

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF DASUKA (DADU SUKU KATA)
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK MARKUS**

Ariell Jevera¹, Dwi Septi Anjas Wulan²

^{1,2} PGPAUD FIP Universitas Negeri Medan

[¹arielljevera@gmail.com](mailto:arielljevera@gmail.com), [²dwiseptianjaswulan@unimed.ac.id](mailto:dwiseptianjaswulan@unimed.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of educational game tools (APE) Dasuka (syllable dice) on the early reading ability of children aged 5-6 years in Markus Kindergarten. This study is motivated by the fact that there are still children aged 5-6 years who have difficulty in recognizing letter sounds, reading syllables, and reading simple words. In addition, the lack of use of interesting learning media and in accordance with the characteristics of early childhood needed to support the development of early reading skills. This study uses a quantitative approach with a Pre-Experimental research type and a One Group Pre-test Post-test design. The population in this study was 27 children aged 5-6 years in Markus Kindergarten, with a sample of 9 children selected using a purposive sampling technique. Data were collected through observation and analyzed using descriptive statistics, the Wilcoxon Signed Rank Test, and the N-Gain Test. The results of the study showed that the average child's early reading ability increased from 20.44 in the pre-test to 34.33 in the post-test Wilcoxon Signed Rank Test results. The Rank Test obtained an Asymp, Sig (2-tailed) value of $0.008 < 0.05$, so there is a significant difference between children's initial reading ability before and after treatment. The N-Gain test results show an average value of 0.7646 which is included in the high category. Thus, it can be concluded that the APE Dasuka (syllabic dice) has a significant effect on the initial reading ability of children aged 5-6 years at Markus Kindergarten.

Keywords: *Educational Game Tools 1, Syllabic Dice 2, Early Reading Skills 3, Early Childhood 4*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif (APE) Dasuka (dadu suku kata) terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Markus. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya anak usia 5-6 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengenal bunyi huruf, membaca suku kata, serta membaca kata sederhana. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang diperlukan untuk mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental dan desain *One Group Pre-test Post-test*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 27 anak yang berusia 5-6 Tahun di TK Markus, dengan sampel sebanyak 9 anak yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, dan Uji N-Gain. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca permulaan anak meningkat dari 20,44 pada *pre-test* menjadi 34,33 pada *post-test*. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7646 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa APE Dasuka (dadu suku kata) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Markus.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif 1, Dadu Suku Kata 2, Kemampuan Membaca Permulaan 3, Anak Usia Dini 4

A. Pendahuluan

Masa usia dini disebut dengan masa *Golden Age* dimana pada masa ini berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan otak anak berkembang secara pesat (Nur Anisyah, 2025). Oleh karena itu, seluruh aspek perkembangan anak, termasuk aspek bahasa dan literasi perlu diberikan stimulasi dengan optimal melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini melalui kegiatan bermain. Salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah kemampuan berbahasa, terutama pada kemampuan membaca permulaan. Menurut (Srinahyati, 2019) membaca merupakan kegiatan membangun makna secara aktif, dimana anak belajar memahami pesan dari berbagai teks dan media

melalui pendampingan sosial. Kemampuan membaca permulaan bagi anak usia dini merupakan kegiatan mengenal huruf, kata, dan kalimat yang menjadi kata yang bermakna dan merupakan kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari sebuah tulisan (Iis Basyiroh, 2023).

Membaca permulaan diberikan kepada anak agar mampu mengenal bentuk huruf dan bunyinya, mampu membaca kata sederhana, serta anak dapat membedakan arah gerakan tangan saat membaca seperti bergerak dari kiri ke kanan (Anastasia & Damanik, 2024). Kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun adalah mengenal dan menyebutkan simbol huruf, menghubungkan kata dengan bunyi dan maknanya, mengenal arti simbol gambar, dan menghubungkan kata dengan simbol gambar (Simare-mare &

Nasution, 2019). Menurut Dhieni (Astuti et al., 2021) membaca merupakan keterampilan bahasa tulis reseptif. Kemampuan membaca melibatkan kegiatan yang kompleks seperti mengenal huruf dan bunyinya, mengenal kata, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan dan melibatkan berbagai keterampilan.

Membaca permulaan atau emergent reading merujuk pada tahap pembelajaran membaca yang diterapkan pada anak sejak usia dini sebagai langkah pertama anak untuk memahami huruf, bunyi huruf, serta keterampilan awal membaca. Menurut (Nurulain, 2025) membaca permulaan mencakup beberapa aspek antara lain: pengenalan huruf, identifikasi bunyi huruf, pembentukan suku kata, dan membaca kata sederhana. Tahapan membaca permulaan menurut Cochrane mendukung proses ini, mulai dari tahap fantasi dan pembentukan konsep diri, membaca gambar, mengenal huruf dan suku kata, hingga tahap membaca lancar. Adapun menurut Cochrane dalam buku Keaksaraan Awal Anak Usia Dini (Haryanti & Tejaningrum, 2020) terdapat 5

tahapan membaca permulaan bagi anak usia dini yaitu: tahap fantasi (*magical stage*), tahap pembentukan konsep diri membaca (*self concept stage*), tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), tahap pengenalan bacaan (*take of reader stage*), dan tahap membaca lancar (*independent reader stage*). Hal ini sejalan dengan Teori menurut Morrow (Haryanti & Tejaningrum, 2020) mengemukakan bahwa terdapat 3 tahapan kemampuan membaca anak, tahap pertama anak menyadari fungsi dari tulisan, tahap kedua anak menyadari bentuk-bentuk dari tulisan seperti kaitan antara huruf dan kata. Tahapan terakhir, anak dapat mengidentifikasi dan menggunakan tata bahasa tulisan.

Kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi anak untuk mengembangkan keterampilan literasi lebih lanjut, karna melalui penguasaan huruf, bunyi, dan kata, anak dapat mengenali makna tulisan secara sederhana. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan dasar penting dalam perkembangan literasi anak usia

dini. Keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan mengenali huruf dan kata, tetapi juga menghubungkan bunyi dengan simbol dengan bunyi serta memahami makna yang terkandung dalam bacaan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Markus menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dapat ditemukan pada beberapa anak di kelas B belum mampu dalam membedakan bunyi huruf, membaca suku kata, serta membaca kata sederhana masih belum berkembang secara baik, sehingga hal ini berpengaruh pada kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Proses pembelajaran membaca di TK Markus masih cenderung bersifat konvensional, sehingga dalam kegiatan pembelajaran membaca anak tidak terlibat secara aktif. Dalam kegiatan pembelajaran membaca guru masih menggunakan media papan tulis dan buku bacaan sebagai alat bantu utama dalam kegiatan membaca dan pada proses pembelajaran membaca anak diminta untuk

mengeja suku kata yang dituliskan oleh guru di papan tulis.

Kemampuan membaca permulaan anak sering disebabkan oleh penggunaan media yang kurang menarik dan pengajaran yang berpusat pada guru. Mengingat pentingnya kemampuan membaca permulaan dalam perkembangan anak, diperlukannya media permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di Taman Kanak-Kanak. Penerapan media permainan edukatif dapat memperkuat kemampuan anak dalam memahami pengucapan bunyi, sehingga anak lebih mudah dalam membaca suku kata ataupun kata sederhana (Yulia, 2023).

Dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini bermain merupakan strategi utama yang digunakan untuk mendukung perkembangan anak usia dini (Yus & Widyasari, 2023). Melalui kegiatan bermain, anak belajar secara menyenangkan dan aktif dengan cara mengeksplorasi, mempraktikkan, serta menerapkan pengetahuan dan keterampilannya. Kegiatan membaca, menulis, dan berhitung

dikemas dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dan membuat anak terhanyut dalam permainan (Yus et al., 2022). Menurut Piaget (M. Fadlillah, 2018) pengetahuan anak dapat dibangun serta dikembangkan melalui aktivitas bermain. Saat anak bermain, anak tidak mempelajari hal yang sepenuhnya baru, melainkan dengan mempraktikkan serta memperkuat keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Dengan demikian anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman yang diciptakannya sendiri. Dalam teori piaget anak usia 5-6 tahun berada pada tahap Praoprasional, dimana anak pada tahap ini anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek dunia. Dimana dalam kemampuan membaca permulaan, anak bukan hanya mengenal huruf, tetapi memahami bahwa simbol tertulis memahami makna pada dunia nyata. Pada tahap pra-oprasional anak belajar melalui simbol, aktivitas fisik, serta pengalaman yang nyata. Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak ketika berada di sekolah dapat menjadi salah satu faktor yang

dapat mengoptimalkan perkembangan literasi anak-anak (Virganta et al., 2021)

Penggunaan alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Menurut Suryadi dalam (Ramadhani et al., 2025), alat permainan edukatif adalah media pembelajaran yang dibuat secara terencana sebagai alat bantu belajar yang berfungsi mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia serta tahapan perkembangannya. Dalam pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peran yang sangat penting karena membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui penggunaan alat ini, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Anak-anak dapat belajar melalui aktivitas bermain, di mana kegiatan bermain tersebut merupakan bagian dari proses belajar.

Melalui bermain anak belajar secara alami dan menyenangkan

tanpa adanya tekanan dan memperoleh pengalaman yang bermakna yang mendukung proses belajar anak. Salah satu bentuk permainan yang dapat dikembangkan untuk mendukung kemampuan membaca permulaan adalah alat permainan edukatif (APE) Dasuka (Dadu Suku Kata). Permainan Dasuka (dadu suku kata) merupakan salah media permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan bermain. Media ini berbentuk dadu yang pada setiap sisinya berisi suku kata sederhana yang dapat digunakan anak untuk mengenal bunyi huruf, membaca suku kata, serta menyusun dan membaca kata sederhana.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zuarny) menyatakan bahwa permainan dadu suku kata merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Adapun penelitian yang relevan oleh (Yulia, 2023) mengungkapkan bahwa

penerapan metode pembelajaran kata lembaga dengan dadu kata memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak di TK Telkom Makasar. Anak yang belajar menggunakan media dadu kata menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf, suku kata, hingga membaca kata.

Media permainan Dasuka merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang berbentuk dadu dan dirancang untuk membantu anak belajar membaca permulaan melalui aktivitas menyusun suku kata secara interaktif. Dalam permainan ini anak belajar membaca melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti: melempar dadu, mengenal bunyi huruf, membaca suku kata, serta membaca kata sederhana yang bermakna. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa berbagai media pembelajaran seperti dadu suku kata, ataupun permainan dadu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu diatas menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dan

belum banyak yang mengkaji penggunaan APE Dasuka (dadu suku kata) melalui pendekatan eksperimen. Sehingga hal ini yang menjadi dasar peneliti untuk mengkaji penggunaan alat permainan edukatif Dasuka (dadu suku kata) terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Maka peneliti akan mengkaji secara ilmiah dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Dasuka (Dadu Suku Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Markus”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimen* dengan *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian *pre-eksperimen* ini mencakup kondisi dimana peneliti hanya mengamati perbandingan dengan keadaan kelompok sasaran sebelum program dilaksanakan. Pada desain ini, peneliti tidak menggunakan kelompok pembanding (Purwanto & Sulistyastuti, 2021). Dalam desain

ini, anak diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*), dan adanya *posttest* setelah perlakuan (*treatment*).

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 27 anak dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun menurut (Sugiyono, 2021) *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 9 anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan menggunakan lembar observasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Indikator yang diamati meliputi: mengenal huruf dan bunyi huruf, membaca suku kata sederhana, membaca kata sederhana, menghubungkan kata sederhana dengan makna.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial menggunakan uji statistik *non parametrik Wilcoxon Signed Rank Test* dan Uji N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif Dasuka (dadu suku kata) terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Markus. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B-plus dengan jumlah sampel 9 anak. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti berperan sebagai observer dan pendamping guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan penelitian diawali dengan pelaksanaan *pre-test* yang dilakukan selama 7 kali pertemuan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan membaca permulaan anak berdasarkan kegiatan pembelajaran membaca yang biasa diterapkan dikelas. Pada hasil *pre-test* diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 184 dengan nilai rata-rata sebesar 20,44. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam beberapa aspek kemampuan membaca permulaan. Selama proses observasi, peneliti menemukan bahwa beberapa anak masih kesulitan dalam membedakan bunyi dan bentuk huruf yang hampir sama. Selain itu, anak juga masih

mengalami kesulitan dalam membedakan bunyi suku kata yang hampir sama, membaca suku kata, serta membaca kata sederhana. Ketika kegiatan membaca berlangsung beberapa anak masih memerlukan bantuan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak masih memerlukan stimulasi yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Hasil jumlah skor indikator pada *pre-test* menunjukkan bahwa indikator dengan skor tertinggi terdapat pada indikator mengenal lambang dan menyebutkan bunyi huruf vokal dan konsonan dengan jumlah masing masing sebesar 22. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memiliki kemampuan dasar dalam mengenal huruf. Namun masih terdapat beberapa anak yang belum bisa membedakan bunyi huruf yang bentuknya mirip serta kemampuan membedakan bunyi suku kata dengan jumlah skor masing-masing sebesar 13. Rendahnya skor pada kedua indikator menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan

dalam membedakan bunyi yang memiliki bentuk yang mirip.

Setelah dilakukan *pre-test*, penelitian dilanjutkan dengan memberikan *treatment* dengan menggunakan APE Dasuka (dadu suku kata) sebanyak 3 kali perlakuan. Pada *treatment* pertama, anak diperkenalkan pada huruf vocal dan huruf konsonan melalui permainan Dasuka. Anak diminta untuk melempar dadu kemudian menyebutkan huruf yang muncul beserta bunyinya. Pada *treatment* kedua, anak diajak untuk mengenal dan membaca suku kata sederhana. Anak diajak untuk melempar dadu dan diminta untuk menyebutkan dan membaca suku kata yang muncul. Selanjutnya, pada *treatment* ketiga, anak diajak untuk membaca kata sederhana. Sebelum dadu dilempar, guru menunjukkan 1 gambar tanaman kepada anak, dan anak diminta untuk menyebutkan gambar apa yang ditunjukkan oleh guru. Selanjutnya, anak diminta untuk melempar satu dadu merah (berisi suku kata awal) dan dadu kuning (berisi suku kata akhir) secara bergantian sesuai dengan gambar yang ditunjuk oleh guru. Ketika anak berhasil melempar dua dadu, anak

diminta membaca kata yang sudah terbentuk secara mandiri dan menjelaskan makna dari kata yang sudah dibaca. Selama pelaksanaan *treatment*, terlihat adanya perubahan pada keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif Dasuka (dadu suku kata). Anak yang pada awalnya cenderung pasif mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap kegiatan membaca. Anak menunjukkan respon yang baik, antusias, dan aktif ketika kegiatan membaca menggunakan permainan Dasuka.

Kegiatan melakukan *posttest* dilakukan selama 6 hari menggunakan instrument observasi yang sama dengan *pre-test*. Observasi dilakukan untuk melihat kemampuan membaca permulaan anak setelah diberikan perlakuan menggunakan alat permainan edukatif Dasuka (dadu suku kata). Berdasarkan hasil *post-test*, diperoleh jumlah skor sebesar 309 dengan nilai rata-rata 34,33. Nilai tersebut berada pada kategori sangat baik. Analisis terhadap setiap peningkatan indikator kemampuan membaca permulaan menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami

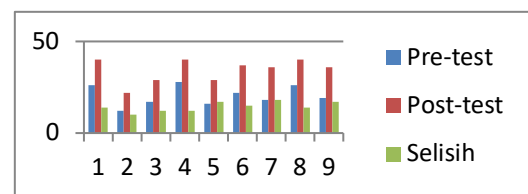
peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan Dasuka. Pada hasil *post-test*, indikator dengan skor tertinggi terdapat pada indikator 8 yang berisi membaca urutan suku kata dari kiri ke kanan dengan jumlah skor sebesar 34. Sementara itu, indikator dengan skor terendah terdapat pada indikator 3 dan 5 dengan jumlah skor sebesar 27. Meskipun demikian, indikator tersebut tetap mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pre-test*.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan Dasuka. Jumlah skor meningkat dari 184 menjadi 309, sedangkan nilai rata-rata meningkat dari 20,44 menjadi 34,33. Dapat dilihat dari hasil selisih skor antara hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 125 dengan rata-rata selisih sebesar 13,89. Adapun tabel rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 1 Data Hasil *Pret-test* dan *Post-test* Kemampuan Membaca Permulaan Anak

No.	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
1.	26	40	14
2.	12	22	10
3.	17	29	12
4.	28	40	12
5.	16	29	17
6.	22	37	15
7.	18	36	18
8.	26	40	14
9.	19	36	17
Jumlah	184	309	125
Rata-rata	20,44	34,33	13,89

Adapun diagram rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca permulaan anak, sebagai berikut:



Gambar 1 Diagram Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Permulaan Anak

Pada diagram diatas dapat terlihat adanya perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada setiap anak. Diagram juga memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan yang merata pada seluruh anak. Tidak terdapat anak yang mengalami penurunan maupun tetap pada skor yang sama.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dapat diperkuat dari hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan uji *N-Gain*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai Asymp. Sig

(2-tailed) sebesar 0,008. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah penggunaan permainan Dasuka. Selain itu, hasil tabel *ranks* menunjukkan terdapat 9 *postive ranks* dan tidak terdapat *negative ranks* maupun *ties*. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan.

Keefektifan penggunaan permainan Dasuka (dadu suku kata) semakin diperkuat melalui hasil analisis *N-Gain*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7646. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan yang terjadi setelah pemberian perlakuan berada pada tingkat efektivitas yang termasuk dalam kategori tinggi.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak setelah menggunakan permainan Dasuka (dadu suku kata) menunjukkan bahwa permainan

dapat membantu anak untuk memahami konsep membaca dengan lebih menyenangkan. Kegiatan belajar membaca dapat dilakukan dengan menggunakan permainan yang interaktif yang dapat dilakukan dengan bertahap. Perkembangan kemampuan membaca anak selama pelaksanaan belajar menunjukkan bahwa anak bergerak dari tahap kesiapan membaca menuju tahap membaca awal Morrow (Haryanti & Tejaningrum, 2020). Sama halnya menurut Cochrane (Nurulain 2025) yang mendukung proses kemampuan membaca anak secara bertahap mulai dari tahap fantasi dan pembentukan konsep diri, membaca gambar, mengenal huruf dan suku kata, hingga tahap membaca lancar. Menurut Piaget (M. Fadlillah, 2018) yang menyatakan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun serta dikembangkan melalui aktivitas bermain. Yang dimana pada teori Piaget anak usia 5-6 tahun berada pada tahap *Pra-Operasional* yang dimana dalam kemampuan membaca permulaan, anak bukan hanya mengenal huruf, tetapi memahami bahwa simbol tertulis memahami makna pada dunia nyata. Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak

ketika berada di sekolah dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mengoptimalkan perkembangan literasi anak-anak (Virganta et al., 2021).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif Dasuka (dadu suku kata) dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Markus. Melalui penggunaan permainan Dasuka (dadu suku kata), anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan dapat membantu anak dalam mengenal bunyi huruf, membaca suku kata, serta membaca kata sederhana. dengan demikian, permainan Dasuka (dadu suku kata) dapat dijadikan sebagai salah satu alternative permainan edukatif yang efektif untuk menstimulus dan mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di lingkungan pendidikan anak usia dini

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa alat

permainan edukatif Dasuka (dadu suku kata) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Markus. Penggunaan APE Dasuka mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bunyi huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana. hasil uji Wilcoxon Signed rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,008 < 0,05 dan hasil uji N-Gain sebesar 0,7646 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, alat permainan Dasuka (dadu suku kata) efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaana nak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia, H., & Damanik, S. handayani. (2024). Pengaruh Metode Fonik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 TAHUN DI TK IMMANUEL KIDS MEDAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 77. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.38072>
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). *Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun dengan Kemampuan*. 4(1), 73–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i1.11958>

- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini* (M. Nasrudin (ed.); Edisi Pert). PT. Nasya Expanding Management.
- lis Basyiroh, M. P. (2023). *Pengembangan Literasi Anak Usia Dini (AUD) : Teori & Aplikatif* (M. P. Dasep bayu Ahyar (ed.); Edisi Pert). Wawasan Ilmu.
- M. Fadlillah, M. P. (2018). *Bermain dan Permainan* (Edisi Kedu). PRENADAMEDIA GROUP.
- Nur Anisyah, M. P. I. dkk. (2025). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Edisi pert). CV. RA-Media Publishing.
- Nurulain, D. (2025). Efektivitas Metode Multisensori terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anka Usia 5-6 tahun Di RA Baitul Huda Bekasi. *Journal of Indonesian Islamic Education Studies*, 1.
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D. R. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial* (Edisi Pert). GAVA MEDIA.
- Ramadhani, R., Sinaga, R., Hidayati, I., & Asih, S. M. (2025). *Bermain Untuk Anak Usia Dini* (Edisi Pert). Eureka Media Aksara.
- Simare-mare, A., & Nasution, D. N. (2019). *Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al- Qur ' an Kota Padang Sidempuan*. 5(1), 1–12.
- Srinahyati. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* (Edisi Pert).
- Sugiyono, P. D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (M. . Dr. Ir. Sutopo, S.Pd. (ed.); Edisi Kedu). ALFABETA Bandung.
- Virganta, A. L., Kamtini, & Novitri, D. M. (2021). *Pendampingan Guru Dalam Penggunaan Alat Perkembangan Anak Di Tk Salsa Desa Sei Tuan Deli Serdang*. September, 121–125.
- Yulia, L. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Kata Lembaga Dengan Dadu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Telkom Makassar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1, 183–189. <https://doi.org/https://jurnalcendekia.id/index.php/jipp/>
- Yus, A., Siregar, D. M., Simatupang, & Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Interactions and Humanities (JSIH)*, 1(1), 27–36. <https://doi.org/https://journal.formosapublisher.org/index.php/jsih>
- Yus, A., & Widyasari, W. (2023). Penggunaan Bermain dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 9(2), 212–223.
- Zuarny, W. (2012). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Suku Kata Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Agam. *Jurnal Pesona Paud*, 1(1), 1–14.