



## Meningkatkan Literasi Bahasa pada Anak Usia Dini Melalui Media *Game* Edukasi

**Barokah Widuroyekti**

Universitas Terbuka, Indonesia  
Email: [barokah@ecampus.ut.ac.id](mailto:barokah@ecampus.ut.ac.id)

**Hadiqotul Luluk**

Universitas Terbuka, Indonesia  
Email: [lulu@ecampus.ut.ac.id](mailto:lulu@ecampus.ut.ac.id)

**Iswati**

Universitas Terbuka, Indonesia  
Email: [iswati@ecampus.ut.ac.id](mailto:iswati@ecampus.ut.ac.id)

---

### Abstract

**Keywords:**

Game  
educational;  
Language  
literacy;  
early childhood;

This study aims to determine the effectiveness of my recreation educational game in increasing language literacy in young children in Jember Regency. The research method uses a quasi-experimental Nonrandomized Pre-Test Post-Test Control Group Design, with a population of 100 respondents, with a sampling technique using purposive sampling technique. This study used the different T test, namely the paired sample t-test (the average difference of two paired samples) as a data analysis technique and the independent sample t-test in the SPSS 21 program. The results of the paired sample t-test obtained significant results as much as  $0.026 < 0.05$ . This means that there has been a significant increase in language literacy in the experimental class. In the independent sample t-test test, it obtained a significance of  $0.003 < 0.05$  and the comparison value of the two methods had a difference of 244 from the results of the posttest average value of the experimental class of 1260 and the posttest average value of the control class of 1016 From this analysis, it can be concluded that there has been an increase in language literacy in early childhood through my recreational educational games

### Abstrak

**Kata Kunci:**

Game Edukasi;  
Literasi  
Bahasa;  
Anak Usia Dini;

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas game edukasi rekreasi dalam meningkatkan literasi bahasa pada anak usia dini di Kabupaten Jember. Metode penelitian menggunakan eksperimen quasi desain Nonrandomized Pre-Test Post-Test Control Group Design, dengan populasi 100 responden, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian ini menggunakan uji beda T yaitu uji paired sample t-test (perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan)

sebagai teknik analisis data dan uji independent sample t-pada program SPSS 21. Adapun hasil uji paired sample t-test memperoleh hasil signifikansi sebanyak  $0,026 < 0,05$ . Maknanya terjadi kenaikan literasi bahasa yang signifikan terhadap kelas eksperimen. Pada uji independent sample t-test mendapatkan hasil signifikansi sebanyak  $0,003 < 0,05$  serta nilai perbandingan kedua metode memiliki selisih sebesar 244 dari hasil nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebanyak 1260 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 1016. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan terjadi peningkatan literasi Bahasa pada anak usia dini melalui game edukasi rekreasiku.

Received : 20 Juni 2023; Revised: 23 Juli 2023; Accepted: 23 Agustus 2023

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.10204>

Copyright© Barokah Widuroyeki, et.al.  
with the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the [CC-BY](#)

## 1. Pendahuluan

Abad ke-21 yang lebih dikenal dengan Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk mempersiapkan generasi menghadapi tantangan masa kini (Darise, 2013). Salah satu persiapan yang dapat dilakukan adalah membekali anak dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 dapat mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan abad 21 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi (Hanifa, 2021). Negara yang tidak membekali generasinya saat ini akan tertinggal dengan bangsa lain. Keterampilan abad 21 meliputi keterampilan berpikir kreatif, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan komunikasi dan kolaborasi atau dikenal dengan 4C (Rahmawati et al., 2022). Efektifitas pemberian keterampilan abad 21 tidak menutup kemungkinan untuk diterapkan pada usia dini.

Pada usia dini penting untuk memiliki keterampilan abad 21 karena pada usia dini merupakan landasan bagi segala aspek perkembangan anak (Zahro, 2019). Pengembangan aspek perkembangan anak membantu anak belajar keterampilan dan keterampilan hidup sehingga mereka bisa berinteraksi dengan baik dengan lingkungannya. Salah satu aspek perkembangan anak yang membantu anak dalam interaksinya adalah perkembangan bahasa (Yulia et al., 2021). Salah satu aspek perkembangan anak yang akan membantu anak dalam interaksinya adalah perkembangan bahasa. Kecakapan anak dalam berbahasa akan menentukan penerimaan anak dalam lingkungannya. Sulzby (1986) menyatakan bahwa kecakapan anak berbahasa baik lisan maupun tulisan dalam komunikasi disebut dengan literasi (Handayani & Wonoboyo, 2020). Definisi literasi secara sempit adalah kemampuan membaca dan menulis, sebagaimana yang dinyatakan oleh Sulzby (1986) bahwa literasi adalah proses terliterasi atau melek huruf (Tri Puji Astuti, 2007). Sejalan dengan hal tersebut (Basyiroh, 2017) menyatakan bahwa definisi terdahulu dari literasi

merujuk pada kemampuan baca tulis, akan tetapi saat ini definisi literasi sekarang berkembang sehingga tidak lagi terbatas pada kemampuan baca tulis. Definisi terbaru literasi merujuk pada pengertian memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis dan mentransformasi pengetahuan (Nugraha, 2022). Akan tetapi literasi pada anak dimaknai sebagai kemampuan anak membaca dan menulis sesuai tahap perkembangan bahasa anak. Berdasarkan definisi tersebut maka literasi bahasa pada anak usia dini dilakukan secara berbeda tergantung tahap perkembangan anak (Nur Haliza, Eko Kuntarto, 2020).

Pengembangan keterampilan literasi awal dapat dimulai sejak anak lahir melalui penataan lingkungan yang mendukung munculnya literasi pada anak serta kegiatan sehari-hari bersama orang tua atau keluarga lain. Saat anak sudah mulai menguasai bahasa lisan dengan baik (berbicara dan mendengarkan), maka anak siap untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis. Anak akan dapat mengenal bahasa tulisan dengan lebih baik saat ia memiliki kosakata yang cukup, dapat memahami bahasa, dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui bahasa lisan, dan mengenali simbol (UNICEF, 2021).

Kementrian Dalam Negeri telah menyatakan Indonesia menempati urutan ke 62 dari 70 negara dalam hal melek huruf atau berada di urutan ke-10 angka melek huruf terendah (Sekar, 2022). Hal ini berdasarkan survey yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA) yang di terbutkan Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019 (Hewi & Shaleh, 2020).

Staf ahli Menteri Dalam Negeri (Mendagri), Suhajar Diantoro dari perpustakaan mengatakan, "Literasi Indonesia dalam kajian 70 negara berada di urutan ke-62", yang artinya masih kurang diperhatikan oleh warga negara Indonesia. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization/UNESCO)* di Kompas, menampilkan data dalam bentuk persentase dengan materi presentasi. Minat baca anak Indonesia sebesar 0,01 persen yang berarti anak Indonesia memiliki minat yang kecil dan sedikit minat membaca.

Indonesia memiliki budaya membaca yang lemah selama bertahun-tahun lalu (Ayu & Sari, 2023). Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca karena pola asuh yang di pilih oleh orang tua, kurangnya kesadaran bahwa membaca itu berkenalan penting sejak dini juga menjadi faktor, penyediaan buku yang berwarna dan menarik, perpustakaan khusus anak-anak dan kurangnya penyediaan taman baca merupakan faktor yang harus diperhatikan.

Pada saat anak berada dalam masa perkembangan yang sangat pesat, sangat penting untuk dioptimalkan guna meningkatkan kemampuan dan potensinya (Rijkiyani & Mauizdati, 2022). Masa kanak-kanak adalah satu-satunya individu yang mengikuti prinsip teoritis bahwa anak harus dilayani melalui berbagai aktivitas yang saling terkait agar pola stimulasi perkembangannya menjadi optimal. Aspek perkembangan yang harus ada dalam aktivitas sehari-hari meliputi nilai-nilai agama dan moral, bahasa, gerak fisik, kognisi, seni, dan aspek sosio-emosional.

Secara tradisional, literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis (Syihabudin, 2022). Satu-satunya orang yang dapat dianggap terpelajar dari sudut pandang ini adalah mereka yang dapat membaca dan menulis, atau mereka yang buta huruf sama sekali. Literasi telah menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan, seperti yang didefinisikan saat ini (Parapat et al., 2023). Sejak awal, konsep literasi telah berkembang dari pemahaman yang sangat fungsional menjadi pemahaman yang mencakup banyak bidang penting lainnya (Minalillah, 2023). Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, literasi memiliki pengertian yang lebih luas lagi. Literasi tidak lagi dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis saja. Kini literasi dipandang sebagai kemampuan berbahasa seseorang dengan cara menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam berkomunikasi dengan cara-cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya.

Dalam paparannya, UNESCO memandang bahwa literasi adalah hak asasi manusia yang mendasar dan menjadi dasar pembelajaran sepanjang hidup manusia. Literasi memegang peranan penting untuk pembangunan sosial dan manusia dalam kemampuannya untuk mengubah kehidupan. Penggunaan literasi sebagai pertukaran pengetahuan akan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Dengan demikian, literasi sebagai hak asasi manusia sebaiknya sudah diperkenalkan pada anak sedari awal. Pengembangan literasi pada anak dipercaya akan membawa mereka pada kondisi kemampuan menalar yang lebih baik, karena pembelajaran terbaik dapat diperoleh dengan membaca. Pemahaman akan literasi anak diawali dengan pemikiran bahwa kemampuan literasi anak sudah bisa dimulai bahkan sebelum anak mampu membaca dan menulis secara formal di sekolah, yakni dimulai pada usia dini dengan bantuan orang tua.

Literasi secara harfiah berasal dari bahasa Inggris yaitu literacy yang bermakna sebuah aksara. Secara etimologis istilah literasi sendiri berasal dari bahasa Latin "literatus" yang dimana artinya adalah orang yang belajar (Sevima, 2020). Literasi adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain menggunakan suara, tulisan atau tanda (Early & Initial, 2020). Perkembangan bahasa adalah momen yang dinantikan oleh orang dewasa dan orang tua. Melihat anak-anak berbicara itulah yang membuat mereka bangga dan bahagia. Beberapa orang mengatakan bahwa bahasa dan literasi adalah indikator kecerdasan dan kecerdasan anak.

Pertumbuhan dan perkembangan akan tercapai secara optimal jika diciptakan situasi dan kondisi yang kondusif sesuai dengan kebutuhan anak yang berbeda-beda (Jumrawarsi, 2020). Layanan pendidikan yang diberikan juga harus memperhatikan keragaman budaya anak, agama, kondisi alam, dan gaya hidup sehari-hari. Selain itu, perlu memperhatikan hakikat anak sebagai makhluk pribadi, sosial, moral dan religius. Berdasarkan kondisi obyektif yang ada pada anak sebagaimana tersebut di atas dan untuk memaksimalkan potensi anak usia prasekolah, perlu dirancang program-program yang kreatif dan

inovatif (multiple program) seperti kelompok bermain, Taman Kanak-Kanak, Taman Kanak-Kanak

Dalam hal literasi dan kesadaran bahasa anak-anak, ada beberapa isu penting yang harus diangkat, yang pertama adalah pentingnya penerapan aplikasi bahasa online untuk anak kecil. Masih banyak perdebatan tentang apakah anak-anak boleh memegang ponsel bahkan selama kegiatan sekolah. Jadi siapa yang akan mengajari atau membantu anak menggunakan aplikasi online? Untuk itu diperlukan suatu model perkembangan literasi dan bahasa anak yang menyenangkan dan sesuai dengan usia perkembangannya.

*Game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai *Scratch*.

*Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

*Game* edukasi berperan penting dalam menyelesaikan tugas perkembangan yang dicapai melalui bermain (Lisa et al., 2020). Perkembangan Aspek Kognitif Permainan edukasi juga dapat mempengaruhi perkembangan aspek bahasa anak (Putu et al., 2021). Dalam hal ini juga dapat melatih anak memecahkan masalah dengan menggunakan permainan sebagai masalah yang harus dipecahkan. Beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan media *game* edukasi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan pola pembelajaran dapat diubah menjadi lebih menyenangkan (Fithri & Setiawan, 2017).

Studi lain juga menunjukkan bahwa media permainan kuis dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran daring sekaligus mencegah penyebaran Covid-19 pada mata pelajaran sosial (Nurhayati, 2020). Penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa permainan edukatif merupakan media yang valid dan cocok untuk dikembangkan dengan tujuan membantu guru atau orang tua meningkatkan minat anak dalam belajar pengenalan warna dan dapat dipasang pada handphone Android (Rozi & Khomsatun, 2019)

Beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan media *game* edukasi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa, serta dapat mengubah model pembelajaran agar siswa lebih tertarik (Hasanah et al., 2021). Penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa permainan edukatif merupakan media yang valid dan layak untuk dikembangkan dengan tujuan membantu guru atau orang tua meningkatkan minat anaknya dalam mempelajari warna dan dapat dipasang pada ponsel android (Putu et al., 2021).



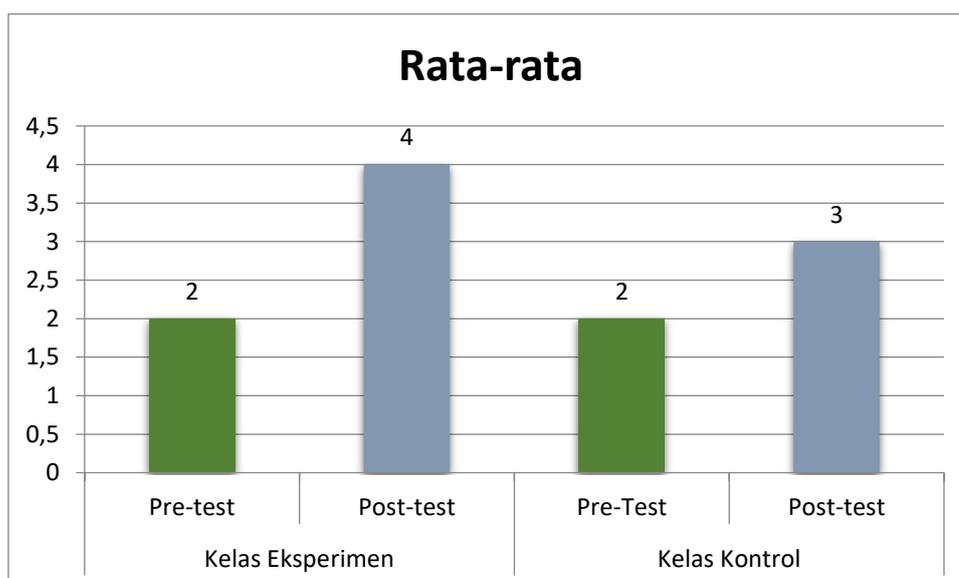
- c. Setelah teruji kelas *treatment* dan kelas *control* tidak memiliki perbedaan maka kedua kelas tersebut dapat dilakukan proses pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran masing-masing kelas. Bila hasil tes uji beda menyatakan adanya perbedaan maka eksperimen tidak bisa dilanjutkan.
- d. Setelah kelas *treatment* dan kelas *control* diberikan perlakuan model pembelajaran. Langkah selanjutnya melakukan mengujikan *post test*.
- e. Hasil dari *post test* kelas *treatment* dan kelas kontrol diujikan kembali dengan uji beda (uji-t) untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan secara signifikan.
- f. Langkah yang terakhir adalah mengujikan proses pembelajaran dengan menghitung skor gain dan uji beda *pre test* dan *post test* untuk mengetahui bahwa proses bermakna secara signifikan dapat tidaknya meningkatkan literasi bahasa pada anak usia dini

### 3. Hasil dan Pembahasan

**Tabel 1 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Sumber	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-Test	Post-test
Skor Total	615	1260	540	1016
Rata-rata	2	4	2	3
Skor Max	2	4	2	3
Skor Min	1	2	1	2
N	15	15	15	15

Sumber: Data Primer Diolah 2023



Hasil ini nampak dari adanya perubahan yang cukup besar pada hasil pretest di kelas eksperimen. Anak usia dini yang menjadi sampel pada kelas eksperimen memiliki kemampuan literasi yang cukup baik, anak-anak mampu menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya), mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mendengar dan membedakan bunyibunyan dalam bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama), mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, senang dan menghargai bacaan, mengulang kalimat sederhana, bertanya dengan kalimat yang benar, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, menyebutkan kata-kata yang dikenal, menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar, memperkaya perbendaharaan kata, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, mengenal simbol-simbol, dan mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri dan memahami arti kata dalam cerita.

*Game* edukasi rekreasi memiliki tampilan yang penuh warna, isi aplikasi tidak mengandung unsur pornografi, sesuai perkembangan IPTEK, penyusunan kalimat yang tepat serta gambar-gambar-gambar yang menarik serta bahasa yang sederhana sehingga anak-anak tertarik untuk belajar. Dengan memanfaatkan *game* edukasi rekreasi, ada alternatif yang cocok dikarenakan permainan edukatif berbasis android ini memiliki kelebihan pada tampilannya yang menarik dan bahasanya yang sederhana. *Game* edukasi rekreasi mengajak anak-anak untuk melakukan aktivitas edukatif dengan cara yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Janah dan Dewi (2022) yang menemukan bahwa penggunaan game edukasi berbasis android dapat merangsang rasa ingin tahu dan kecerdasan yang diciptakan oleh anak. Mufidah dan Eka (2022) menemukan bahwa penelitian tentang keterampilan membaca awal dengan menggunakan media bermain untuk belajar membaca di TK dan PAUD menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengalaman kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan tidak ada peningkatan belajar membaca dan hanya beberapa anak yang mengalami peningkatan beberapa poin.

Untuk mengetahui apakah *Game* edukasi rekreasi dapat diaplikasikan secara baik dan berpengaruh terhadap perkembangan literasi bahasa anak, perlu dilakukan uji inferensial. Sebelum masuk pada uji t untuk mengetahui apakah penerapan *Game* edukasi rekreasi dapat mempengaruhi perkembangan literasi Bahasa anak pada anak usia dini sehingga dapat diimplementasikan di sekolah, maka dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau sebaliknya. Data yang digunakan untuk uji normalitas menggunakan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria yang digunakan dalam penghitungan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Adapun hasil analisis uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Nilai Kolmogorov Smirnov	Keputusan
Eksperimen	0,100	Berdistribusi normal
Kontrol	0,080	Berdistribusi normal

Sumber: Data Primer 2023

Tabel 3.1 menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data perkembangan anak terkait kemampuan bahasa pada anak usia dini pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pada tahapan ini dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui hasil dari kesamaan varians skor hasil perkembangan anak dengan menggunakan *Levene's test*. Adapun kriteria analisis uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka data homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas perkembangan anak:

**Tabel 3 Hasil Analisis Uji Homogenitas**

Levene statistic	df1	df2	Sig.
0,033	1	28	0,858

Sumber: Data Primer 2023

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas yang tersaji dalam tabel di atas menunjukkan bahwa hasil nilai signifikansi perkembangan anak adalah > 0,05 atau 0,858, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap kelompok dinyatakan homogen.

c. Uji t

Uji t dilakukan untuk menganalisis apakah penerapan *Game* edukasi rekreasi dapat memengaruhi perkembangan literasi anak pada anak usia dini. Berikut hasil uji t:

**Tabel 4 Hasil Uji t**

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)

Perkembangan Anak	Equal variances assumed	0,033	0,858	4,516	28	.000
	Equal variances not assumed			4,516	27.477	.000

Sumber: Data Primer 2023.

Berdasarkan uji t di dapat hasil bahwa penerapan *Game* edukasi rekreasi berpengaruh signifikan terhadap perkembangan literasi anak pada anak usia dini. Sehingga *Game* edukasi rekreasi dapat diimplementasikan untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini terkait literasi. Berdasarkan uji-t diketahui bahwa penerapan *game* edukasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan literasi anak pada masa kanak-kanak. Demikian *game* edukasi rekreasi dapat dibuat untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini terkait dengan literasi. *Game* edukasi rekreasi dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk anak kecil dengan melibatkan mereka dalam permainan membaca dan menulis. Kemampuan literasi anak akan meningkat. Literasi dan bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain menggunakan suara, tulisan, atau simbol. Bagi anak, bahasa merupakan aspek perkembangan yang harus terus ditingkatkan. Perkembangan bahasa adalah momen yang dinantikan oleh orang dewasa dan orang tua. Melihat anak-anak berbicara itulah yang membuat mereka bangga dan bahagia. Beberapa orang mengatakan bahwa bahasa dan literasi adalah indikator kecerdasan dan kepandaian anak.

Hal ini sesuai dengan penelitian Mardhotillah (2022) menunjukkan bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Kemala Bhayangkari 13 Batusangkar dengan kemampuan membaca meningkat dari 37,5% menjadi 85,9% dengan kategori Sangat Berhasil (Eka & Maulidiyah, 2022). Penelitian digital mendukung membaca berbasis permainan dan menekankan bahwa penggunaan membaca multi-komponen yang dikombinasikan dengan prinsip flow bermanfaat bagi anak-anak penyandang disabilitas membaca, seperti karya G6rgen, Huemer, Schulte-Korne, et al., (2020) dimana game berbasis Android- ABaCa tidak hanya dapat meningkatkan kesadaran fonologis, pengetahuan tertulis dan konsep penulisan, huruf dan kata, tetapi juga meningkatkan motivasi anak karena game ABaCa memiliki suara, grafik, gambar, dan layar animasi yang menarik untuk menarik minat anak usia 5-6 tahun. menyelesaikan permainan.

#### 4. Kesimpulan

*Game* edukasi rekreasi ini efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di Kabupaten Jember. Hasil ini dapat dilihat melalui perubahan yang nyata pada hasil tes sebelumnya pada kelas eksperimen. *Game* edukasi rekreasi memiliki bentuk yang *colorful*, konten aplikasi tidak mengandung unsur cabul, sesuai dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, susunan kalimat yang akurat, gambar yang menarik, bahasa Bahasa yang sederhana membuat mereka tertarik untuk mengikuti pelatihan. Dengan menggunakan *game* edukasi rekreasi terdapat alternatif yang cocok karena *game* edukasi berbasis android ini memiliki keunggulan tampilan yang menarik dan bahasa yang sederhana.

*Game* edukasi rekreasi mengajak anak-anak untuk melakukan aktivitas edukatif dengan cara yang menyenangkan. *Game* edukasi rekreasi saya yang menghibur memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan literasi anak di usia dini. Demikian *game* edukasi rekreasi ini dapat dibuat untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini terkait dengan literasi bahasa. *Game* edukasi rekreasi dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk anak kecil dengan melibatkan mereka dalam permainan membaca dan menulis. Kemampuan literasi anak akan meningkat.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala LPPM UT Pusat, kepada guru-guru PAUD, responden serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini. Jurnal Kiddo Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membantu menelaah naskah untuk diterbitkan.

## Referensi

- Ayu, D., & Sari, K. (2023). *Literasi Baca Siswa Indonesia menurut Jenis Kelamin , Growth Mindset , dan Jenjang Pendidikan : Survei PISA Indonesian Students ' Reading Literacy According to Sex , Growth Mindset , and School Grade: Pisa Survey*. 8, 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873>
- Darise, G. N. (2013). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Sebagai Solusi Alternatif Pendidikan Di Indonesia Dalam Menghadapi Revolusi Industri* Gina Nurvina Darise Pendahuluan. 13, 41–53.
- Early, R., & Initial, C. (2020). *Development Of Environmental Symbol Based Models In Recognizing Early Children Initial Literation*.
- Eka, M., & Maulidiyah, C. (2022). *Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun*. 10(4).
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). *Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini*. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.
- Handayani, S., & Wonoboyo, S. D. N. (2020). *Budaya Literasi Melalui Gesigeli (Gerakan Siswa Gemar Literasi)*. 3(4), 1037–1043.
- Hanifa, R. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. 12(1), 29–40.
- Hasanah, U., Safitri, I., Nasution, M., & Pembelajaran, M. (2021). *Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game Game-Based Learning Outcomes*. 1(3), 204–211.
- Hewi, L. (2020). *Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi*. *Thufula*, 8(1), 112–124.

- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). *Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini* ). 04(1), 30–41.
- Jumrawarsi, N. S. (2020). *Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif*. 2(3), 50–54.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132.
- Minalillah, S. L. (2023). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Mts. Ypi Manbaul Ulum Semanding Jenangan Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Nugraha, D. (2022). *Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar*. 6(6), 9230–9244.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150.
- Parapat, I. K., Irwan, M., & Nasution, P. (2023). *Mengoptimalkan Pengenalan Literasi Pada Anak Sejak Usia Dini: Menumbuhkan Keterampilan Membaca dan Menulis*. 11(1), 38–49.
- Purnama, S. (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 493–502.
- Putu, N., Pratama, A., Agung, A., & Agung, G. (2021). *Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini*. 9, 149–157.
- Rahmawati, D., Jannah, N., Ragil, I., & Atmojo, W. (2022). *Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 6(1), 1064–1074.
- Rijkiyani, R. P., & Mauizdati, N. (2022). *Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age*. 6(3), 4905–4912.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12–18.
- Sekar, R. W. (2022). *Maraknya Platform Sastra Cyber Berdampak Terhadap Dunia Literasi di Indonesia*. 6(April 2022), 17–25.
- Syihabudin, T. (2022). *Penguatan Literasi Beragama Bagi Peserta Didik di Madrasah*. 2(04).
- Yulia, R., Eliza, D., Anak, P., Dini, U., & Padang, U. N. (2021). *Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini*. V(1), 53–60. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Zahro, F. (2019). *Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini*. 4(2), 121–130.