

Belajar Sambil Melompat: Penerapan Engklek Modifikasi untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Anak Kelompok B

Siti Masitoh Amalu Solehah¹, Silfiana Dian Setianingrum², Titi Rachmi³

¹²³Universitas Muhammadiyah, Tangerang, Indonesia

Abstrak

Kemampuan literasi merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai bekal dalam mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi di TK Happy Islamic Kids Kota Tangerang, kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun masih rendah, ditandai dengan kesulitan mengenal huruf, membaca kata sederhana, serta rendahnya minat anak dalam mengikuti kegiatan literasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan engklek modifikasi. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 8 anak Kelompok B di TK Happy Islamic Kids. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek yang telah dimodifikasi secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi anak-anak. Persentase kemampuan literasi pada Siklus I mencapai 63,9% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), kemudian meningkat menjadi 86,1% pada Siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf, kosakata, membaca, dan menulis awal, permainan engklek modifikasi juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta antusiasme anak selama proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan engklek modifikasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci: kemampuan literasi; permainan engklek modifikasi; anak usia dini; anak kelompok B

Abstract

Literacy skills are fundamental abilities that need to be cultivated from an early age to prepare children for subsequent stages of education. Observations at Happy Islamic Kids Kindergarten in Tangerang City revealed that literacy skills among children aged 5–6 were low, characterized by difficulties in recognizing letters and reading simple words, as well as a lack of interest in literacy activities. This study aimed to improve the literacy skills of children aged 5–6 through the implementation of a modified engklek (hopscotch) game. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, based on Kurt Lewin's model, which comprises the stages of planning, action implementation, observation, and reflection, conducted over two cycles. The subjects were eight children from Group B at Happy Islamic Kids Kindergarten. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and field notes, while data analysis was conducted using both descriptive quantitative and qualitative approaches. The results demonstrated that the modified engklek game substantially improved the children's literacy skills. The literacy proficiency rate reached (63,9% in Cycle I categorized as Developing as Expected and rose to 86,1% in Cycle II categorized as Developing Very Well thereby surpassing the established success indicators. Beyond enhancing letter recognition, vocabulary, reading, and early writing skills, the modified engklek game also boosted the children's active participation, motivation, and enthusiasm during the learning process. Thus, the modified engklek game is an effective learning medium for improving the literacy skills of children aged 5–6.

Keyword: literacy skills; modified engklek game; early childhood; classroom action research; group B children

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah kemampuan literasi. Literasi pada anak usia 5–6 tahun tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan mengenal huruf, simbol, bunyi bahasa, serta memahami makna sederhana dalam komunikasi. (Nida Ulfadilah & Setiasih, 2024).

Angka literasi masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan survei PISA (Program of International Student Assessment) pada 2022, Indonesia menduduki peringkat 11 terendah dunia dalam hal membaca. Darurat membaca ini terjadi di segala usia, mulai dari usia dini hingga dewasa. Salah satu faktor rendahnya minat baca Indonesia adalah permasalahan pada kualitas Pendidikan di

Indonesia. Untuk itu, penanganan darurat membaca dapat dilakukan pada pendidikan usia dini. Anak usia dini yang memiliki kemampuan literasi baca tulis yang baik, cenderung menyukai literasi pada usia perkembangan berikutnya.

Menurut (Novrani et al., 2021), literasi pada anak usia dini sangat erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak, dimana pada usia 5-6 tahun anak harus mampu memahami bahasa dan menyampaikan bahasa, yang berkaitan dengan proses keaksaraan awal. Pada tahap ini merupakan masa terbaik bagi anak untuk lebih mudah belajar berbagai hal melalui inderanya (pendengaran, penglihatan, perasa, peraba, penciuman) dalam mengembangkan kemampuannya berliterasi.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu strategi efektif untuk mendukung perkembangan literasi anak (Ardiyanto, 2019). Aktivitas bermain membuat proses belajar terasa lebih menarik, sehingga anak dapat menyerap informasi dengan lebih cepat. Misalnya permainan engklek yang dimodifikasi dapat digunakan sebagai alternatif untuk menggabungkan kegiatan literasi dengan permainan tradisional yang dimodifikasi. Permainan ini menggabungkan aktivitas fisik dengan pengenalan huruf, simbol, dan bunyi, sehingga menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif. Anak-anak tidak hanya bergerak secara aktif tetapi juga belajar secara tidak langsung dalam lingkungan yang menyenangkan melalui permainan ini.

Permainan edukatif merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan hiburan dengan pendidikan. Menurut teori Piaget, anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui interaksi dan permainan. Pengembangan literasi anak usia dini dapat dilakukan melalui alat permainan edukatif seperti Engklek Modifikasi. Strategi pembelajaran yang penting diterapkan kepada anak melalui sebuah konsep permainan ketika menyampaikan materi. Konsep permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran kognitif melalui permainan tradisional engklek (Laila & Nurhayati, 2019). Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan permainan edukatif selain menggunakan strategi metode pembelajaran bisa juga menggabungkan hiburan yang mendidik dengan menggunakan alat permainan engklek modifikasi.

Engklek merupakan permainan tradisional yang tidak asing bagi sebagian orang. Menurut (Mulyani, 2016), engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak yang satu ke kotak berikutnya. Dari penurunan tersebut, maka dapat diketahui bahwa engklek adalah sebuah permainan kotak-kotak yang biasa dilakukan dengan melompat. Permainan engklek ini sangat menjunjung tinggi sikap kejujuran, sportifitas, keterampilan serta aktifitas fisik yang mendukung perkembangan anak.

Perkembangan teknologi yang semakin lama bertambah canggih, banyak anak yang dimanjakan oleh teknologi modern seperti handphone, playstation dan smartphone. Kesan dari pengaruh teknologi tidak selamanya memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak. Fenomena saat ini banyak ditemukan pengaruh-pengaruh negatif dari permainan modern, diantaranya anak jadi malas bermain dengan teman-temannya dan lebih asik bermain dengan gadget, ditambah kurangnya tempat bermain luar ruangan yang aman (Suzana et al., 2021). Tetapi dengan adanya teknologi yang semakin canggih, maka permainan tradisional yang hanya diciptakan melalui kayu yang diukir di tanah sehingga membentuk kotak-kotak atau biasa disebut permainan engklek, sekarang ini dengan adanya teknologi permainan tersebut bisa dibuat dan dimodifikasi agar lebih menarik, tahan lama, beragam aktifitas dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis bermain efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini. Penelitian (Marwany & Kurniawan, 2020), juga membuktikan bahwa kegiatan mendongeng menggunakan panggung boneka efektif meningkatkan kemampuan literasi anak kelompok B. Selain itu, penelitian (Munawaroh, 2017), menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek mampu meningkatkan karakter anak melalui

pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian yang mengombinasikan permainan engklek dengan aktivitas literasi dalam bentuk permainan engklek modifikasi masih relatif terbatas, khususnya pada anak usia 5–6 tahun di TK Happy Islamic Kids Kota Tangerang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan stimulasi kemampuan literasi. Permainan engklek modifikasi dipilih karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui gerak, interaksi, komunikasi, dan penyelesaian tantangan literasi sesuai tahap perkembangannya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan engklek modifikasi di TK Happy Islamic Kids Kota Tangerang. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi guru pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan literasi anak.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Menurut (Arikunto, 2006), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. PTK berhubungan erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Menurut John Elliot (Daryanto, 2011), bahwa PTK adalah tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh prosesnya mencakup telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dengan perkembangan profesional. PTK tidak hanya berfungsi sebagai upaya memperbaiki praktik pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana refleksi berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme melalui proses evaluasi diri yang sistematis dan berkesinambungan.

Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus mengikuti model Kurt Lewin dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, sebagaimana disajikan pada Gambar 1. Hasil pada setiap siklus dibandingkan untuk melihat sejauh mana penggunaan media loose part mampu menjawab permasalahan rendahnya kemampuan membaca permulaan anak yang telah diuraikan pada bagian Pendahuluan.

Kemampuan literasi anak dinilai melalui dua belas indikator yang mencakup memiliki perbendaharaan kata, mengenal keaksaraan atau simbol huruf sebagai persiapan membaca dan menulis, berhitung, membuat kalimat sederhana pada struktur yang lengkap, mempunyai lebih banyak kosa kata sebagai media menyampaikan idenya kepada orang lain, hingga membuat berbagai macam coretan bermakna. Sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), yang menjadi acuan dalam menyusun seluruh tabel dan grafik hasil penelitian pada bagian berikut.

Tabel 1

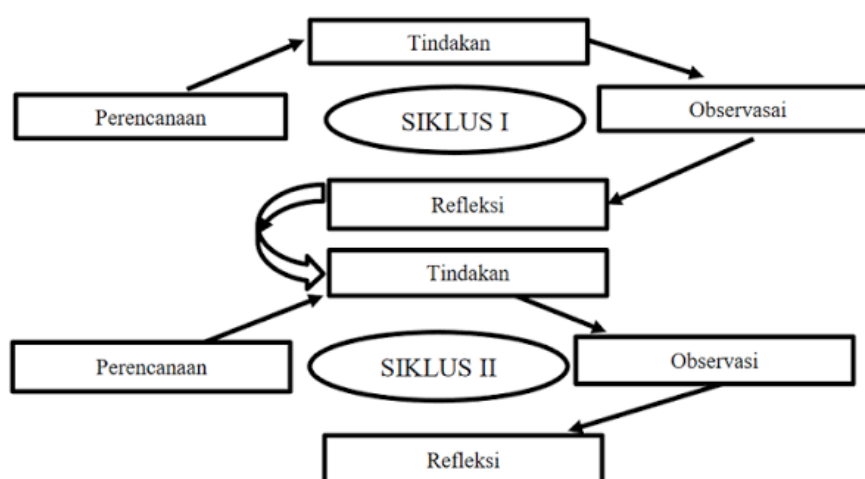
Dua Belas Indikator Kemampuan Literasi yang Diamati

No.	Indikator Kemampuan Literasi
1	Anak mampu menyebutkan kata sesuai gambar pada engklek modifikasi.
2	Anak mampu menyebutkan nama benda sesuai gambar pada engklek modifikasi.
3	Anak mampu mengucapkan kosakata dengan benar saat kegiatan bermain.
4	Anak mampu mengenal simbol huruf pada permainan engklek modifikasi.
5	Anak mampu menyebutkan angka saat bermain engklek modifikasi.

- 6 Anak mampu membuat kalimat sederhana dari gambar atau kata pada permainan engklek
- 7 modifikasi.
- 8 Anak mampu mengenal dan mengucapkan berbagai kosakata saat bermain engklek
- 9 modifikasi.
- 10 Anak mampu menggunakan kata-kata untuk menyampaikan pendapat sederhana.
- 11 Anak mampu bercerita singkat kepada teman atau guru menggunakan kosakata yang
- 12 dimiliki.
- 13 Anak mampu membuat tulisan sederhana sesuai gambar pada engklek modifikasi.
- 14 Anak mampu menulis atau menulis simbol huruf sederhana.
- 15 Anak mampu menjelaskan makna dari tulisan yang dibuatnya.

Catatan: Skala penilaian meliputi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penelitian ini melibatkan anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Happy Islamic Kids yang berjumlah 8 orang yang terdiri dari 4 laki-laki dan 4 perempuan. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus mengikuti model Kurt Lewin, sebagaimana disajikan pada Gambar 1, dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kemampuan literasi anak dinilai melalui dua belas indikator sebagaimana disajikan pada Tabel 1, menggunakan skala Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).



Gambar 1

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang Diadaptasi dari Model Kurt Lewin (1990)

Bagan pada Gambar 1 menggambarkan bagaimana kedua siklus penelitian ini saling terkait melalui proses refleksi. Siklus I menjadi tindakan awal untuk mengetahui kondisi kemampuan literasi anak setelah penggunaan permainan engklek modifikasi, dengan ketercapaian indikator sebesar 63,9%. Angka ini menunjukkan bahwa permainan engklek modifikasi sudah mulai memberikan pengaruh terhadap kemampuan literasi anak sejak tindakan pertama diberikan, meskipun capaian tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

3. Hasil

3.1. Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Permainan Engklek Modifikasi

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang di hampir seluruh indikator, dengan bantuan penuh guru dalam mengenal pada aspek literasi, seperti mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, memahami kata sederhana, dan menghubungkan simbol dengan makna. Setelah tindakan melalui permainan engklek modifikasi

dilaksanakan pada Siklus I, ketercapaian indikator keberhasilan tercatat sebesar 63,9 persen, dengan tiga anak, yaitu DGA, RAG, dan AF telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan, sementara 5 anak lainnya masih berada pada kategori Mulai Berkembang.

Hasil refleksi pada akhir Siklus I, terdapat masalah yaitu anak-anak masih terlihat bingung untuk bermain permainan Engklek Modifikasi. Berdasarkan hasil refleksi pertemuan peneliti bersama guru akan menjelaskan ulang cara atau langkah-langkah bermain permainan Engklek Modifikasi dengan lebih jelas dan menjadi dasar perbaikan tindakan pada Siklus II, sehingga ketercapaian indikator meningkat menjadi 86,1 persen. Pola siklus ini menegaskan bahwa peningkatan kemampuan literasi anak pada penelitian ini tidak diperoleh secara instan, melainkan melalui perbaikan strategi pembelajaran yang berkelanjutan antarsiklus, sejalan dengan prinsip dasar Penelitian Tindakan Kelas itu sendiri.

Peningkatan tersebut berlanjut secara konsisten pada Siklus II, dengan ketercapaian indikator meningkat menjadi 86,1 persen dan empat dari 8 anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan. Pergeseran kategori kemampuan literasi pada level individu disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2

Pergeseran Kategori Kemampuan Literasi per Anak dari Siklus I ke Siklus II

Inisial Anak	Kategori Siklus I	Kategori Siklus II
DGA	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
RBS	Mulai Berkembang-Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan-Sangat Baik
RAG	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik
KKZ	Mulai Berkembang-Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan-Sangat Baik
AF	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
AS	Mulai Berkembang-Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan-Sangat Baik
APS	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik
ARS	Mulai Berkembang-Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan-Sangat Baik

Pada Siklus II beberapa anak masih memerlukan bimbingan penuh, seperti RBS, KKZ, dan AS menunjukkan pergeseran menunjukkan pergeseran hingga mencapai kategori Berkembang Sangat Baik pada Siklus II, terutama pada kemampuan mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, memahami kata sederhana, dan menghubungkan simbol dengan makna. Sementara itu, anak seperti DGA, RAG, AF, dan APS menunjukkan peningkatan pada rentang kategori Berkembang Sesuai Harapan hingga Berkembang Sangat Baik, ditandai dengan kemampuan mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, memahami kata sederhana, dan menghubungkan simbol dengan makna.

Pola peningkatan yang konsisten pada hampir seluruh anak ini menunjukkan bahwa permainan engklek modifikasi memberikan stimulasi yang merata pada berbagai tingkat kemampuan awal anak, baik pada anak yang capaian awalnya rendah maupun anak yang sudah menunjukkan kesiapan literasi lebih baik sejak Siklus I. permainan engklek dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam aspek kognitif misalnya seperti kemampuan anak mengenal bentuk huruf alfabet karena dalam permainan engklek juga biasanya bisa disertai dengan huruf yang akan menuntun anak belajar membaca sambil bermain (Pratiwi, 2024).

3.2 Penerapan Engklek Modifikasi terhadap Kemampuan Literasi

Tindakan permainan engklek modifikasi pada Siklus II dilaksanakan melalui tiga pertemuan dengan aktivitas yang bervariasi dan disusun berdasarkan hasil refleksi Siklus I agar anak lebih aktif terlibat dalam kegiatan. Aktivitas yang disusun juga mempertimbangkan hasil refleksi pada Siklus I

yaitu memperhatikan penyamaan materi agar anak mudah memahami informasi yang didapat, lebih memotivasi anak agar lebih percaya diri dan mengkoordinasikan kelas agar lebih kondusif. Pada pertemuan pertama RAG, KKZ, dan APS masih sedikit kebingungan dan belum terlalu mengerti bagaimana cara memainkannya karena berbeda dengan yang siklus pertama, tetapi mereka sangat penasaran dengan gambar-gambar dan kartu tantangan.

Pada pertemuan kedua, anak diminta menyebutkan cara berkembang biak hewan dan menulis nama hewan berkaki empat yang diketahui. Sebagian besar anak mampu menyebutkan hewan yang berkembang biak dengan melahirkan, seperti kambing, sapi, dan kucing. Anak juga terlihat antusias saat menulis nama hewan berkaki empat pada lembar yang disediakan, meskipun beberapa anak masih memerlukan bantuan seperti AS dalam menuliskan huruf dengan benar. Kegiatan berlangsung menyenangkan, anak terlihat aktif, berani menjawab, dan mampu mengikuti aturan permainan dengan baik.

Pada pertemuan ketiga, anak diminta menceritakan kembali informasi sederhana tentang hewan berkaki empat, seperti nama hewan, makanan, dan cara berkembang biaknya. Sebagian besar GSA, RAG, AF, APS, dan ARS anak mampu menyebutkan informasi dengan cukup baik, meskipun beberapa anak RBS, KKZ, dan AS masih perlu dibimbing dalam menyampaikan cerita secara runtut tapi sudah bisa mencapai lebih baik dari sebelumnya satu dan dua. Setelah itu, anak membuat kalimat sederhana tentang hewan berkaki empat, contohnya “sapi” atau “kambing.” Anak terlihat antusias saat menyusun dan menuliskan kalimat sederhana pada lembar kegiatan yang telah disediakan. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menulis huruf dan menyusun kata sehingga peneliti memberikan bantuan secara bertahap.

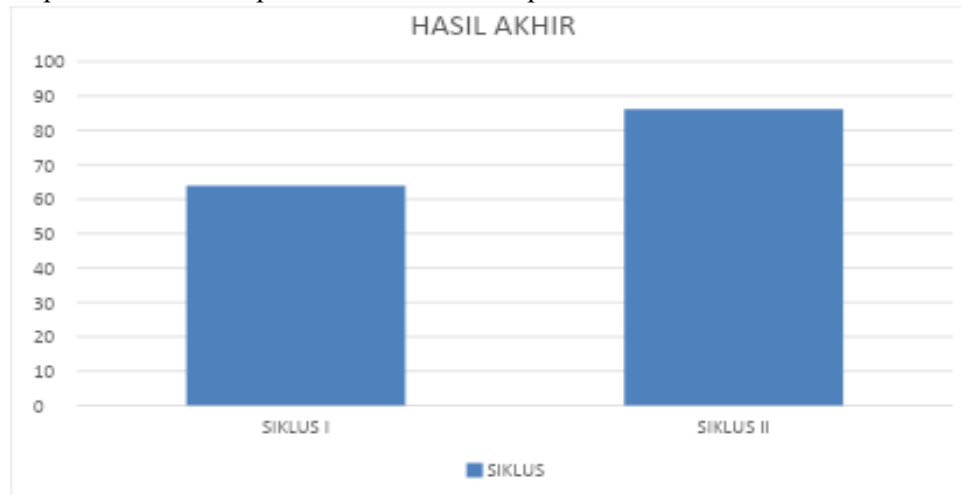
Tabel 3

Ringkasan Pertemuan Tindakan Penerapan Engklek Modifikasi

Pertemuan	Fokus Kegiatan Engklek Modifikasi	Catatan Observasi
Pertemuan 1 (Senin, 08 Juni 2026)	Pengenalan dan bermain Engklek Modifikasi, bercerita mengenai hewan berkaki 4 seperti nama, makanan, ciri-ciri dan menyelesaikan kartu tantangan (menulis, membaca, menyebutkan).	RAG, KKZ, dan APS masih sedikit kebingungan dan belum mengerti cara bermain Engklek Modifikasi.
Pertemuan 2 (Selasa, 09 Juni 2026)	Bermain Engklek Modifikasi dan mengenal cara berkembang biak hewan berkaki 4 lalu menyelesaikan kartu tantangan (menulis, membaca, menyebutkan).	RAG, APS dan AF mampu pertanyaan pada kartu tantangan menjawab dengan baik
Pertemuan 3 (Rabu, 10 Juni 2026)	Bermain Engklek Modifikasi dan bercerita mengenai informasi sederhana tentang hewan berkaki 4 lalu menyelesaikan kartu tantangan (menulis, membaca, menyebutkan).	GSA, RAG, AF, APS, dan ARS mampu bercerita secara runtut mengenai informasi sederhana tentang hewan berkaki 4.

Ketiga pertemuan pada Tabel menunjukkan perkembangan kemampuan dan keterlibatan anak yang semakin baik dalam mengikuti permainan engklek modifikasi. Pada pertemuan pertama, beberapa anak seperti RBS dan KKZ masih terlihat bingung memahami aturan dan tahapan permainan, sehingga memerlukan pendampingan secara individual. Pada pertemuan kedua, anak mulai memahami cara bermain dan mampu mengikuti aturan dengan lebih baik, serta menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan mengenai hewan berkaki dua dan menuliskan nama hewan, meskipun beberapa anak seperti KKZ dan AS masih memerlukan bantuan dalam menulis huruf. Selanjutnya, pada

pertemuan ketiga, sebagian besar anak mampu menceritakan kembali informasi sederhana mengenai nama, makanan, dan cara berkembang biak hewan serta mulai mampu menyusun dan menuliskan kalimat sederhana. Meskipun beberapa anak masih membutuhkan bimbingan dalam menyusun cerita dan menulis kata, perkembangan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan engklek modifikasi secara bertahap dapat meningkatkan keterlibatan anak dan memberikan stimulasi terhadap kemampuan literasi, sehingga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II. Peningkatan persentase ketercapaian indikator kemampuan literasi dari Siklus I ke Siklus II.



Gambar 2

Peningkatan Ketercapaian Indikator Kemampuan Literasi Antar Siklus

Pada Gambar 2 memperlihatkan bahwa siklus 1 menunjukkan hasil peningkatan dalam kemampuan literasi sebesar 63,9%, namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kemampuan literasi anak. Hal ini terbukti dari perbandingan siklus 1 dan siklus II, pada siklus I yaitu sebesar 63,9% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,1%, hal ini menggambarkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dan perkembangan yang baik.

Hasil refleksi pada Siklus I mengidentifikasi bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam memahami aturan dan tahapan permainan engklek modifikasi, terutama pada pertemuan pertama, serta beberapa anak masih memerlukan bimbingan dalam menjawab kartu tantangan, menyusun kalimat, dan menuliskan huruf dengan benar. Kendala tersebut menjadi dasar perbaikan pada Siklus II melalui penyampaian instruksi yang lebih sederhana, jelas, dan bertahap, disertai pemberian contoh permainan secara langsung sebelum anak bermain. Guru juga memberikan pendampingan secara individual kepada anak yang masih mengalami kesulitan agar dapat mengikuti permainan dengan lebih percaya diri. Perbaikan strategi tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam permainan, sehingga anak lebih aktif, antusias, dan mampu mengembangkan kemampuan literasi melalui kegiatan mengenal kosakata, simbol huruf, berhitung, menjawab pertanyaan, mengungkapkan informasi, serta menyusun kalimat sederhana. Secara keseluruhan, hasil refleksi Siklus I menjadi dasar penting dalam perbaikan tindakan pada Siklus II untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun melalui permainan engklek modifikasi.

4. Pembahasan

Berdasarkan siklus 1 menunjukkan hasil peningkatan dalam kemampuan literasi sebesar 63,9%, namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kemampuan literasi anak. Hal ini terbukti

dari perbandingan siklus I dan siklus II, pada siklus I yaitu sebesar 63,9% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,1%, hal ini menggambarkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dan perkembangan yang baik. Sejalan dengan pernyataan (Susanto, 2021), kemampuan literasi pada anak usia dini berkembang melalui interaksi aktif dengan lingkungan yang kaya akan pengalaman berbahasa dan kegiatan yang bermakna. Pembelajaran literasi yang diberikan secara menyenangkan dan bervariasi dapat membantu anak mengembangkan minat terhadap kegiatan membaca dan menulis sekaligus memperkaya kosakata yang dimilikinya. Melalui berbagai aktivitas literasi, seperti membaca buku cerita, mengenal huruf, mencocokkan gambar dengan kata, dan menulis sederhana, anak dapat mengekspresikan ide, perasaan, serta pengalaman yang dimilikinya.

Kemampuan literasi pada anak usia dini adalah fondasi awal membaca, menulis, berhitung, dan memecahkan masalah sederhana melalui bermain. Anak belum dituntut membaca lancar atau menulis rapi, melainkan mulai mengenal huruf, menyukai buku dan cerita, mencoret-coret sebagai bentuk awal menulis, mengenal angka dan bentuk, serta belajar berpikir logis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Semua kemampuan ini tumbuh optimal dalam lingkungan yang aman, menyenangkan, dan penuh interaksi, sehingga literasi bagi anak usia dini lebih bermakna sebagai kecakapan hidup dasar yang ditanamkan sejak kecil.

Pendekatan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berhubungan dengan persoalan pembelajaran sehari-hari yang dihadapi guru. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek pembelajaran agar lebih baik dan optimal. Penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah didalam kelas dan meningkatkan hasil belajar anak. Tindakan yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kemampuan linguistik pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan siklus I menunjukkan hasil peningkatan dalam kemampuan literasi sebesar 63,9%, namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kemampuan literasi anak. Hal ini terbukti dari perbandingan siklus I dan siklus II, pada siklus I yaitu sebesar 63,9% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,1%, hal ini menggambarkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dan perkembangan yang baik.

Kemampuan literasi pada anak usia 5–6 tahun merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak dini. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan anak dalam memahami bahasa, mengenali simbol, mengungkapkan gagasan, serta berkomunikasi secara efektif dengan lingkungan sekitarnya. Melalui kegiatan literasi, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya terutama dalam lingkup berpikir simbolik. Hal ini terlihat dari kemampuan anak mengenali huruf, memahami hubungan antara simbol dan makna, menyebutkan bunyi huruf, serta merangkai huruf menjadi kata sederhana.

Dalam proses pembelajaran literasi, anak juga belajar mengingat, memahami, dan menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber bacaan. Sejalan dengan pendapat (Susanto, 2021), kemampuan literasi pada anak usia dini berkembang melalui interaksi aktif dengan lingkungan yang kaya akan pengalaman berbahasa dan kegiatan yang bermakna. Pembelajaran literasi yang diberikan secara menyenangkan dan bervariasi dapat membantu anak mengembangkan minat terhadap kegiatan membaca dan menulis sekaligus memperkaya kosakata yang dimilikinya. Melalui berbagai aktivitas literasi, seperti membaca buku cerita, mengenal huruf, mencocokkan gambar dengan kata, dan menulis sederhana, anak dapat mengekspresikan ide, perasaan, serta pengalaman yang dimilikinya.

Berdasarkan penelitian di atas indikator penelitian yang dapat mengenal simbol huruf dan menyebutkan angka pada permainan Engklek Modifikasi. Hasil pada penelitian pertama pada indikator mengenal simbol huruf oleh (Rita Jahiti Tanjung, 2021), dengan judul penelitian “Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang” bahwa Penggunaan media kartu huruf terbukti efektif dalam

meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf abjad. Terjadi peningkatan kemampuan anak dari 75% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II, sehingga media kartu huruf dapat membantu anak mengenali simbol huruf, membedakan bentuk huruf, serta meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran mengenal huruf.

Hasil penelitian kedua pada indikator menyebutkan angka oleh peneliti (Luthffiah & Raniyah, 2025), dengan judul “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini di Ra Ananda Pertiwi” hasil penelitian strategi guru yang menggunakan permainan, media konkret, media visual, dan integrasi angka dalam aktivitas sehari-hari terbukti efektif membantu anak mengenal angka. Anak tidak hanya mampu mengenali simbol angka, tetapi juga memahami hubungan antara lambang bilangan dengan jumlah benda nyata. Keberhasilan pembelajaran didukung oleh kreativitas guru, suasana belajar yang menyenangkan, dan keterlibatan orang tua.

Hasil penelitian ketiga pada indikator membuat tulisan sederhana dengan gambar oleh (Anisa, 2022), dengan judul penelitian “Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Keaksaraan) Dalam Menghubungkan Tulisan Sederhana Dengan Gambar Melalui Model Kombinasi Mamperga Pada Anak Kelompok B Ra Al-Ihsan Banjarmasin. Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model kombinasi MAMPE RGA efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa (keaksaraan) anak, khususnya dalam menghubungkan tulisan sederhana dengan gambar. Anak mengalami peningkatan kemampuan mengenali simbol huruf, memahami hubungan antara gambar dan kata, serta mampu menulis kata sederhana yang sesuai dengan gambar yang diamati. Model pembelajaran yang bervariasi dan melibatkan aktivitas bermain membuat anak lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami konsep keaksaraan awal.

Penelitian keempat pada indikator menjelaskan makna dari tulisan (Widyastuti, 2017), judul penelitian “Analisis tahapan menulis dan stimulasi anak kelompok B-1 di TK Islam Assaadah Limo Depok” hasil penelitian menunjukkan anak mampu menceritakan kembali arti dari lambang, coretan, atau rangkaian huruf yang dibuatnya ketika ditanya oleh guru. meskipun bentuk tulisan secara visual mungkin belum sempurna serta anak memiliki gagasan mental yang utuh. Indikator keberhasilan pada jurnal yang peneliti buat ketika anak dengan konsisten menjelaskan bahwa "tulisan" itu merepresentasikan benda atau peristiwa tertentu yang ada di pikiran mereka.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di TK Happy Islamic Kids Kota Tangerang, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan engklek modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan persentase ketercapaian kemampuan literasi dari 63,9% pada Siklus I dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi 86,1% pada Siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Capaian pada Siklus II tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%.

Peningkatan kemampuan literasi terlihat pada berbagai kemampuan yang distimulasi melalui permainan, meliputi penguasaan kosakata, mengenal simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, berhitung, memahami kata sederhana, mengungkapkan informasi atau ide, menyusun kalimat sederhana, serta membuat dan menjelaskan tulisan sederhana. Permainan engklek modifikasi memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas gerak, interaksi, menjawab kartu tantangan, mengenali gambar dan simbol, serta menyelesaikan tugas literasi secara langsung dan menyenangkan.

Perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi anak. Pada Siklus I, sebagian anak masih mengalami kebingungan dalam memahami aturan dan tahapan permainan serta masih membutuhkan

pendampingan dalam menjawab kartu tantangan, menyusun kalimat, dan menuliskan huruf. Perbaikan pada Siklus II dilakukan melalui penyampaian instruksi yang lebih sederhana, jelas, dan bertahap, pemberian contoh permainan secara langsung, serta pendampingan individual bagi anak yang mengalami kesulitan. Perbaikan tersebut membuat anak lebih mampu mengikuti permainan dengan percaya diri, aktif, dan antusias.

Selain meningkatkan kemampuan literasi, penerapan permainan engklek modifikasi juga menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Anak menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih baik selama kegiatan karena proses pembelajaran menggabungkan aktivitas fisik dengan stimulasi literasi. Dengan demikian, permainan engklek modifikasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran literasi anak usia dini dengan mengintegrasikan permainan tradisional engklek dan aktivitas literasi melalui kartu tantangan edukatif. Inovasi tersebut menjadi pembeda dari penelitian terdahulu yang lebih banyak menggunakan media buku ilustrasi, panggung boneka, atau permainan engklek untuk pengembangan aspek lainnya. Penggabungan aktivitas fisik, permainan tradisional, dan stimulasi literasi memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual serta memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui gerak dan bermain.

6. Daftar Pustaka

- Anisa, A., & Faqihatuddiniyah, F. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Keaksaraan) Dalam Menghubungkan Tulisan Sederhana Dengan Gambar Melalui Model Kombinasi Mamperga Pada Anak Kelompok B Ra Al-Ihsan Banjarmasin*. Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD), 2(1), 33-41.
- Ardiyanto, A. (2019). *Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini*. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital ISSN, 4, 173-176.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2018). *Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fahrudin, F. (2023). *Analisis strategi manajemen kepala sekolah dalam meningkatkan program literasi dan numerasi*. KEADABAN: Jurnal Sosial dan Humaniora, 4(2), 1-11.
- Laila, N. (2019). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok A di RA Hidayatul Muhtadiin Sipring Pagelaran-Malang*. JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini, 1(1), 17-23.
- Luthffiah, A., & Raniyah, Q. (2025). *Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini di Ra Ananda Pertiwi*. Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 3(2), 683-687.
- Marwany dan Heru Kurniawan. *Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Berfikir, Dan Menulis Berpikir Anak*, ed. Imamah Nurul, (Yogyakarta: CV. Hikmah Media Utama, 2020). Cet-1, h. 47-48.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Munawaroh, H. (2017). *Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 86–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>

- Novrani, Arika. Caturwulandari, Dewi. dkk. (2021). *Pengembangan Literasi untuk Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. Unicef for every children.
- Pratiwi, A. I. (2024). *Penerapan Permainan Engklek pada Anak Usia Dini dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Literasi di RA Al-Akbar Metro*. (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Suzana, S., Umayah, U., & Zulhida, R. (2021). *Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka*. Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak, 2(2), 59-69.
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319-327.
- Ulfadilah, N., & Setiasih, O. (2024). *Kegiatan jurnal pagi sebagai upaya mengembangkan kemampuan pra literasi anak usia dini*. PAUDIA, 351-358.
- Widyastuti, A. (2017). *Analisis tahapan menulis dan stimulasi anak kelompok B-1 di TK Islam Assaadah Limo Depok*. AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, 3(2), 157-172.