



## Pengaruh Permainan *Sticky Board* Terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak Kelompok A

Nur Anisa Abdul Wahab<sup>1</sup>, Rapi Us. Djuko<sup>2</sup> & Waode Eti Hardiyanti<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu  
Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: [nuranisaabdulwahab19@gmail.com](mailto:nuranisaabdulwahab19@gmail.com), [rapi.djuko@ung.ac.id](mailto:rapi.djuko@ung.ac.id), [waode@ung.ac.id](mailto:waode@ung.ac.id)

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juni 2023  
Disetujui Agustus  
2023  
Dipublikasikan  
September 2023

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui data pengaruh kegiatan permainan Sticky Board terhadap kemampuan literasi awal anak kelompok A di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. Metode penelitian ini yang digunakan kuantitatif eksperimen pre-eksperimental (on-group pretest-posttest design). Hasil penelitian dengan jumlah sampel 26 anak menunjukkan adanya perbedaan besaran rata-rata hasil pre-test dan post-test. Hal ini dapat dilihat pada data pre-test memperoleh nilai rata-rata 15,1 dan standar deviasi 3.04. Sedangkan pada data post-test memperoleh nilai rata-rata 32,5 dan standar deviasi 2,26. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. berdasarkan output Tes Statistic, diketahui nilai T hitung 17,7 dan nilai T tabel 2,048. Oleh karena nilai  $17,7 > 2,048$  maka hipotesis diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan Sticky Board terhadap kemampuan Literasi Awal anak kelompok A di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

**Kata kunci:** Literasi Awal; Permainan Sticky Board; PAUD

### Abstract

*This study aims to determine the influence of the Sticky Board game on the early literacy skills of Group A children at said Kindergarten in the research site. It applied a quantitative pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The findings revealed a difference in the average scores between the pretest and posttest, based on a sample of 26 children. The pretest data showed an average value of 15.1 and a standard deviation of 3.04, while the posttest data showed an average value of 32.5 and a standard deviation of 2.26. The findings demonstrated a significant influence before and after the implementation. Based on the output of the Statistical Test, the T count value was 17.7, and the T table value was 2.048. Thus, the value was  $17.7 > 2.048$ , and the hypothesis is accepted. Therefore, the research hypothesis stated that there is an influence of the Sticky Board Game on the Early Literacy Skills of Group A Children at TK Mekar Wangi Kindergarten in Botubarani Village, Kabila Bone District, Bone Bolango Regency.*

**Keywords:** *early Literacy; Sticky Board Game; Early Childhood Education*



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 angka 14). Menurut Walujo dan Listyowati, 2017:2. PAUD juga dapat dikatakan sebagai proses pembinaan tumbuh kembang anak usia 0–8 tahun secara menyeluruh, mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi Perkembangan mental, intelektual, emosional, moral, dan sosial (NEST, 2007).

Anak usia 4-5 tahun yang pada umumnya sedang belajar di taman kanak-kanak dan bisa juga di sebut usia pra sekolah. Kemampuan berpikir anak pada usia 4-5 tahun berada pada tahap pra operasional. Seperti yang di kemukakan Piaget, fungsi simbolik anak berkembang dengan pesat. Fungsi simbolik juga berkaitan dengan kemampuan anak untuk membayangkan tentang suatu benda, objek lainnya secara mental, dan objek kongkrit. Oleh sebab itu perkembangan bahasa anak pada fase ini di warnai oleh fungsi simbolik. Selama masa ini berbicara pada diri sendiri merupakan bagian dari kehidupan anak. Anak sangat senang bermain bahasa dan bernyanyi. Pada usia 4-5 tahun anak akan sudah dapat berbicara dengan bahasa yang baik (Hasanah, Nurhasanah: 2018).

Literasi adalah kemampuan dasar anak yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan literasi berupa kemampuan membaca dan menulis (Dirjen Dikdasmen, 2016: 8; Zati, 2018). Kemampuan literasi anak merupakan bagian penting dari pendidikan anak. Literasi adalah kemampuan seseorang memahami informasi guna mengembangkan kecakapan hidupnya (Baiti, Oktariani dan Ekadiansyah). Kemampuan literasi adalah kemampuan anak dalam mengenal kata dan tulisan serta anak mampu memaknai kata atau tulisan tersebut. (Hidayatussoalihah, Dkk:2022)

Kecakapan literasi diperoleh anak sejak usia dini sebagaimana yang diungkapkan oleh Snow dalam Hoffy yang menyatakan bahwa anak pada usia 2 sampai 4 tahun telah pada jenjang Pendidikan anak usia dini sehingga keberadaan Lembaga Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari jenjang Pendidikan selanjutnya yang harus dilalui oleh peserta didik. Kemampuan permulaan literasi pada anak diketahui sudah mulai terlihat pada usia 2-4 tahun, yaitu anak memiliki kemampuan mengenal simbol-simbol, tetapi untuk anak usia 5-6 tahun sudah mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengetahui vokal huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitar anak, menyebutkan gambar yang mempunyai vokal atau huruf awal yang sama, mengetahui hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dan membaca permulaan nama sendiri (Permendikbud. No. 137 Tahun 2014). Anak usia dini yang mempunyai kemampuan literasi akan lebih mudah menyerap pengetahuan dan informasi pada masa selanjutnya dalam kehidupan anak itu sendiri.

Bagi anak usia dini literasi merupakan proses mengenal informasi melalui pengalaman belajar dengan lingkungan sekitar, semua perilaku yang berhubungan dengan literasi misalnya permainan mengubah bunyi-bunyi dalam suatu kata, perilaku membaca pura-pura, membuat coretan, melihat tulisan di majalah, label ataupun iklan akan muncul pada masa-masa pra sekolah sebagai aspek penting dalam proses perkembangan literasi awal (Whitehurst & Lonigan). Diamond, Dkk, menjelaskan kemampuan literasi anak pada usia pra sekolah merupakan faktor penting sebagai penentu suksesnya kemampuan literasi pada usia sekolah. Kemampuan membaca dan menulis atau literasi yang dapat dikenalkan pada anak usia dini adalah pengetahuan huruf, Freida Amia Solikhati (Purnamasari, Nirwana, Asri, 2019). Pengenalan huruf pada anak usia dini sebagai dasar awal kemampuan membaca dan menulis melalui pembelajaran yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak. Karena anak usia dini memiliki karakteristik tahap perkembangan yang berbeda dengan usia selanjutnya. Sehingga pengenalan huruf menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Keterampilan literasi pada anak dapat distimulasikan dengan alat permainan edukatif, karena alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang khusus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Artinya, alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Damawati mengungkapkan, bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan adaptasi sosial, kognitif, Bahasa, dan fisik. Kegiatan bermain anak usia dini dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif (Damawati, 2017).

Dunia anak merupakan dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berkarya dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tangannya sendiri. Bermain bagi anak memberikan banyak manfaat positif, salah satunya yaitu perkembangan bahasa. Beraneka macam permainan bahasa dapat dilakukan untuk mengasah perkembangan bahasa pada anak salah satunya Sticky Board. Sticky Board ini merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah kata. Kegiatan permainan Sticky Board ini menyatukan beberapa keping huruf untuk menyusun suatu kata seperti gambar yang telah ditentukan, dalam kegiatan bermain Sticky Board ini diharapkan anak akan tertarik mengikuti pembelajaran. Melalui permainan ini, anak dirangsang untuk mengenal huruf-huruf yang telah disediakan sehingga anak menyukai kegiatan membaca dan menulis.

Peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana penggunaan permainan Sticky Board dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang positif pada pihak sekolah, Permainan yang meningkat kemampuan literasi awal pada anak. Sticky Board (Papan tempel), yaitu Permainan berbentuk papan yang bahannya terbuat dari Karton Hard Board, Terdapat gambar di atas papan tersebut sebagai petunjuk untuk menyusun kata, dan kemudian mencari kepingan hurufnya sesuai

dengan gambar dan akan ditempel di papan tersebut. Sesuai namanya papan tempel, media ini mudah untuk di ganti gambar yang ingin di ajarkan pada anak pegitu pula kata yang akan di susun mudah di pasang dan dicabut.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango Kota Gorontalo, kelompok A memilik 26 jumlah anak dengan 11 anak menunjukkan bahwa kemampuan literasi awal anak salah satunya kemampuan mengenal huruf masih belum optimal. Kondisi yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak belum optimal dapat terlihat dari: 1) anak belum mampu membedakan huruf yang memiliki bentuk yang persis, 2) saat guru meperlihatkan huruf, hanya sebagian anak yang bisa menyebut huruf nya, 3) minimnya permainan sehingga anak tidak tertarik. Oleh karena itu, Permainan Sticky Board ini diperlukan untuk mengembangkan kemampuan literasi awal anak. Permainan ini dapat mengenalkan huruf pada anak dan menyebut kata, dan juga memuat beberapa Tema sehingga mengikuti karakteristik pembelajaran. Sehingga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran sehingga anak mudah mengerti dan mengenal huruf.

Untuk itu dilakukan perbaikan pembelajaran menggunakan permainan. Salah satu permainan literasi yang dapat dikembangkan disebut Papan Tempel (Sticky Board). Permainan dikembangkan dan dimodifikasi berdasarkan pembelajaran literasi di sekolah TK, khususnya untuk kelompok A. Permainan Papan Tempel (Sticky Board) dapat digunakan secara langsung oleh siswa untuk memberikan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan karakteristik pembelajaran leterasi. Diharapkan dengan adanya permainan Sticky Board anak-anak kelompok A di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone, Dapat mengembangkan Kemampuan Literasi Awal Anak Usia 4-5 Tahun (Kelompok A).

Jurnal ini secara khusus membahas tentang pengaruh permainan sticky board terhadap kemampuan literasi awal anak kelompok A.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah metode Kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design. Adapun Populasi yang di ambil peneliti yaitu anak kelompok A di TK Mekar wangi Desa Botubarani Kec. Kabila Bone Kab. Gorontalo yang berjumlah 26 anak. Dan sampel 15 anak dengan pertimbangan dalam penentuan sampel yaitu: 1) karakteristik anak yang berusia 4-5 tahun, 2) kedekatan emosional antara guru dan siswa Kelompok A. Teknik Pengumpulan data menggunakan *Test Performance*. Untuk memudahkan dalam penyusunan instrumen penelitian, maka diperlukan kisi-kisi instrument. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas terhadap instrument yang akan digunakan. Selanjutnya dilakukan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif disini adalah hasil *Pre test* dan hasil *Post test* kemampuan literasi awal anak dengan perlakuan menggunakan permainan *Sticky Board*. Peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen literasi awal anak yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Literasi Awal Anak**

<b>Indikator</b>	<b>Sub indikator</b>
<b>Mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak mengenal simbol huruf-huruf abjad.</li><li>2. Anak dapat merangkai huruf sesuai dengan bunyi yang didengarnya</li><li>3. Anak mengenal perbedaan bunyi huruf yang hampir serupa (b,d, f,p,m,n,v,w).</li><li>4. Anak mengenal perbedaan bentuk huruf yang hampir serupa (b,d,p,m,w).</li></ol>
<b>Mengenal huruf awal dari nama buah</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak dapat menyebutkan nama buah sesuai gambar</li><li>2. Anak mengelompokkan gambar buah yang memiliki bunyi huruf awalan sama</li><li>3. Anak mengambil huruf sesuai dengan nama buah yang terdapat pada gambar</li></ol>
<b>Menulis dan mengucapkan huruf a-z</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak mengucapkan huruf-huruf abjad</li><li>2. Anak menyebut huruf yang di pilih.</li><li>3. Anak menyusun huruf menjadi kata</li></ol>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil analisis data Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan uji T yaitu dengan menguji pengaruh permainan *sticky board* terhadap kemampuan literasi awal anak kelompok A di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. Hasil penelitian ini merupakan fakta *empiric* untuk mendeskripsikan pengaruh permainan *sticky Board* terhadap Kemampuan literasi awal anak kelompok A di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. Jumlah sampel yang mewakili populasi yakni 26 orang siswa, sedangkan yang digunakan adalah *purposive sampling*.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh permainan *sicky board* terhadap kemampuan literasi awal anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Deskripsi kemampuan anak dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel yang disajikan dalam bentuk Mean (X), Median (Me), Modus (Mo), Standar Devisi (S), Varians (S<sup>2</sup>), Minimum (Min), Maximum (Max).

**Tabel 2. Data Variabel Pre-test dan post test**

VARIABEL	DATA						
	Skor Maks	Skor Min	Range	Mean	Median	Modus	SD
<b>Pre-test</b>	21	12	9	15,1	15	12	3,04
<b>Post-test</b>	36	30	6	32,5	32	30	2,26

*Sumber: Olahan Data Ms. Excel 2023*

Pada tabel di atas, dapat di lihat bahwa pre-test kemampuan literasi awal anak memiliki nilai Mean (X) 15,1, Median (Me) 15, Modus (Mo) 12, Standar deviasi (S) 3,04, Minimum (Min) 12, Maximal (Max) 21. Kemudian untuk nilai post-test kemampuan literasi awal anak menghasilkan Mean (X) 32,5, Median (Me) 32, Modus (Mo) 30, Standar deviasi (S) 2,26, Minimum (Min) 30, Maximal (Max) 36. Untuk menghitung banyaknya kelas digunakan rumus  $K=1+3,3\log n$ , dimana n adalah jumlah subjek penelitian. Dari perhitungan dapat diketahui nilai  $n=15$ .

### Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak dalam hal ini pada data pre-test dan post-test. Uji normalitas merupakan salah satu kriteria untuk menentukan penelitian. Berikut ini rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas liliefors yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Uji Normalitas Data**

Kelompok	L maks	L tabel	Keputusan
			L maks < L tabel
<i>Pre-Test</i>	0,184	0,220	Normal
<i>Post-Test</i>	0,193	0,220	Normal

Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa L hitung sebesar 0,184 sedangkan L tabel sebesar 0,220. Dengan rumus  $Z_i = (X_i - \bar{X})/S$  Dengan pengujian kriteria kenormalan, yaitu jika  $L_{maks} < L_{tabel}$  maka berdistribusi normal. Sedangkan dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa L hitung sebesar 0,193 sedangkan Ltabel sebesar 0,220. Dengan rumus  $Z = (X_i - \bar{X})/S$  Dengan pengujian kriteria kenormalan, yaitu jika  $L_{maks} < L_{tabel}$  maka berdistribusi normal.

### Hasil Uji Hipotesis

Uji t-test menggunakan rumus berpasangan/related:

Keterangan :

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  atau  $p\text{-value} > \alpha$  (a)

Terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $p\text{-value} \leq \alpha$  (a)

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>post test</i>	<i>pre test</i>
Mean	32.533333	15.1333
Variance	5.1238095	9.26667
Observations	15	15
Pooled Variance	7.1952381	

Hypothesized Mean Difference	0
Df	28
t Stat	17.764676
P(T<=t) one-tail	4.43E-17
t Critical one-tail	1.7011309
P(T<=t) two-tail	8.86E-17
t Critical two-tail	2.0484071

*Sumber: Olahan Data, 2023*

Dari hasil analisis Statistika Uji Hipotesis t-test di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dari hasil uji signifikan diperoleh nilai t hitung = 17,7 sedangkan nilai t tabel pada  $(\alpha) = 0,05$  yakni sebesar 2.048. Jika t hitung > t tabel  $17,7 > 2,048$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika t hitung > t tabel artinya ada pengaruh antara permainan *Sticky Board* terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak di Kelompok A di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

Berdasarkan temuan hasil penelitian terkait dengan permainan *sticky board* terhadap kemampuan literasi awal anak kelompok A di TK mekar wangi desa botubarani kecamatan kabila bone kabupaten bone boango. Dari data hasil pre-test dan post-test yang diberikan, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi awal anak setelah mengikuti treatment dengan menggunakan permainan sticky board Pada pre-test, rata-rata skor yang diperoleh adalah 15.1, sedangkan pada post-test, rata-rata skor meningkat menjadi 32.5. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 17.4 dalam kemampuan literasi awal anak setelah menggunakan permainan sticky board.

Dari pelaksanaan treatment yang dilakukan selama delapan hari tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi awal anak dengan penggunaan permainan sticky board. Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis perbandingan antara data pre-test dan post-test yang menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 17.76, yang jauh melebihi nilai t tabel sebesar 2.048 dengan derajat kepercayaan  $\alpha = 0.05$  dan derajat kebebasan  $dk = 15$ . Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara pre-test dan

post-test ditolak, dan hipotesis alternatif (H1) yang menyatakan adanya perbedaan diterima.

### **Pembahasan**

Berdasarkan data hasil penelitian tentang pengaruh permainan Sticky Board terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak kelompok A di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango sebagai berikut :

Dari hasil penelitian eksperimen yang dilakukan, menunjukkan bahwa ada perubahan hasil dari penggunaan permainan Sticky Board sesuai dengan tahapan sebelum dan sesudah treatment. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan besaran data antara pre-test dan post-test. Data pre-test dapat menunjukkan skor tertinggi 21 dan skor terendah 12, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 15.1 dan nilai standar deviasi 3.44. Sedangkan pada data post-test menunjukkan skor tertinggi 36 dan skor terendah 30, setelah dilakukan analisis terdapat nilai rata-rata 32.5 dan standar deviasi 2,26. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan dengan hasil rata-rata dari tes awal sampai dengan tes akhir sehingga dapat dikatakan bahwa permainan Sticky Board berpengaruh terhadap Literasi Awal anak.

Berdasarkan data yang di peroleh disetiap treatment yang dilakukan menunjukkan bahwa setiap pertemuan anak mengalami peningkatan dalam hal memahami literasi melalui permainan Sticky Board. Hal ini di dukung oleh teori Burch mengenai scaffolding dalam pemikiran Piaget melalui pembiasaan interaksi anak dengan apa yang di lihat anak sebagai pemahaman yang akan dia kuasai melalui pembelajaran (combined with concrete acitivity and practical relevance). Sedikit demi sedikit, kemudian kebiasaan tersebut dikurangi mengikuti kemampuan anak jika dinilai telah menguasai materi tersebut.

Adapun contoh yang di temukan peneliti saat pelaksanaan treatment salah satu siswa memperlihatkan dimana awal treatment 1 dan 2, saat peneliti memperlihatkan media dengan kegiatan merangkai huruf sesuai dengan bunyi yang didengarnya siswa tersebut kebingungan dan kesulitan untuk melakukannya. Karena siswa tersebut belum mengambil huruf yang di sebut peneliti, namun

setelah dijelaskan mengenai tujuan kegiatan ini dan di ulang selam 2 kali treatment berikutnya anak tersebut mengalami peningkatan dengan mudah melakukan kegiatan merangkai huruf sesuai dengan bunyi yang didengarnya, peneliti mengajarkan pengenalan huruf melalui beberapa tahap. Hal ini didukung oleh Hall dan Moats (Chasanatun, Afifah: 2022) ditemukan bahwa anak-anak mempelajari huruf melalui tahapan: 1) mereka mempelajari nama huruf tersebut; 2) kemudian, mereka mulai mengenali bentuk huruf tersebut dengan membedakan satu dengan yang lain; 3) akhirnya, mereka menghubungkan satu huruf dengan yang lain yang menghubungkan bunyi-bunyi huruf tersebut.

Kemudian ada salah satu anak, yang kemampuan mengenal simbol huruf-huruf abjad belum berkembang, pada saat peneliti menerapkan permainannya anak tersebut belum bisa mengenal simbol-simbol huruf dengan baik dikarenakan anak tersebut saat peneliti mengenalkan simbol huruf anak tersebut diganggu temannya sehingga tidak fokus dalam belajar. Berdasarkan hasil treatment yang peneliti terapkan menggunakan permainan Sticky Board untuk memperkenalkan simbol-simbol huruf kepada anak dan selalu memanggil anak tersebut untuk maju kedepan lebih awal dari teman lainnya. Selantunya mulai terlihat perkembangan anak tersebut Pada treatment ke 6-7 anak tersebut sudah mampu mengenal simbol-simbol huruf dengan baik. Hal ini di dukung oleh Soenjono Darjowidjojo mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Selanjutnya contoh yang di temukan peneliti, ada salah satu anak yang sudah bisa mengenal simbol huruf namun masi kebingunanga dalam mengambil huruf sesuai dengan nama buah. Namun setelah dijelaskan mengenai tujuan dan dilakukan treatment anak tersebut sudah bisa mengambil huruf tersebut. Hal ini dapat dipahami dalam Peraturan menteri Pendidikan Anak Usia Dini menyampaikan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, yaitu kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

Kegiatan permainan *Sticky Board* dilakukan pada saat belajar sambil bermain.

Karena dalam hakikan pembelajaran di PAUD mengutamakan belajar sambil bermain berorientasi pada perkembangan sehingga memberi kesempatan pada anak untuk aktif melakukan berbagai kegiatan belajar dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Menurut Sr.Astrid CB, dkk (Uswatun H : 2019) Melalui permainan yang diulang-ulang, anak secara tidak sengaja akan hafal atau memiliki kemampuan yang lebih kokoh, mantap dalam membaca dan menulis. Permainan *Sticky Board* memberikan kesempatan anak untuk bermain sambil belajar. Alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak akan memacu perkembangan anak dan merupakan dorongan atau tantangan yang tidak membosankan. Sebenarnya anak mampu menentukan alat permainan manakah yang mudah, sedang, maupun tinggi tingkat kesulitannya dan yang mereka senangi. Karena itu program yang dipersiapkan perlu berkesinambungan dan terlihat tingkat kesulitannya.

Dari hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh Literasi Awal sebelum menggunakan kegiatan permainan *Sticky Board* dan sesudahnya, dapat dibuktikan dengan jumlah nilai yang diperoleh yakni nilai rata-rata literasi awal anak sebelum menggunakan permainan *Sticky Board* adalah 15,4, sedangkan nilai rata-rata Literasi awal anak sesudah menggunakan permainan *Sticky Board* adalah 35.4. Hal tersebut membuktikan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan sebelumnya terkait dengan pengaruh media *sicky board* terhadap kemampuan literasi awal anak Bahwa dari hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *sticky board* terhadap kemampuan literasi awal anak kelompok A di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. Dari hasil tersebut hipotesis nol (H<sub>0</sub>) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh *sticky board* terhadap kemampuan literasi awal anak ditolak. Sedangkan hipotesis alternatif (H<sub>1</sub>) yang menyatakan terdapat pengaruh permainan *sticky board* terhadap kemampuan berhitung anak diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan antara skor awal (pre-test) dan skor akhir (post-test) pada kemampuan literasi awal anak setelah diberi perlakuan penggunaan *sticky board* dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini telah menjawab rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya bahwa penggunaan *sticky board* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi awal anak Sehingga penggunaan Sticky Board dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini.

## **REFERENSI**

- Astuti, D, Syafrudin. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*. Vol. 4, No.1.
- Chasanatun. F. dan Afiah. S. (2022). Kelas Unggulan Berliterasi: Program Gerakan Literasi Sekolah Di TK dan SD. UNIPMA Press Universitas PGRI Madiun.
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25-29.
- Hasanah. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro Lampung. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 5, No. 1.
- Hasanah, N. (2018). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol.2 No. 1 Juni 2018. page 12-22 Page 12
- Hidayatussoalihah. K. R. (2022). Deskripsi Kemampuan Literasi Anak Kelompok B di PAUD Negeri Kecamatan Palibelo Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 7, Nomor 4*
- Jazariyah. (2019). Papan Huruf Flanel : Media Pembelajaran Keaksaran Awal Untuk Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 5, No. 2
- Purnamasari, Nirwana, Asri. (2019). Penerapan Pembelajaran Literasi dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-035*

- Susanto. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). PT Bumi Aksara.jakarta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta bandung
- Sugiyono, (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta bandung
- Syarifuddin, H, S. (2018). The Use of the Way Modeling Method Assisted by Temple Board Media in Learning Indonesian Language. Copyright © 2021 EAI DOI 10.4108/eai.18-11-2020.2311620.
- Uswatun H. (2019). Penggunaan Alat permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro Lampung. AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak. Vol. 5, No. 1,