hal ini sesuai dengan teori behaviorisme yang menekankan pentingnya reinforcement positif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemberian penghargaan tidak hanya membuat suasana belajar menyenangkan, tetapi juga memperkuat perilaku positif anak.

Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran anak usia dini. Lagu dolanan dan aturan permainan cublak-cublak suweng tidak hanya menjadi media belajar, tetapi juga sarana pelestarian

budaya. Pratiwi dan Asyarotin menjelaskan bahwa literasi budaya sejak dini mampu memperkuat identitas anak sekaligus menumbuhkan rasa toleransi (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Dengan demikian, anak tidak hanya memperoleh keterampilan literasi, tetapi juga nilai budaya yang bermanfaat bagi perkembangan jati diri mereka.

Dalam aspek teknis membaca, anak-anak mulai terbiasa membaca dengan suara keras. Hal ini sesuai dengan pendapat Astuti bahwa membaca teknis atau membaca lantang merupakan tahap awal penting sebelum anak mampu memahami bacaan lebih kompleks (Astuti, 2016). Melalui permainan, anak tidak hanya mengucapkan huruf atau kata, tetapi juga belajar mendengarkan bacaan teman, sehingga keterampilan auditori mereka berkembang seiring keterampilan membaca.

Meski hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, masih ada beberapa anak yang belum mencapai kategori optimal pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan literasi anak tidak terjadi secara seragam, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti minat dan kecerdasan, serta faktor eksternal seperti dukungan keluarga. Bagus menekankan bahwa literasi anak sangat dipengaruhi kombinasi faktor dari dalam diri maupun lingkungan sekitarnya (Bagus, 2021). Oleh karena itu, perlu strategi lanjutan untuk membantu anak yang masih tertinggal.

Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendukung literasi anak di rumah. Permainan tradisional seperti cublak-cublak suweng dapat dimainkan kembali di rumah bersama keluarga. Kegiatan

ini tidak hanya memperkuat ikatan emosional, tetapi juga memperluas kesempatan anak untuk berlatih membaca di luar lingkungan sekolah. Dengan keterlibatan orang tua, proses belajar anak akan lebih konsisten dan berkelanjutan.

Pembelajaran berbasis permainan tradisional ini juga sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar. Anak merasa senang, terhibur, dan bebas dari tekanan, tetapi tetap memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi tidak harus selalu dilakukan dengan metode formal, melainkan dapat dirancang dalam bentuk kegiatan yang kontekstual dan sesuai dengan dunia anak.

Pembahasan penelitian ini menegaskan bahwa hipotesis tindakan terbukti. Melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng, literasi anak usia dini di RA Perwanida Banjarnanyar meningkat secara signifikan, baik dari aspek kognitif berupa kemampuan membaca, aspek afektif berupa motivasi dan kepercayaan diri, maupun aspek sosial berupa kemampuan bekerja sama.

Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media strategis untuk meningkatkan literasi sekaligus melestarikan budaya lokal. Temuan penelitian ini memperkuat pemikiran bahwa literasi harus ditanamkan sejak dini melalui pendekatan yang menyenangkan, bermakna, dan dekat dengan kehidupan anak. Upaya seperti ini diharapkan mampu menjawab tantangan rendahnya minat baca di Indonesia dengan cara yang sederhana, murah, namun berdampak besar.

BAB V

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di RA Perwanida Banjaranyar dengan subjek 20 anak kelompok B usia 5–6 tahun menunjukkan bahwa permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang dimodifikasi efektif meningkatkan literasi anak usia dini.

Pada kondisi pra-siklus, sebagian besar anak masih berada pada kategori “Mulai Berkembang” (MB) dan “Belum Berkembang” (BB). Setelah penerapan siklus I, terjadi peningkatan, di mana lebih dari separuh anak mampu mencapai kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH). Peningkatan lebih signifikan terlihat pada siklus II. Sebanyak 85% anak mencapai kategori BSH dan BSB, sementara tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB. Hal ini menunjukkan bahwa literasi anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga menemukan peningkatan dalam aspek afektif dan sosial. Anak-anak tampak lebih percaya diri membaca, lebih antusias mengikuti kegiatan, serta mampu berinteraksi positif dengan teman sebaya.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif dalam meningkatkan literasi anak usia dini.

B. Implikasi

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa literasi anak usia dini lebih efektif ditumbuhkan melalui pendekatan bermain dan kegiatan yang menyenangkan.

Secara praktis, penelitian ini memberi implikasi bahwa guru PAUD dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai alternatif media pembelajaran literasi, sehingga anak belajar tanpa merasa terbebani.

Secara sosial-budaya, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana pelestarian budaya lokal sekaligus penguatan keterampilan literasi anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif kecil, yaitu 20 anak, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas.

Selain itu, penelitian hanya menggunakan satu jenis permainan tradisional, yaitu *cublak-cublak suweng*, sehingga belum dapat menggambarkan potensi permainan tradisional lain dalam meningkatkan literasi.

Keterbatasan lainnya adalah waktu penelitian yang relatif singkat sehingga dampak jangka panjang terhadap perkembangan literasi anak belum dapat diketahui secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., & Suparno. (2020). Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi dan Praktik Guru di Prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971-981.
- Ambarwati, L. (2019). *Pengembangan Media Permainan Tradisional cublak-cublak suweng melalui lingkaran angka dan potrek untuk anak usia 10-12 tahun di desa Sukomulya Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Anggraini, R. (2020). *Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral melalui Permainan Tradisional Cubla-Cublak Suweng untuk membangun Karakter Anak*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media gambar Seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini . *Jurnal Obsesi* 1(1).
- Ariesta. (2019). Nilai Moral dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Ilmu Budaya Cakrawala* 1(1).
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Astuti. (2016). Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelompok A taman Kanak-kanak ABA Pendowo. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 3, 194-204.
- Bagus, I. (2021). *Pemupukan Budaya Literasi Toleransi dan Budi Pukerti untuk Membangaun Sakura yang Berprestasi*. Bali: Nilacakra.
- Basyiroh. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi* 3(2), 120-134.
- Brodin, & Renblad. (2019). Improverment of Preschool Childrens Speech and Language Skill. *Journal Early Child Development and Care* , 1-9.
- Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun budaya literasi di sekolah. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima* 3(1), 16.
- Desyandri. (2018). Nilai-nilai kearifan lokal untuk menumbuhkan literasi budaya di Sekolah Dasar. *SD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 27 (1).
- Erniawati, P. (2018). *Meningkatkan kemampuan membaca permulaan Anak Usia 5-6 tahun melalui media BIG BOOK*. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Ervanda, Y., & Fuadah, A. (2020). Permainan Tradisional Cublak - Cublak Suweng dari Provinsi Yogyakarta dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab pada Peserta didik MI/SD di Indonesia. *El Ibtidaiy* 3(2).
- Fahmi, K., & dkk. (2021). Menumbuhkembangkan Budaya Literasi Anak Asuh Panti Asuhan AL Hidayah Kota Padang Melalui Pendampingan dengan Menggunakan Pendekatan Pendagogi. *Abdi : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3(2).
- Fahrianur, & dkk. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah. *Journal of Student Research* 1(1), 103.

- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional dalam Literasi Budaya dan Perkembangan Anak Usia Dini pada Abad 21. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 2, 83-88.
- Habibi. (2018). Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan menggunakan Model Vark untuk siswa Sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2(1), 72-80.
- Haris. (2017). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI* 1(1).
- Herawati. (2015). Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam dolanan anak pada festival dolanan anak Se-DIY 2013. *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni* 13(1).
- Karlina, D. N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara anak TK B usia 5-6 tahun melalui Digital Story telling di TK Apple Kidz Salatiga Semester 1 Tahun Ajaran 2017/2018. *JPUDE: Jurnal PAUD* 12 (1).
- Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Bandung: Kencana.
- Lestari, R. A. (2024). Peningkatan Literasi Dasar Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Sunda Manda di TK Pertiwi SImbang 1. *Al Fitrah : Jurnal PAUD* 3(2).
- Maesaroh, S., Bahagia, & Kamalludin. (2021). Strategi Menumbuhkan Literasi Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Basicedu* 5(1).
- Marwani, & Kurniawan, H. (2020). *Pendidikan Literasi Anak Usia Dini meningkatkan kemampuan membaca, berfikir, menulis berfikir anak*. Yogyakarta: CV Hikmah Media Utama.
- Marwati, Setiawan, & Rezkita. (2018). Implementasi Penanaman Karakter Anak Salam Syair Lagu Dolanan Anak Cublak-Cublak SUweng. *Jurnal Taman Cendekia* 2(2).
- Marwuni, W. T. (2021). Peran Literasi Digital sebagai Upaya Preventif untuk menangkal Hoax di Era Modernisasi 4.0. *Jurnal Implementasi* 1(2).
- Munastiwi, E., & Rahayu, E. L. (2018). Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak SUweng (Modifikasi) di RA Ar Rafif Kalasan Sleman Yogyakarta. *AL Hikman Proceedings* 1(1).
- Mustadi, A. (2011). *Filosofi Teori dan Konsep Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mustikaati, W., Fajrussalam, W., & Sanny, A. (2021). Efektifitas Pelaksanaan Literasi Finansial Untuk Anak Dilingkungan Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Al Qiyam* 2(2).
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi berbahasa Indonesia Usia Pra Sekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Obsesi : Jurnal Paud* 4(1).
- Nursakdiah, Hayati, F., & Marlina, C. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM dengan menggunakan Bahan Loosepart pada Anak Usia 5-6 tahun di TKIT Syekh Abdurrauf. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2 (1), 3-4.
- Palupi, A. N. (2020). *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.

- Pertiwi. (2017). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak* 5(1), 759-764.
- Piangga, S. (2019). Penulisan Soal Literasi Numerasi bagi guru SD di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal ANugrah* 1(1).
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. (2019). Implementasi Literasi budaya dan Kewargaan sebagai solusi Disinformasi pada Generasi Millenial Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* 7(1).
- Salsabila, P. H. (2024, Oktober 21). Literasi Anak Usia Dini. (E. D. Safitri, Interviewer)
- Santrok, J. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sardila, F. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan dalam melalau menulis Biografi dan Auto Biografi. *Jurnal Pemikiran Islam* 40 (2).
- Sari, P. N. (2020). *Upaya untuk meningkatkan Literasi Anak Usia Dini*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sari, P. N. (2020). *Upaya Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sharmamulya, S. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sueca, I. N. (2021). *Literasi dasar Bahan Literasi Berbasis Permainan Bahasa*. Bali: Nilacakra.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Premamedia Grup.
- Tashadi. (1993). *Transformasi Nilai melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud.
- WIdyastuti, A. (2018). Analisis tahapan perkembangan membaca dan stimulasi untuk meningkatkan literasi anak usia 5-6 tahun. *Pendidagogia* 21(1).
- Worowirastri, D., & Istanti, B. (2019). *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains pada pembelajaran IPA. *Cakrawala Pendasa* 3(2).
- Yusuf, M. (2015). Literasi Pengetahuan dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Menulis. *Lentera Pendidikan* 8 (12).
- Yusuf, M., & Ulpi, W. (2023). Media Bahan Alam : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal* 5 (1), 185.

LAMPIRAN

DOKUMENTASI



Gulungan kertas berisi suku kata sebagai media pembelajaran literasi



Pelaksanaan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng



Anak sedang membaca gulungan kertas berisi suku kata



Wawancara dengan guru kelas

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS

Nama Lengkap : Endah Dwi Safitri
Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 8 Juni 1988
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Banjarnayar RT 03 RW 07 Kecamatan Pekuncen
Kabupaten Banyumas 53164
No. Telephone/Handphone : 085290155233
Email : endahdwisafitri88@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

Prasekolah : RA Perwanida Banjarnayar
SD/MI : SDN Pasiraman Kidul
SMP/MTs : MTs PPPI Miftahussalam Banyumas
SMA/SMK/MA : Paket C setara SMA (Sekolah Negeri LPTK Kab.
Banyumas)
Pendidikan Tinggi : IAIN Purwokerto

PENGALAMAN ORGANISASI

1. BPD Desa Banjarnayar

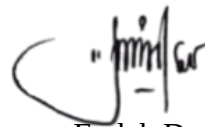
PEKERJAAN

1. Kepala RA Perwanida Banjarnayar

KARYA ILMIAH

Cilacap, 23 Juni 2026

Hormat Saya,



Endah Dwi Safitri

NIM. 22AE40010