

**APPLICATION OF PLAY-BASED LEARNING METHOD TO IMPROVE
STUDENTS' READING LITERACY SKILLS IN KINDERGARTEN**

**PENERAPAN METODE PLAY-BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA SISWA TK B1 XYZ
SCHOOLS**

Kartika Ayuning Dyah Purbo¹, Soegeng Wahyoedi², Dwi Muwarni W. Pramono³

Universitas Kristen Krida Wacana, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Program Studi Magister
Manajemen, Jakarta^{1,2,3}

kartika.ayuningdprd@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the play-based learning method in improving the reading literacy skills of TK B1 students at XYZ Schools. The research background highlights the lack of variation in media and teaching methods used by teachers, which are predominantly conventional—such as worksheets and flashcards—leading to low student engagement and suboptimal literacy development. This classroom action research adopted the model of Kemmis, McTaggart, and Nixon (2014), conducted in two cycles from January to June 2025. The research subjects were 18 students from TK B1. The findings revealed a significant improvement in students' reading literacy skills following the implementation of play-based learning. Prior to the intervention, most students were in the "Emerging" category. After two action cycles, 67% reached the "Developing as Expected" level, and 22% reached the "Very Well Developed" level. Learning activities involving phonics games, role-playing, and word-connection games effectively enhanced students' ability to recognize letters, read syllables and simple words, and understand contextual word meanings. These results support child development theories by Piaget, Vygotsky, and Maslow, as well as the play-based learning approach developed by Mraz, Jones, and Boxberger. Therefore, play-based learning is proven to foster an enjoyable, meaningful learning environment that positively impacts early childhood reading literacy.

Keywords: *Play-Based Learning, Reading Literacy, Early Childhood, Joyful Learning, Kindergarten*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *metode play-based learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa TK B1 di XYZ Schools. Latar belakang penelitian didasarkan pada kurangnya variasi media dan metode pembelajaran yang digunakan guru, yang cenderung konvensional seperti penggunaan worksheet dan flashcard, sehingga membuat siswa kurang antusias dan kemampuan literasi mereka belum berkembang optimal. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengadaptasi model Kemmis, McTaggart, dan Nixon (2014), dilakukan selama dua siklus dari Januari hingga Juni 2025. Subjek penelitian adalah 18 siswa TK B1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan metode *play-based learning*, kemampuan literasi membaca siswa meningkat secara signifikan. Sebelum tindakan, mayoritas siswa berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah dua siklus tindakan, sebanyak 67% siswa berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 22% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pembelajaran melalui permainan fonetik, bermain peran, dan permainan hubung kata terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenali huruf, membaca suku kata, kata sederhana, dan memahami makna kata dalam konteks. Temuan ini memperkuat teori-teori perkembangan anak dari Piaget, Vygotsky, Maslow, serta pendekatan *play-based learning* dari Mraz, Jones, dan Boxberger. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis bermain terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak positif terhadap peningkatan literasi membaca anak usia dini.

Kata Kunci: *Play-Based Learning, Literasi Membaca, Anak Usia Dini, PAUD, Pembelajaran Menyenangkan*

PENDAHULUAN

Literasi awal adalah pondasi utama bagi anak dalam menapaki dunia pendidikan. Namun, kemampuan ini tidak tumbuh dalam ruang kosong.

Anak-anak memerlukan lingkungan yang kaya pengalaman, menyenangkan, dan relevan. Di TK B1 XYZ Schools, tantangan yang dihadapi guru adalah kurangnya variasi dalam metode dan

media pembelajaran. Sebagian besar proses belajar didominasi oleh penggunaan worksheet dan flashcard. Akibatnya, anak-anak merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan membaca.

Play-based learning hadir sebagai sebuah alternatif yang menjanjikan. Pendekatan ini menempatkan permainan sebagai medium utama dalam proses belajar. Anak tidak hanya dilibatkan secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial. Teori Piaget, Vygotsky, dan Maslow menjadi fondasi kuat dari pendekatan ini, yang menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang menyeluruh: menyentuh hati, menggerakkan tubuh, dan menyalakan pikiran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama dua siklus dari Januari hingga Juni 2025, menggunakan pendekatan dari Kemmis, McTaggart, dan Nixon. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas TK B1 berusia 5–6 tahun. Penelitian diawali dengan observasi awal dan pretest untuk mengukur kemampuan literasi membaca. Kegiatan pembelajaran didesain menggunakan metode play-based learning melalui permainan fonetik, permainan peran, dan permainan hubung kata yang diadaptasi dari cerita “Tiga Babi Kecil”.

Instrumen penelitian meliputi:

- Rubrik penilaian membaca kata (6 indikator, skala 1–4)
- Lembar observasi keterlibatan dan kemandirian siswa
- Catatan reflektif guru dan peneliti

Indikator keberhasilan ditetapkan jika minimal 78% siswa mencapai kategori *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) atau lebih tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Observasi Awal:

Pada tahap awal, hanya 4 dari 18 siswa (22%) yang tergolong *Mulai Berkembang* (MB), sementara 78% lainnya berada pada kategori *Belum Berkembang* (BB). Anak-anak terlihat enggan terlibat, tidak antusias, dan cenderung pasif selama kegiatan membaca berlangsung.

Siklus I:

Pada siklus pertama, pendekatan play-based learning mulai diterapkan melalui kegiatan membaca cerita “Tiga Babi Kecil”, dilanjutkan dengan permainan fonetik dan permainan peran menjadi detektif kata. Anak-anak mulai menunjukkan ketertarikan. Mereka antusias mencari “telur huruf”, menyusun suku kata dengan potongan kayu alfabet, dan menggunakan binokular mainan untuk menemukan kata di kelas. Hasil post-test menunjukkan peningkatan: 78% siswa berada di kategori MB atau lebih tinggi.

Siklus II:

Siklus kedua menambahkan variasi berupa permainan “menjadi arsitek” dan “permainan hubung kata” menggunakan katrol. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya membaca kata, tetapi juga memahami maknanya. Pada akhir siklus, 67% siswa berada pada kategori *BSH* dan 22% pada *BSB*. Hanya 11% yang masih dalam kategori *MB*. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh interaksi.

Play-based learning tidak sekadar meningkatkan kemampuan teknis membaca. Lebih dari itu, pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang manusiawi. Anak-anak belajar tanpa rasa takut salah, penuh semangat, dan merasa dihargai. Mereka menyentuh huruf, menyusun kata, menyampaikan cerita—

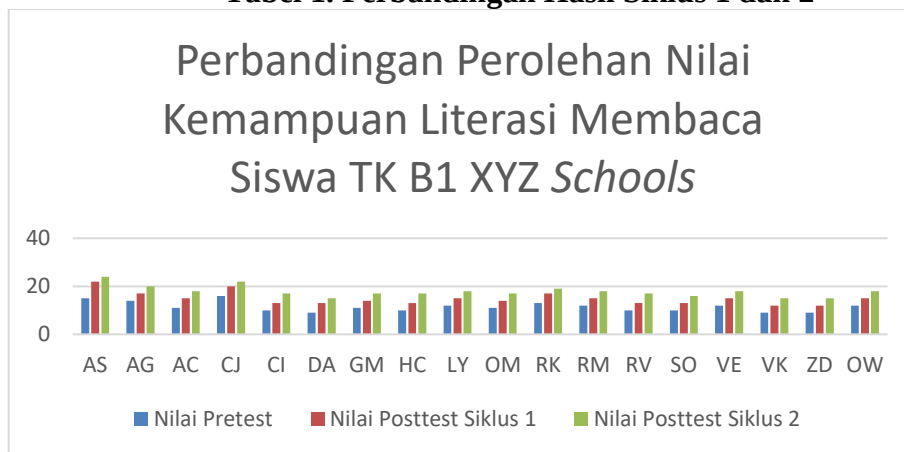
semua dalam atmosfer yang hangat dan penuh tawa. Ini adalah pendidikan yang memanusiakan. Hasil penelitian memperkuat teori konstruktivisme Piaget: anak belajar melalui pengalaman konkret. Dalam kegiatan menyusun suku kata dari potongan huruf, anak secara aktif mengonstruksi pemahaman. Vygotsky juga tercermin kuat dalam interaksi sosial saat bermain berkelompok, di mana guru berperan sebagai scaffolding. Bahkan teori Maslow pun terbukti: ketika kebutuhan akan rasa aman dan menyenangkan

terpenuhi, anak-anak akan menunjukkan performa belajar yang jauh lebih baik.

Penelitian ini juga sejalan dengan berbagai studi terdahulu yang menunjukkan efektivitas metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini (Farikha & Agustanti, 2024; Handayani et al., 2024). Artinya, bermain bukanlah kegiatan “pengisi waktu”, tetapi justru fondasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Berikut tabel perbandingan hasil siklus:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Siklus 1 dan 2



Pembahasan Berdasarkan Indikator Kemampuan Literasi Membaca dan Jenis Permainan

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes dari siklus pertama dan kedua, peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dapat dilihat secara lebih terperinci melalui indikator-indikator literasi yang dicapai dari setiap permainan yang digunakan. Indikator literasi membaca yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Mengenal bentuk dan bunyi huruf
2. Menggabungkan huruf menjadi suku kata
3. Membaca kata sederhana
4. Mencocokkan kata dengan benda yang sesuai
5. Memahami makna kata dalam konteks

a. Permainan Fonetik (Pertemuan 1 di Siklus 1 & 2)

Permainan fonetik menggunakan media potongan kayu huruf dimaksudkan untuk mengembangkan indikator 1 dan 2. Anak-anak diajak untuk menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana seperti "rumah", "batu", dan "bata".

Hasilnya, pada akhir siklus pertama, sebagian besar siswa telah mulai mengenali bentuk huruf dan menghubungkannya dengan bunyi. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang naik ke kategori MB dan BSH.

Pada siklus kedua, melalui variasi permainan fonetik yang lebih menantang (seperti mengganti huruf vokal), siswa menunjukkan pemahaman fonemik yang lebih dalam. Hal ini terlihat dari

peningkatan skor siswa yang secara spesifik menunjukkan kemampuan membedakan dan memodifikasi suku kata.

b. Permainan Peran: Detektif Kata dan Arsitek Rumah (Pertemuan 2 di Siklus 1 & 2)

Permainan ini menargetkan indikator 3 dan 4, yaitu membaca kata sederhana dan mencocokkan kata dengan benda yang sesuai dengan konteks bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Pada siklus pertama, bermain sebagai detektif kata mendorong siswa untuk menemukan dan membaca kata secara aktif di dalam kelas. Ini melatih anak mengenali kata-kata dalam konteks permainan.

Pada siklus kedua, permainan arsitek rumah membantu anak menghubungkan kata dengan gambar (misalnya kata “jendela” dengan gambar jendela yang mereka gambar sendiri). Ini meningkatkan asosiasi visual dan makna, serta memperkuat memori kata.

c. Permainan Hubung Kata (Pertemuan 3 Siklus 2)

Permainan ini melatih indikator 3 dan 5, yaitu membaca kata dan memahami makna dalam konteks. Dengan mengirimkan kata melalui alat katrol, anak diminta membaca kata secara mandiri, kemudian mengaitkan kata tersebut dengan ide baru seperti “rumah kura-kura”.

Permainan ini menuntut anak untuk tidak hanya membaca kata, tetapi juga menggunakan pemahamannya untuk menciptakan asosiasi yang kreatif. Ini mendorong perkembangan kosakata serta kemampuan berpikir kritis yang terintegrasi dalam kegiatan literasi.

Berdasarkan analisis terhadap tiap permainan, terlihat bahwa:

- Indikator 1 (mengenal huruf) sudah dikuasai mayoritas siswa pada akhir siklus pertama.
- Indikator 2 (membentuk suku kata) mulai muncul pada akhir siklus pertama dan berkembang kuat di siklus kedua.
- Indikator 3 (membaca kata sederhana) berkembang jelas selama dua siklus, terutama melalui permainan peran dan permainan hubung kata.
- Indikator 4 (mencocokkan kata dengan benda yang sesuai) mulai muncul dan dikuatkan melalui permainan pada siklus kedua.
- Indikator 5 (memahami kata dalam konteks) mulai muncul dan dikuatkan melalui permainan pada siklus kedua.

PENUTUP

Kesimpulan

Play-based learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa usia dini. Metode ini mampu mengubah suasana kelas dari yang semula pasif menjadi aktif, dari membosankan menjadi menyenangkan. Anak-anak bukan hanya mampu membaca, tetapi juga memahami dan menikmati prosesnya. Literasi bukan lagi sekadar mengeja huruf, tetapi sebuah pengalaman yang hidup, penuh makna, dan menyenangkan.

Saran

1. Untuk Guru PAUD: Disarankan untuk mengintegrasikan kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur ke dalam proses pembelajaran literasi. Guru dapat mengembangkan permainan yang relevan dengan tema atau cerita yang digunakan, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi anak.
2. Guru juga perlu memperhatikan durasi permainan agar tetap sesuai

dengan rentang konsentrasi anak usia dini, serta memberikan dukungan (scaffolding) yang memadai bagi siswa yang masih membutuhkan bantuan dalam membaca.

3. Untuk Sekolah: Sediakan ruang dan waktu yang cukup bagi pendekatan bermain, serta dukung guru dalam merancang aktivitas yang kreatif.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya: Eksplorasi lebih lanjut permainan berbasis teknologi sederhana atau integrasi seni dalam play-based literacy learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Chou, F. I., Wang, Y. L., & Chen, Y. T. (2020). The effect of phonological awareness training on preschoolers' reading development. *Journal of Early Childhood Literacy*, 20(2), 243–258.
<https://doi.org/10.1177/1468798418754925>
- Dewayani, S. (2019). *Menumbuhkan Minat Baca Anak di Rumah dan Sekolah*. Jakarta: Litara Foundation.
- Hassan, M. H., & Rahim, H. A. (2022). Linking vocabulary instruction to concrete experiences in early childhood settings. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 19(1), 45–59.
- Novrani, N., Yufiarti, & Suryadi, R. (2021). Developing Literacy Learning Model for Early Childhood Based on Local Wisdom and Technology. *Journal of Educational and Learning Studies*, 4(2), 147–154.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jels/article/view/48279>
- Shapiro, L. R., & Solity, J. (2016). Delivering phonics teaching effectively: A study of decoding skills in early years. *British Journal of Educational Psychology*, 86(3), 413–431.
- Niklas, F., Cohrssen, C., & Tayler, C. (2016). *The Sooner, the Better: Early Reading to Children*. SAGE Open, 6(4).
<https://doi.org/10.1177/2158244016672715> (Original work published 2016)
- Hjetland, H. N., et al. (2017). Preschool predictors of later reading comprehension ability: a systematic review. *Campbell Systematic Reviews*.
- Handayani, P. S. D., Alim, M. L., & Amalia, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Hubung Kata di TK Bhakti Pertiwi*. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 2(1), 8–14.
- Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD. (2022). *BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN, KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA*
- Farikha, F., & Agustanti, H. (2024). Penerapan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 34–45.
- Hanifah, L., & Solehuddin, M. (2023). Strategi pembelajaran literasi melalui bermain pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 101–110.
- Rochmah, N. (2024). Meningkatkan literasi awal anak usia dini melalui metode bermain simbol huruf. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 9(1), 22–30.
- Tekman, R., & Yeniazir, D. (2023). Learning to read through play-based instruction: A classroom

- action research. *Early Childhood Journal*, 11(3), 77–85.
- Rohmawati, L. (2023). Penggunaan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *Jurnal Pendidikan dan Anak*, 5(2), 63–71.
- Zaini, H., Saputra, W., & Nurul, A. (2021). Efektivitas permainan edukatif untuk literasi anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 489–498. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.40791>
- Pyle, A., & Daniel, B. (2016). The intersection of play-based learning and intentional teaching: Teacher perspectives in a Canadian kindergarten. *Early Childhood Education Journal*, 44(6), 579–587. <https://doi.org/10.1007/s10643-015-0733-0>
- Boxberger, L. (2023). Play-based learning and early literacy development: A systematic review of evidence. *Journal of Early Childhood Literacy*, 23(1), 1–18. <https://doi.org/10.1177/14687984221012345>
- Ahmad, S., Ramli, N., & Jusoh, M. (2016). Teaching early reading skills through play-based approaches: A case study of Malaysian preschool. *International Journal of Education and Practice*, 4(3), 122–131.
- Harshita. (2024). Learning through play: Enhancing literacy skills in early years education. *International Journal of Early Childhood Studies*, 15(2), 55–68.
- Nuske, H. J., McWilliam, R. A., Hendrickson, J. M., & Ahmed, M. (2021). Learning to read in early childhood through play: A teacher-led action research. *Early Years*, 41(1), 95–111. <https://doi.org/10.1080/09575146.2019.1617265>
- Fitriani, D., Lestari, E., & Prasetyo, H. (2023). Penerapan permainan fonemik dalam meningkatkan literasi membaca anak TK B. *Jurnal PAUD Terpadu*, 8(4), 201–213.
- Fahitah, N., & Watini, S. (2021). Peningkatan kemampuan literasi melalui bermain peran di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 49–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.513>
- Purnamasari, N., & Rohmawati, S. (2023). Pengaruh metode bermain huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 7(2), 117–126. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i2.6161>
- Wahyuni, D. P., Dewi, L. N., & Nursaadah, I. (2022). Penerapan metode bermain untuk meningkatkan literasi awal anak usia dini di RA Mutiara Hati. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 14–22.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>