

Penerapan Ape Dadu Raksasa Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini

Maulida¹, Faizatul Faridy²

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Email: 210210063@student.ar-raniry.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Juni) (2025)

Di revisi (Juli) (2025)

Di setujui (Juli) (2025)

Keywords:

*Ape Dadu Raksasa;
Literasi; Anak Usia Dini*

Abstract

Early childhood literacy is the ability of children to understand and use written language. Language also functions as a tool to express ideas and emotions. Initial observations at RA Takrimah Tungkob revealed limited vocabulary among children and minimal use of appropriate learning media, resulting in low engagement. This study aims to examine whether the use of the Giant Dice Educational Tool (APE Dadu Raksasa) can improve early childhood literacy at RA Takrimah Tungkob. A quantitative research method was employed using a pre-experimental design with a sampling technique. The findings indicate that the implementation of the Giant Dice significantly enhanced the literacy skills of children aged 5–6 years. Pre-test results showed an average score of 8.5, categorized as 'emerging in a few activities'. After three treatment sessions, the post-test average increased to 13, classified as 'emerging in all activities'. Hypothesis testing showed that the calculated t-value (12.362) exceeded the critical t-value (1.706), leading to the rejection of the null hypothesis and acceptance of the alternative hypothesis. Therefore, it can be concluded that the use of the Giant Dice Educational Tool effectively improves early childhood literacy at RA Takrimah Tungkob.

Abstrak

Literasi pada anak usia dini ialah kemampuan anak untuk memahami dan menggunakan bahasa tertulis. Bahasa juga merupakan alat komunikasi untuk mengungkapkan ide dan isi hati. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RA Takrimah Tungkob ditemukan masih terbatasnya perbendaharaan kosa kata dan masih minim media pembelajaran yang digunakan, Adapun media yang digunakan kurang tepat sehingga anak kurang tertarik terhadap pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk melihat adakah peningkatan dalam penerapan APE Dadu Raksasa untuk meningkatkan literasi anak usia dini di RA Takrimah Tungkob. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan Pre-Eksperimen menggunakan teknik penelitian Sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Ape Dadu Raksasa berkontribusi secara signifikan terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di RA Takrimah Tungkob. Temuan ini didasari oleh hasil pretest yang dilakukan sebelum perlakuan, yang mana nilai rata-rata yang didapati murid 8.5 dan dikategorikan dalam kriteria 'muncul sebagian kecil'. Setelah diberikan tiga kali (treatment), nilai rata-rata posttest bertambah jadi 13, yang masuk kedalam kriteria 'muncul pada keseluruhan kegiatan'. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 12.362 lebih besar dari pada nilai t_{tabel} 1.706, sehingga terdapat dasar untuk menolak H_0 dan Menerima H_a . sehingga bisa dikatakan bahwasanya penggunaan Ape Dadu Raksasa dapat meningkatkan Literasi RA Takrimah Tungkob.

Pendahuluan

Literasi pada anak usia dini ialah konsep yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan mereka. Hal ini disebabkan dari fakta bahwasanya anak-anak saat ini hidup pada era teknologi informasi, yang menghasilkan lingkungan keaksaraan yang tinggi. Di dalam konteks ini, berbagai informasi, baik yang bersifat komersial, edukatif, maupun hiburan, umumnya disampaikan melalui media tulisan. Fenomena ini berpeluang bagi anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan bahasa tulis sejak usia dini, yang berpotensi merangsang kemampuan membaca mereka secara cepat dan efisien. Selain itu, anak usia dini secara potensial mempunyai kapasitas literasi yang lebih optimal, yang bisa menjadi fondasi penting bagi pengembangan keterampilan literasi mereka di masa depan. Apabila anak-anak tidak diberikan dukungan yang memadai dalam mengembangkan kemampuan literasinya pada usia dini, kemungkinan besar perkembangan literasi mereka di masa mendatang akan terhambat. Oleh karena itu, pengenalan literasi seharusnya menjadi salah satu tanggung jawab utama bagi keluarga dan pendidik dalam mendukung pertumbuhan kemampuan literasi anak-anak.(Maulida & Suyadi, 2021)

Literasi anak ialah potensi yang berhubungan pada membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Literasi digambarkan menjadi potensi mengungkapkan sebuah Bahasa dan gambar berbentuk membaca, menulis, berbicara, menyajikan, dan berfikir kritis. Kemampuan literasi ialah landasan awalnya penguasaan ilmu pengetahuan, potensi awal mengenai baca dan tulis. Literasi awal bukanlah hal yang diajarkan membaca secara langsung, tetapi sebelumnya diawali oleh membuat anak gemar dalam membaca, membangun pilar dalam membaca.(Elisnawati et al., 2018)

Anak bisa mempunyai beragam kosakata lewat berkomunikasi atau berinteraksi yang distimulasikan oleh lingkungan, Adapun antaranya: dari kegiatan bercerita, bermain, melihat symbol huruf dan kata, dan keingintahuannya anak dari kegiatan tanya jawab. Aktivitas tersebut berkaitan dengan kelisanan, maka bisa digambarkan bahwasanya kelisanan ialah fondasi literasi.(Afnida et al., 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Takrimah Tungkob, teridentifikasi permasalahan terkait perkembangan bahasa yang mempengaruhi literasi anak usia dini, khususnya di RA Takrimah Tungkob. Permasalahan tersebut meliputi

terbatasnya pengucapan kosa kata serta kurangnya pengenalan terhadap simbol-simbol huruf, seperti kesulitan dalam membedakan huruf A dan V, B, D, P, serta E dan F. Fenomena ini terjadi akibat kurangnya variasi media pembelajaran, penggunaan media yang sama secara berulang, serta pemilihan media yang kurang sesuai. Konsekuensinya, hal ini mengakibatkan lemahnya daya tarik anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Zaman (2005) dalam penelitian (Rakhmawati, 2022) Alat permainan yang dikategorikan menjadi media alat permainan edukatif bagi anak usia dini (AUD) harus memenuhi beberapa kriteria tertentu. Pertama, alat permainan tersebut harus ditujukan khusus untuk AUD. Kedua, alat ini harus memiliki fungsi yang mendukung pengembangan berbagai aspek perkembangan AUD, seperti kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Ketiga, alat permainan edukatif sebaiknya bisa digunakan dengan beragam cara, bentuk, dan bagi berbagai tujuan pengembangan, sehingga bersifat multiguna. Keempat, alat tersebut harus aman untuk digunakan oleh anak-anak. Selanjutnya, desain alat permainan edukatif harus mendorong kegiatan dan kreativitas, serta sifatnya konstruktif, di mana anak-anak dapat menghasilkan sesuatu melalui penggunaannya. Selain itu, alat permainan edukatif mengandung nilai pendidikan yang signifikan. Fungsi lain dari alat permainan ini adalah sebagai memfasilitasi anak-anak dalam membangun hubungan yang harmonis dan komunikatif terhadap lingkungan sosial mereka, termasuk interaksi bersama teman sebayanya. Dengan demikian, alat permainan edukatif mempunyai peranan penting dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini.

Menurut Rahman dalam penelitian Munawarah Alat permainan edukatif merupakan segala bentuk sarana atau peralatan yang digunakan dalam kegiatan bermain yang memiliki unsur pendidikan, serta mampu merangsang perkembangan otak dan mendukung pertumbuhan seluruh aspek kemampuan serta potensi anak..(Daud, 2023)

Menurut (Bromley 2011) dalam penelitian (Setyawan & Setyawan, 2016), Bahasa adalah suatu jenis lambang yang digunakan untuk menyampaikan gagasan dan informasi yang tersusun atas lambang-lambang baik verbal maupun visual. Simbol visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat, dibaca, dan dipahami. Sebaliknya lambang kata yang diucapkan dan didengar. Bahasa bukanlah Cuma sekedar simbol verbal atau berbentuk komunikasi secara lisan dan bisa didengar, namun Bahasa pun bisa berbentuk simbol

visual atau ditulis, dilihat, dan dibaca. Pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai pondasi penting terhadap mempersiapkan anak untuk menghadapi tugas perkembangan di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan ini seharusnya mampu memberikan bimbingan dan dukungan yang komprehensif terhadap seluruh aspek perkembangan anak, termasuk pengembangan bahasa di tahap awal. Penekanan pada pengembangan bahasa dini sangat penting, karena aspek ini berkontribusi signifikan terhadap kemampuan komunikasi, kognisi, dan interaksi sosial anak di kemudian hari.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah seperangkat media atau peralatan yang dirancang untuk digunakan dalam aktivitas bermain anak, yang secara terstruktur mengandung nilai-nilai pendidikan. APE tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif, afektif, motorik, serta sosial-emosional anak. Melalui penggunaan APE yang sesuai dengan tahap perkembangan, anak dapat mengasah kemampuan berpikir, berbahasa, berinteraksi, serta mengembangkan potensi dirinya secara menyeluruh dan seimbang. Oleh karena itu, APE menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran anak usia dini yang berorientasi pada bermain sambil belajar,(Oktariana, 2023).

Pembelajaran melalui APE Dadu Raksasa pada anak berkaitan erat dengan kemampuan bahasa anak. Banyak hal yang perlu diketahui guru dan orang tua tentang perkembangan Bahasa anak usia dini karena Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan. Oleh karena itu, dalam perkembangan Bahasa anak usia dini guru harus menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan anak dan karakteristik anak untuk mendorong perkembangannya. Media sebagai alat atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut berperan sebagai sarana untuk memunculkan daya pikir dan imajinasi dalam menghadapi pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.(Erviana et al., 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwit Syofiani, berjudul “Peningkatan Membaca Anak melalui Permainan Dadu Kata Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Nasar Pariaman,” menjelaskan bahwasanya permainan dadu kata bergambar bisa menambah potensi membaca anak. Kedua penelitian memiliki kesamaan dalam pemakaian alat permainan edukatif (APE) berbentuk dadu sebagai menunjang peningkatan kemampuan

anak. Perbedaannya berada pada fokus penelitian; penelitian sebelumnya berfokus dalam peningkatan potensi membaca dari bermain dadu bergambar, sedangkan penelitian ini mengaplikasikan APE Dadu Raksasa untuk meningkatkan literasi anak usia dini di RA Takrimah Tungkob.(Pariaman & Syofiani, 2009)

Penelitian yang dilakukan oleh Afdilatul Ilmiyah, yang judulnya “Penerapan Permianan Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Bahasa Anak Kelompok B Ra Al- Fattah Karangduren Pakisaji Malang” menjelaskan bahwasanya pemanfaatan dadu huruf tersebut tepat sekali untuk diterapkan anak usia dini, Kedua penelitiannya itu terdapat kesetaraan dalam pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) berbentuk dadu sebagai media untuk mendukung peningkatan keterampilan anak. Perbedaan utama terletak pada fokus penelitian masing-masing; penelitian sebelumnya menitikberatkan pada pengembangan kemampuan bahasa melalui permainan dadu huruf, sementara penelitian ini menerapkan APE Dadu Raksasa guna menambah literasi anak usia dini di RA Takrimah Tungkob.(Ismail, 2020)

Penelitian yang dilakukan oleh Navisah Meuthia, yang judulnya “Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini” menjelaskan bahwasanya media permainan dadu seperti teknik yang dikembangkan pendidikan di PAUD terhadap guru supaya aspek kognitifnya bertambah. Perbedaan antara kedua penelitian terletak pada fokus penelitian yang diusung. Penelitian sebelumnya menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media permainan dadu, sedangkan penelitian ini memfokuskan penerapan alat permainan edukatif (APE) Dadu Raksasa sebagai upaya dalam menambah literasi anak usia dini di RA Takrimah Tungkob.(Meuthia & Suyadi, 2021)

Kemendibudristek, menjelaskan bahwasanya anak mengenali dan memahami bermacam informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikirannya secara lisan, tulisan, atau memakai bermacam media juga membangun perbincangan. Dengan adanya Penerapan APE dadu raksasa dapat membantu anak dalam mengenali dan memahami beragam informasi, khususnya terhadap mengenal simbol huruf dan pengucapan kosa kata serta mengomunikasikan perasaan dan pikiran mereka. Dengan menggunakan dadu raksasa, anak-anak dapat belajar melalui permainan yang menyenangkan. Setiap sisi

dadu dapat berisi pertanyaan atau topik yang mendorong mereka untuk berdiskusi dan berinteraksi satu sama lain. (Kemendibudristek, 2022)

Dadu Raksasa merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE) yang termasuk pada jenis media visual. APE diberikan nama Dadu Raksasa sebab berbentuk dadu (kubus) dan berukuran besar. APE ini terbuatnya dari kain panel sehingga aman di mainkan oleh anak-anak, maupun duplex yang setiap sisi dadu terdapat warna yang berbeda-beda dan diisi bermacam materi pembelajaran, seperti huruf, kata, atau gambar.

Penelitian ini tujuannya sebagai mengetahui adakah peningkatan kemampuan mengenal simbol-simbol huruf dan pengucapan kosa kata memanfaatkan APE Dadu Raksasa bagi anak kelas B2 RA Takrimah Tungkob tahun ajaran 2025/2026.

Metode Penelitian

Metode Penelitian yang dipergunakan terhadap penelitian ialah metode kuantitatif. Dengan pendekatan *Pre-Eksperimen* Dimana penelitian ini bermaksud mengetahui apakah Penerapan APE Dadu Raksasa bisa menambah literasi anak usia dini di RA Takrimah Tungkob. Penelitian kuantitatif menggunakan sampel yang luas, random, akurat, dan representatif. Pendekatan ini juga bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan, proses penarikan sampel mesti dilaksanakan dengan menggunakan Teknik yang sesuai dan jumlah sampel yang memadai, sehingga hasil penelitian bisa digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. (Berlianti et al., 2024)

Alasan memakai metode kuantitatif sebab penelitian kuantitatif memakai data statistik yang berbentuk angka sebagai instrumen dalam menentukan jawaban terhadap permasalahan, maka hasil penelitian tersusun dengan sistematis dan pasti. Penelitian ini berjenis *non-probability sampling Design* berbentuk *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Tempat dilaksanakannya di RA Takrimah Tungkob. Populasi pada penelitian ini ialah semua anak kelompok B di RA Takrimah Tungkob tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 108 orang. Anak kelompok B berisikan 4 kelas yakni B1, B2, B3, dan B4. Teknik pengambilan sampel yang dimanfaatkan untuk penelitian ini yakni *purposive sampling*, yaitu dengan memilih kelas B2 secara sengaja karena kelas tersebut menunjukkan permasalahan literasi yang menjadi fokus penelitian. (Samio, 2018)

Pemilihan satu kelas ini dimaksudkan untuk memfasilitasi proses intervensi dan pengumpulan data secara intensif dalam satu lingkungan belajar yang terkontrol. Adapun sampelnya ialah kelompok B2 yang jumlahnya 27 orang. Teknik pengumpulan data yang nantinya akan digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati penerapan APE Dadu Raksasa melalui metode eksperimen guna menambah potensi Bahasa anak, sedangkan dokumentasi pada penelitian ini digunakan peneliti untuk menggumpulkan data sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber yang bisa menjadi pegangan pada penelitian. Dokumen ini dimaksud untuk menambah jumlah data yang diperoleh melalui observasi.

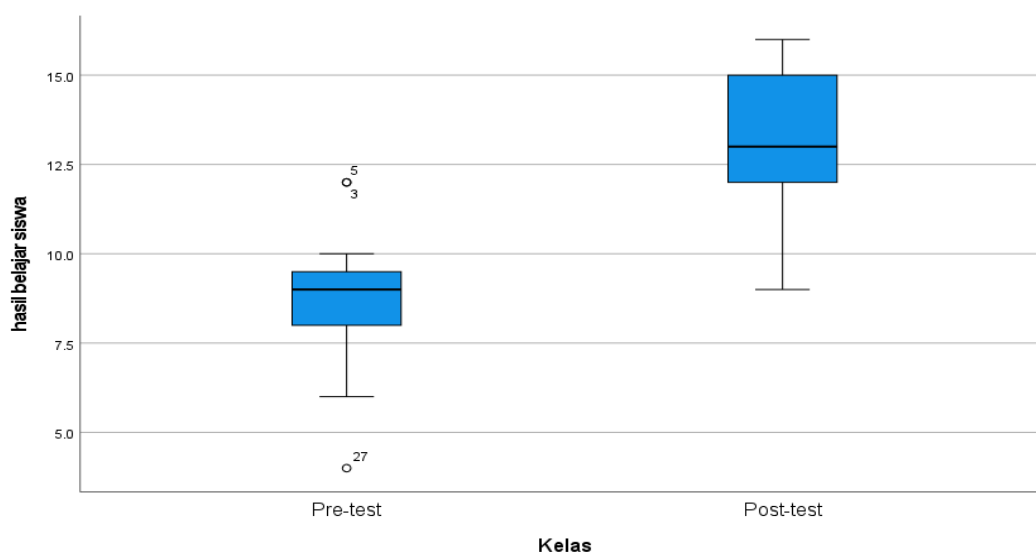
Untuk tingkat analisis data terdiri dari analisis data akhir terdiri dari uji normalitas, uji hipotesis yaitu terdiri dari paired sampels t-tets

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Berdasarkan Penelitian ini dilaksanakan di RA Takrimah Tungkob, Aceh Besar, pada tanggal 14 hingga 16 Mei 2025. Subjek penelitian ialah murid kelas B2 yang berumur 5–6 tahun, dengan jumlah total 27 anak. Tujuannya penelitian ini ialah guna mengidentifikasi adanya kenaikan kemampuan literasi bahasa bagi anak umur 5–6 tahun lewat penerapan *Ape Dadu Raksasa*. Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah pendekatan *one group pretest-posttest design*, sebuah desain penelitian di mana subjek diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, dan tes akhir (*posttest*) sesudah perlakuan. Pretest dilaksanakan dengan menggunakan media papan huruf dan benda di sekitar anak guna memperoleh data awal mengenai tingkat literasi bahasa anak sebelum dilakukan intervensi melalui *Ape Dadu Raksasa*. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan *Ape Dadu Raksasa*, peserta didik kembali diberikan tes dengan instrumen yang sama untuk mengukur hasil akhir (*posttest*). Tujuan pelaksanaan posttest adalah guna mengevaluasi sampai mana peningkatan kemampuan literasi Bahasa anak sesudah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan *Ape Dadu Raksasa*. Perbandingan nilai rata-rata *pretets* dan *posttest*:

Tabel 1 Grafik nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*



Berdasarkan tabel 1, hasil nilai Pretest dan posttest kemampuan literasi bahasa anak usia dini pada kelas B2 RA Takrimah Tungkob membuktikan terdapat peningkatan yang signifikan. Nilai rerata *Pretest* sebesar 8,5 mengidentifikasikan bahwa anak-anak ada pada indikator munculnya Sebagian kecil. Sedangkan, nilai rerata *posttest* naik jadi 13, bisa membuktikan bahwasanya anak-anak ada pada indikator muncul pada keseluruhan kegiatan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa penerapan Ape Dadu Raksasa memiliki efektivitas pada menambah kemampuan literasi Bahasa anak usia dini.

Uji normalitas dilakukan guna menetapkan apakah distribusi normal atau (Haniah, 2013). Pada penelitiannya ini, uji normalitas dilaksanakan memakai perangkat lunak SPSS versi 22 oleh menerapkan *Shapiro-wilk*. Kriteria pengambilan keputusan terhadap hipotesis uji normalitas didasarkan pada nilai signifikan (p-value) dengan ketentuan sebagai berikut.

Apabila sig < 0,05 sehingga H_a ditolak, H_o diterima sehingga data tidak berdistribusi normal

Apabila sig > 0,05 sehingga H_a diterima, H_o ditolak sehingga data berdistribusi normal

Tabel 2 Uji Normalitas

| Kelas | Tests of Normality | | | Tests of Normality | | | |
|---------------------|---------------------------------|------|------|--------------------|------|------|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. | |
| hasil belajar siswa | Pre-test | .197 | 27 | .009 | .931 | 27 | .075 |
| | Post-test | .173 | 27 | .037 | .929 | 27 | .064 |

Dari tabel 2, hasil uji normalitas memakai metode *Shapiro wilk* membuktikan bahwasanya nilai signifikan (sig) bagi data *pretest* sebesar $0,075 > 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwasanya data *pretest* berdistribusi normal. Demikian pula nilai signifikan bagi data *posttest* senilai $0,064 > 0,05$ jadi bisa dikatakan bahwasanya data *posttest* juga berdistribusi normal.

Sesudah mamakai uji normalitas berikutnya ialah memakai uji-T guna uji hipotesis, yang mana pada penelitian ini dapat membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Uji-T terhadap penelitiannya ini memakai Paired Sample Test dengan taraf signifikannya $< 5\%$ atau $0,05$. Dari memakai aplikasi SPSS versi 22, Tabel uji-T bisa diperhatikan dalam tabel 5 berikut.

Tabel 3 Uji-T

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|---------|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pre-test - post-test | -4.704 | 1.977 | .380 | -5.486 | -3.922 | -12.362 | 26 | .000 |

Melalui tabel 3. Bisa dinyatakan bahwasanya hasil nilai sig ialah 0.000. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang mana bila nilai sig yakni $0.000 < 0.05$ jadi penerapan Ape Dadu Raksasa bisa menambah literasi Bahasa anak terhadap Takrimah Tungkob. Sesudah melaksanakan uji-T tahap berikutnya yakni menguji hipotesis yang diterapkan oleh cara membanding nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} memakai perolehan *pretest* dan *posttest*, adapun kriteria uji terhadap hipotesis ialah:(Soeprajogo; Purnama & Ratnaningsih, 2020)

H_a diterima dan H_o ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_o diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Nilai t_{tabel} diperoleh dengan cara menggunakan nilai yang didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = (0.05)$ oleh rumus derajat kebebasan ($df = n-1$) maka dari rumus itu didapati ($df = 27-1= 26$). Dari rumusnya didapati t_{tabel} ialah 26 ada dinilai 1.706. maka melalui hasil tersebut membuktikan bahwasanya nilai $t_{hitung} (12.362) > t_{tabel} (1.706)$ jadi H_a diterima dan H_o ditolak, hipotesis yang membuktikan bahwasanya penerapan Ape Dadu Raksasa bisa menambat literasi anak pada RA Takrimah Tungkob

Diskusi

Media yang dipakai pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif berupa *Dadu Raksasa*. Alat permainan ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa anak usia dini, terkhusus anak usia 5–6 tahun yang ada di RA Takrimah Tungkob. Permainan edukatif Dadu Raksasa merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini serta memberikan stimulasi terhadap perkembangan bahasa, khususnya dalam memperkaya kosakata anak.

Penelitian ini dilaksanakan pada RA Takrimah Tungkob yang alamatnya di Tungkob, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Pada tanggal 14-16 Mei 2025 dengan menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan pendekatan *one group pretest-posttest designs*. Teknik pengambilan sampel pada penelitiannya ini memakai teknik sampling, yakni *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 27 anak. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yakni uji analisis data akhir memakai uji normalitas dan uji hipotesis. Dalam penelitian ini memakai tiga tahapan yakni *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Aktivitas *pretest* dilakukan di hari Rabu 14 Mei 2025 pada kegiatan awal, aktivitas *pretest* dilaksanakan dengan memakai papan huruf dan benda disekeliling anak guna mengidentifikasi dan mengukur kemampuan literasi bahasa anak sebelum diterapkan perlakuan Ape Dadu Raksasa, diperoleh bahwasanya nilai rerata terhadap *pretest* yakni 8.5. selanjutnya sesudah memperoleh data dari *pretest* dilakukan aktivitas *treatment* selama tiga kali *treatment*, pada tanggal 14 Mei 2025 pada kegiatan inti, 15 Mei 2025 pada kegiatan awal sampai dengan kegiatan inti dan 16 Mei 2025 pada kegiatan awal. Dari aktivitas *treatment* 1 peneliti menerangkan tahap-tahap kegiatan yang akan dilakukan anak dengan menggunakan Ape Dadu Raksasa, peneliti memperlihatkan, memperkenalkan dan berdiskusi dengan anak mengenai Ape Dadu Raksasa, tampak bahwasanya anak-anak antusias sekali dan menarik perhatian dengan terdapat Ape Dadu Raksasa tersebut. Adapun aktivitas dalam *treatment* 1 yakni memperkenalkan simbol-simbol huruf A-Z terhadap anak lalu anak memainkan aktivitas yang terdapat diseluruh sisi Ape Dadu Raksasa. Berikutnya anak menyatakan seluruh simbol huruf lalu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang ada pada kartu gambar yang terdapat pada Ape Dadu Raksasa tersebut. Dalam aktivitas *treatment* 2 anak-anak menyatakan simbol huruf pada waktu guru menyatakan suatu huruf, berikutnya anak-anak mengenal bunyi huruf awal benda lewat Ape Dadu Raksasa

dan di kaitkan pada nama benda di sekitar anak. Berikutnya dalam aktivitas treatment 3 anak merangkai dan menyusun beberapa bunyi huruf jadi suatu kata memakai Ape dadu Raksasa lalu anak bisa mengeja dan membaca sendirinya. Sesudah dilakukan treatment secara tiga kali, lalu dilaksanakan *posttest* yang dilakukan di hari Selasa 16 Mei 2025 pada kegiatan akhir, adapun aktivitas *posttest* yang dilaksanakannya yakni guru menunjukkan flashcard kemudian menyuruh anak agar menyebut setiap simbol huruf dan kata yang terdapat di flashcard dan membaca. Ditahapan *posttest* tersebut bisa diperhatikan bahwasanya anak setelah mampu melaksanakan beberapa aktivitas dibandingkan sebelumnya waktu dilakukannya *pretest*. Dalam aktivitas *posttest* didapati nilai rerata 15 yakni termasuk pada kriteria telah hadir disebagian besarnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menyebutkan bahwasanya anak-anak belajar lebih efektif lewat interaksi sosial dan penggunaan alat bantu (tools) dalam zona perkembangan proksimal. Dadu raksasa menjadi media yang berpeluang anak agar belajar dengan aktif, menyenangkan, dan dalam konteks yang bermakna.(Shabani et al., 2010)

Penelitian ini juga mendukung temuan (Anggini & Rakimahwati, 2022) yang membuktikan bahwasanya permainan dadu huruf menambah kemampuan mengenal huruf terhadap anak TK, meskipun dalam penelitian ini, bentuk dan pendekatan dadu lebih variatif dan kontekstual.

(Lestari et al., 2022) Berdasarkan hasil temuannya menunjukkan bahwasanya pemakaian media ini mampu menambah potensi mengenal huruf bagi anak berusia 4–5 tahun. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa setelah anak-anak belajar dengan menggunakan dadu berputar, terjadi peningkatan dalam pengenalan huruf. sama dengan penelitian ini juga ditemukan hasil yang serupa, yaitu adanya peningkatan literasi bahasa anak usia dini. Anak-anak membuktikan minat yang besar pada kegiatan pembelajaran menggunakan APE dadu raksasa, yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Sama seperti media dadu berputar, penggunaan dadu raksasa mampu menarik perhatian anak dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan

(Hewi, 2020) Penelitian tersebut membuktikan bahwasanya pemakaian media ini berdampak positif yang signifikan akan perkembangan literasi anak usia dini. Hasil penelitiannya mengungkap bahwasanya anak-anak menunjukkan kemajuan pada berbagai indikator perkembangan literasi, seperti kemampuan mengenal symbol. sama

halnya dengan penelitian ini juga menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan literasi bahasa anak usia dini.

Berdasarkan penelitian (Fatiya et al., 2024) menjelaskan bahwa Upaya penguatan literasi secara intensif dilaksanakan dengan para praktisi pendidikan dengan tujuan membentuk individu yang tak cuma unggul pada aspek akademik, tetapi pula terdapat kemampuan berpikir kritis dan logis. pemanfaatan Ape Dadu Raksasa, dalam proses pembelajaran. Melalui permainan Dadu Raksasa, anak-anak dapat dikenalkan pada berbagai konsep bahasa, seperti huruf dan kosakata. Dengan demikian, APE Dadu Raksasa tak Cuma jadi sarana bermain edukatif, namun pula alat strategis pada membangun fondasi literasi yang kuat sejak usia dini."

(Basyiroh, 2017) Mengemukakan bahwa Perkembangan literasi terhadap anak memiliki keterkaitan yang kuat dengan potensi berbahasa atau berkomunikasi. Kemampuan komunikasi berperan dalam mencukupi fungsi utama pertukaran ide, informasi, dan perasaan antarindividu. Dalam konteks ini, literasi tak Cuma dimaknai menjadi kemampuan membaca dan menulisnya, tetapi pula termasuk kemampuan dalam memahami, mengakses, mempergunakan, menganalisis, serta mentransformasi beragam bentuk teks secara kritis dan reflektif. Untuk mendukung pengembangan literasi anak adalah melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ape Dadu Raksasa. Media ini menunjang anak agar terlibat aktif pada proses belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif. Dengan APE Dadu Raksasa, anak-anak dapat berlatih mengenal huruf, kosakata, serta menyusun kosakata sederhana secara kreatif,

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwasanya penerapan *Ape Dadu Raksasa* berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi Bahasa terhadap anak berusia 5–6 tahun di RA Takrimah Tungkob. Temuan ini didasari dengan hasil *pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan, dimana nilai reratanya yang didapati murid yakni 8.5 dan dikategorikan dalam kriteria 'muncul sebagian kecil'. Setelah diberikan tiga kali perlakuan (*treatment*), nilai rata-rata *posttest* bertambah jadi 13, yang termasuk pada kriteria 'Muncul Pada keseluruhan kegiatan'. Hasil uji hipotesis membuktikan bahwasanya nilai t_{hitung} 12.362 lebih besar daripada nilai t_{tabel} sebesar

1,706, sehingga terdapat dasar dalam menolak H_0 dan menerima H_a . Sehingga bisa disimpulkan bahwasanya penggunaan *Ape Dadu Raksasa* dapat meningkatkan literasi Bahasa anak di RA Takrimah Tungkob.

Daftar Pustaka

- Afnida, M., Sari, R. E., & Syafnita, T. (2022). Pendekatan Whole Language: Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Mutia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 8586–8596.
- Anggini, P., & Rakimahwati, R. (2022). Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Journal of Education Research*, 3(3), 131–137. <https://doi.org/10.37985/jer.v3i3.91>
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 120–134.
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Daud, M. (2023). MELATIH PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GAYO “Men Tin.” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16953>
- Elisnawati, M., Palupi, W., & Dewi, N. K. (2018). Literasi Anak Usia Dini. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 2–6.
- Erviana, Y., Munifah, S., & Mustikasari, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas. *Jurnal Mentari*, 1(2), 94–102.
- Fatiya, U., Azilla, S., Faridy, F., Islam, U., & Banda, N. A. (2024). IMPLEMENTASI POJOK BACA DI DESA JAEE PAGAR AIR : UPAYA. 4(2), 60–67.
- Haniah, N. (2013). Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors. *Statistika Pendidikan*, 1, 1–17. <http://statistikapendidikan.com>
- Heliati Fajriah, C. M. S. P. R. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 143. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10485>
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Di TK AL-AQSHO Konawe Selatan. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 112. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.7238>
- Ismail, R. S. N. (2020). THUFULI : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020 e-ISSN: 2685-161X. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 9.
- Kemendibudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. *Kemendibudristek*, 1–38.

- Lestari, D., Kurnia, R., & Zulkifli. (2022). Pengembangan media kotak huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(4), 3066-3076. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3349%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3349/2851>
- MAULIDA, S., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Media ABC Magnet Box di RA M Gandu I. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 150-158. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.8049>
- Meuthia, N., & Suyadi, S. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 357-366. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8905>
- Oktariana, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Menggambar Anak Melalui Permainan Jari-Jari Kreatif Pada Kelompok B Di Tk Al-Ikhlas Lamhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 86. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.17055>
- Pariaman, N., & Syofiani, W. (2009). *Permainan Dadu Kata Bergambar Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah*. 1(1), 1-12.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381-387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Samio, S. (2018). Aspek - Aspek Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 1(2), 36-43. <https://doi.org/10.30743/best.v1i2.791>
- Setyawan, F., & Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 92-98. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3490>
- Shabani, K., Khatib, M., & Ebadi, S. (2010). Vygotsky's Zone of Proximal Development: Instructional Implications and Teachers' Professional Development. *English Language Teaching*, 3(4). <https://doi.org/10.5539/elt.v3n4p237>
- Soeprajogo; Purnama, M., & Ratnaningsih, N. (2020). Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T. *Universitas Padjajaran*, 5-20.