



Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B melalui Media Permainan Mobil Kata di Taman Kanak-Kanak Balai Mansiro

Gusri Erna¹, Yaswinda²

¹⁻² Universitas Negeri Padang, Indonesia

e-mail: gusrierna48@guru.paud.belajar.id

Keywords:	Abstract
<i>Beginning Reading, Game Media, Word Car, Early Childhood, Classroom Action Research</i>	<i>Early reading skills are a crucial aspect of language development in early childhood, as they lay the foundation for literacy in subsequent stages of education. This study was motivated by the low level of early reading proficiency among Group B children at Balai Mansiro Kindergarten in Guguak District, Lima Pulu Kota Regency. Preliminary observations revealed that 11 out of 13 children struggled with letter recognition, syllable assembly, and reading simple words. The study aimed to enhance the children's early reading skills through the use of a "word car" game. A Classroom Action Research (CAR) design was employed, following the Kemmis and McTaggart model, which comprises the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research was conducted over two cycles: Cycle I consisted of three sessions, and Cycle II consisted of four sessions. The participants were 13 children from Group B, aged 5–6 years. Data collection involved observation, performance tests, and documentation, while data analysis utilized both quantitative and qualitative descriptive methods. The results demonstrated an improvement in the children's early reading skills following the implementation of the "word car" game. The average achievement in the "Developing Very Well" category rose from 13.45% at the baseline to 40.38% by the end of Cycle I and further increased to 80.76% by the end of Cycle II. This improvement indicates that the "word car" game effectively supports the development of letter recognition, word assembly, and simple word reading skills in Group B children. In conclusion, the "word car" game serves as an engaging alternative learning medium that aligns with the characteristics of early childhood learners in fostering early reading skills.</i>

Kata kunci:	Abstrak
membaca permulaan, media permainan, mobil kata,	Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang penting dikembangkan pada anak usia dini karena menjadi dasar bagi kemampuan literasi pada tahap pendidikan berikutnya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Balai Mansiro, Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Pulu Kota. Berdasarkan observasi awal, dari 13 anak terdapat 11 anak yang masih mengalami

	kesulitan dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui media permainan mobil kata. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I sebanyak tiga pertemuan dan Siklus II sebanyak empat pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 13 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes unjuk kerja, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak setelah diterapkan media permainan mobil kata. Rata-rata capaian kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 13,45% pada kondisi awal menjadi 40,38% pada akhir Siklus I dan meningkat menjadi 80,76% pada akhir Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mobil kata dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, menyusun kata, dan membaca kata sederhana pada anak kelompok B. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan mobil kata dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan
--	---

I. PENDAHULUAN

Anak yang berusia 0-6 tahun disebut dengan anak usia dini, dan anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam rentang perkembangan manusia secara keseluruhan (Nofianti, 2021:1). Masa keemasan (*golden age*) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat pada anak. Masa keemasan (*golden age*) adalah saat anak-anak peka atau sensitif terhadap rangsangan dari luar. Untuk mengoptimalkan masa tumbuh kembang anak, orang tua harus memberikan stimulasi yang tepat bagi anak, yaitu melalui pendidikan.

Menurut Tanu (2017:20), pendidikan anak usia dini adalah jenis pendidikan yang berfokus pada dasar pertumbuhan dan perkembangan anak dari segi fisik, kecerdasan dan sosioemosional, dan bahasa. Muryanti (2020) menjelaskan bahwa bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang harus ditingkatkan sejak usia dini. Pemahaman tentang perkembangan bahasa mencakup pemahaman tentang empat keterampilan bahasa: menyimak, bicara, membaca dan menulis (Salama & Hikrawati, 2025)

Faujiah et al. (2021) menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan ini sangat membutuhkan banyak stimulasi dari orang tua maupun guru di sekolah. Lemahnya kemampuan membaca permulaan pada anak akan memberikan dampak buruk bagi anak itu sendiri, baik dari segi mental maupun prestasi akademik. Kelemahan ini akan membuat anak berkecil hati, tidak ada rasa percaya diri, dan menyebabkan motivasi belajar pada anak menjadi rendah. Dalam hal ini, sebaiknya guru maupun orang tua di rumah banyak memberikan stimulus kepada anak agar membaca permulaan pada anak dapat terasah dengan baik.

Menurut Rosidah & Pebrianti (2022), membaca permulaan adalah kemampuan awal yang dilewati anak dalam proses menguasai kemampuan membaca secara menyeluruh. Membaca permulaan biasanya didapatkan anak taman kanak-kanak, yaitu sekitar 4-6 tahun. Anak-anak yang mendapat stimulasi dalam kemampuan membaca akan lebih mudah menyerap informasi dan pengetahuan pada waktu-waktu selanjutnya dalam kehidupan anak itu sendiri.

Sebagaimana Hurlock (2013) menyatakan, salah satu kemampuan berbahasa yang perlu dikembangkan pada anak adalah keterampilan membaca. Menurut Mutiawati (2018:48), kemampuan membaca adalah kemampuan seorang anak untuk membaca gambar dan memahami huruf, suku kata, dan membedakan kata-kata yang memiliki suku kata awal dan suku kata akhir yang sama, serta kata-kata yang melambangkannya, sehingga dapat membaca kata demi kata dalam kalimat sederhana.

Agar tahap membaca anak lancar, permulaan keterampilan membaca sangat penting diajarkan agar tingkat membacanya lebih tinggi. (Yulianti, Dwi., dkk 2019:406). Selain itu, keterampilan membaca permulaan sangat penting diajarkan karena anak yang senang membaca akan membaca dengan baik; anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi; anak-anak yang senang membaca akan dihadapkan pada dunia yang penuh dengan peluang dan kemungkinan; membaca akan memberi mereka wawasan yang sangat luas tentang semua hal dan membuat belajar lebih mudah; dan membaca akan memberikan mereka rasa kasih sayang (Asmonah, 2019:31).

Berdasarkan observasi awal di Taman Kanak-kanak Balai Mansiro tentang pengenalan huruf, kemampuan mengeja suku kata, pengenalan bunyi huruf (fonik), pemahaman sederhana dalam kata-kata, kemampuan membaca permulaan di Kelompok B yang berjumlah 13 orang anak, terdiri dari 10 laki-laki dan 3 perempuan. Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada kegiatan pengenalan huruf dan membaca permulaan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan guru, kemampuan membaca permulaan anak masih tergolong rendah. Dari 13 anak, terdapat 11 anak yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, sedangkan 2 anak sudah mulai mampu membaca kata sederhana dengan bantuan guru. Kesulitan yang dialami anak terlihat pada beberapa aspek berikut: 1. Anak belum mampu mengenal seluruh alfabet dengan baik, terutama huruf konsonan. 2. Beberapa anak masih sering tertukar dalam menyebutkan bentuk dan bunyi huruf, seperti b dengan d, m dengan n. 3. Anak belum mampu menghubungkan huruf menjadi suku kata sederhana, seperti ba, bi, bu dan ca, ci, cu. 4. Sebagian besar anak belum mampu membaca kata sederhana yang terdiri dari dua suku kata, seperti bola, buku, mata. 5. Anak terlihat kurang fokus dan cepat bosan saat kegiatan membaca berlangsung. 6. Media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa papan tulis dan lembar kerja sehingga kurang menarik perhatian anak. 7. Pada saat guru meminta anak membaca kartu kata, sebagian besar anak hanya menebak gambar-gambar tanpa membaca tulisan yang ada.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan adanya permainan khusus yang bisa membuat anak senang sekaligus menarik perhatian anak agar dapat mengembangkan keterampilan membaca

permulaan. Sumina (2019:17-18) menyatakan bahwa bermain adalah dunia anak. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan dari bermain, anak terstimulasi perkembangannya. Dengan demikian, maka untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan media yang tepat. Maka guru mencoba meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar dipilih agar pembelajaran yang ada lebih menarik dan melibatkan peran aktif dari anak tanpa adanya paksaan dan tekanan. Media bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan mobil kata (Asari et al., 2025).

Permainan mobil kata adalah permainan mencari huruf yang sudah dia acak dalam tutup botol yang telah disajikan oleh guru. Sebelum permainan dimulai, guru mengenalkan huruf kepada anak. Permainan dilakukan secara individu. Setiap anak akan berlomba untuk mencari huruf sesuai petunjuk yang ada. Setelah huruf-huruf yang dicari sudah ditemukan, anak diminta untuk menyusun rangkaian huruf itu menjadi kata. Jika rangkaian huruf yang disusun benar, maka anak diperbolehkan maju ke depan untuk melanjutkan tahap berikutnya dengan menggunakan permainan mobil kata yang disediakan khusus di depan. Tahap selanjutnya, yaitu anak menunjukkan huruf yang diminta, serta anak diminta untuk menyebutkan huruf awal dari kata pada gambar, dan menemukan huruf yang hilang dari kata. Begitu seterusnya sampai semua anak mendapatkan giliran untuk maju ke depan.

Dalam melakukan permainan, tentunya diperlukan metode atau pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak. Sebagaimana Yulsofriend (2013:88-90) menyatakan, ada berbagai jenis permainan yang digunakan untuk membantu anak membaca dan menulis di PAUD. Beberapa metode yang dimaksud adalah metode sintesa (Montessori), metode global (Decroly), dan metode seluruh bahasa (Vygotsky). Berdasarkan metode tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode sintesa yang dikembangkan oleh teori Montessori dimana anak akan dikenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf dengan menggunakan bantuan gambar, yaitu melalui permainan mobil kata (Putri & Mukhlisin, 2026)

Permainan mobil kata ini memiliki cukup banyak kelebihan, di antaranya permainan mobil kata dapat dikreasikan dengan beberapa cara bermain, media yang digunakan mudah didapat ataupun dibuat, anak akan senang dan bersemangat untuk mencari huruf-huruf yang sudah diacak, dan anak-anak dapat aktif terlibat sesuai dengan tahap usia anak, yaitu anak belajar menggunakan sesuatu yang dapat dilihat oleh anak agar mudah diingat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fahrurrozi (2016:112), belajar dengan cara yang menyenangkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi dengan lebih cepat.

Media pembelajaran ini bermanfaat untuk memudahkan anak belajar memahami pembelajaran yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang begitu kompleks. Hamalik dalam Syari'ati berpendapat bahwa media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan yang ingin disampaikan dan mengurangi verbalitas saat pembelajaran, memperdalam pemahaman anak pada materi pelajaran di sekolah, memperagakan sesuatu yang abstrak ke sesuatu yang lebih kongkret, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya ingat, mendorong anak untuk berperan aktif dalam proses belajar, mengenali

sifat unik setiap anak yang berbeda-beda dalam proses belajar mengajar, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang kembali pelajaran yang diberikan, serta memperlancar kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas mengajar guru Setyaningsih. (2022). Dengan menggunakan media, guru akan lebih mudah menerangkan materi pembelajaran di kelas.

Media mobil kata ini harus dikemas sedemikian rupa agar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Sebagaimana yang dikatakan Handayani (2022), diperlukan metode bermain dengan media mobil kata yang menarik untuk anak, yang melibatkan peran aktif anak. Rumusan masalah dapat dibuat berdasarkan latar belakang permasalahan peneliti dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan mobil kata terhadap keterampilan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Balai Mansiro.

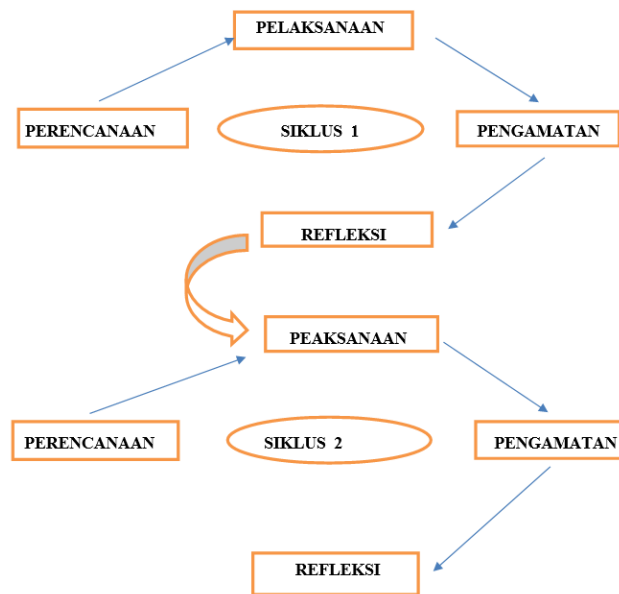
II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran secara langsung melalui penerapan suatu tindakan tertentu dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui PTK, guru dapat melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung serta melakukan perbaikan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I terdiri atas tiga kali pertemuan, sedangkan Siklus II terdiri atas empat kali pertemuan. Setiap siklus dilakukan melalui tahap perencanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan mobil kata, pelaksanaan tindakan, pengamatan perkembangan kemampuan membaca permulaan anak, serta refleksi untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Balai Mansiro, Kecamatan Guguk, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 13 orang, terdiri atas 10 anak laki-laki dan 3 anak perempuan dengan rentang usia 5–6 tahun. Pemilihan kelompok B sebagai subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami hambatan dalam kemampuan membaca permulaan, khususnya dalam mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, dan membaca kata sederhana.



Gambar 1. Diagram Model PTK Kemmis dan Mc Taggart (Aulia et al, 2024)

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati peningkatan kemampuan berbahasa anak selama kegiatan pembelajaran. Populasi dalam penelitian ini adalah 13 anak usia taman kanak-kanak yang terlibat dalam kegiatan *permainan mobil kata dengan* bahan utama *kardus bekas*. Catatan lapangan yang digunakan observasi, Tes ujuk kerja dan dokumentasi, untuk memperoleh informasi tambahan terkait proses pembelajaran.

Alat Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi perkembangan kemampuan memecahkan masalah anak, rubrik penilaian yang membuat indikator yang dipakai untuk mengenal huruf, membaca suku kata dan membaca kata sederhana yang muncul selama kegiatan pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui perkembangan bahasa anak melalui permainan mobil kata. Data observasi dihitung dengan ketentuan nilai BB=1, MB=2, BSH=3, dan BSB=4, kemudian digunakan rumus persentase. Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan hasil proses pembelajaran melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung

$$\% \text{Nilai anak} = \frac{\text{nilai hasil observasi}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kategori BSH atau BSB dalam kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, keberhasilan juga ditandai dengan adanya peningkatan aktivitas belajar anak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memaparkan data peningkatan kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Balai Mansiro melalui media permainan mobil kata. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan total tujuh pertemuan, yang meliputi kondisi awal sebelum tindakan, Siklus I sebanyak tiga pertemuan, dan Siklus II sebanyak empat pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap empat aspek penilaian, yaitu: (1) mengenal simbol huruf vokal dan huruf konsonan, (2) menyebutkan bunyi huruf pada kata, (3) menyusun huruf menjadi kata, dan (4) membaca kata melalui permainan.

Kriteria penilaian yang digunakan mengacu pada empat kategori perkembangan anak, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kategori BSH atau BSB pada setiap aspek kemampuan membaca permulaan yang dinilai.

1. Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)

Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan pengamatan awal untuk mengetahui kondisi kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Hal ini selaras dengan temuan observasi awal yang menyebutkan bahwa dari 13 anak, terdapat 11 anak mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, dan hanya 2 anak yang mulai mampu membaca kata sederhana dengan bantuan guru. Data lengkap kondisi awal disajikan pada Tabel 1 berikut.

Table 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Permainan Mobil

No	Aspek yang Dinilai	BSB		BSH		MB		BB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal simbol huruf vokal dan huruf konsonan	2	15,38	2	15,38	1	7,69	8	61,53
2	Menyebutkan bunyi huruf pada kata	2	15,38	1	7,69	3	23,07	8	61,53
3	Menyusun huruf menjadi kata	2	15,38	1	7,69	1	7,69	9	69,23
4	Membaca kata melalui permainan	1	7,69	1	7,69	0	0	11	84,61

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa pada kondisi awal rata-rata pencapaian kategori BSB hanya sebesar 13,45%. Secara khusus, aspek membaca kata melalui permainan menunjukkan persentase

BSB paling rendah, yaitu 7,69%, dengan 84,61% anak masih berada pada kategori BB. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak belum mendapatkan stimulasi membaca yang optimal melalui media pembelajaran yang menarik. Menurut Mutiawati (2018), kemampuan membaca merupakan kemampuan anak untuk membaca gambar dan memahami huruf, suku kata, serta membedakan kata-kata, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang konkret dan menyenangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan pandangan Widat et al. (2022) yang menyatakan bahwa pengenalan budaya membaca pada anak usia dini perlu dilakukan melalui media permainan yang dekat dengan dunia anak sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna dan menyenangkan.

2. Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan dengan menerapkan media permainan mobil kata. Pada setiap pertemuan, guru memperkenalkan huruf-huruf kepada anak, kemudian anak diminta mencari huruf yang diacak dalam tutup botol, menyusunnya menjadi kata, dan membacanya. Kegiatan dilakukan secara individu sehingga setiap anak mendapatkan giliran untuk aktif terlibat. Data hasil pengamatan pada Siklus I disajikan pada Tabel 2 berikut.

Table 2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Membaca Permulaan melalui Media Permainan Mobil Kata pada Kelompok B di TK Balai Mansiro Lima Puluh Kota Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
		BSB%	BSH%	MB%	BB%	BSB%	BSH%	MB%	BB%	BSB%	BSH%	MB%	BB%
1	Mengenal simbol huruf konsonan	23,07	7,69	15,38	53,84	30,76	15,38	15,38	38,46	38,46	15,38	15,38	30,76
2	Menyebutkan bunyi huruf pada kata	23,07	7,69	15,38	53,84	30,76	23,07	7,69	46,15	38,46	15,38	15,38	30,76
3	Menyusun huruf menjadi kata	30,76	15,38	15,38	38,46	38,46	15,38	7,69	30,76	53,84	7,69	15,38	23,07
4	Membaca kata melalui permainan	15,38	15,38	15,38	53,84	23,07	23,07	15,38	38,46	30,76	37,76	15,38	23,07

Berdasarkan Tabel 2, terjadi peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan dalam Siklus I. Pada pertemuan pertama, rata-rata pencapaian BSB sebesar 23,07% untuk aspek mengenal simbol huruf konsonan dan menyebutkan bunyi huruf pada kata, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 30,76%, dan pada pertemuan ketiga mencapai 38,46%. Aspek menyusun huruf menjadi kata menunjukkan perkembangan yang lebih baik, dari 30,76% pada pertemuan pertama meningkat menjadi 53,84% pada pertemuan ketiga. Pola peningkatan bertahap ini sejalan dengan temuan Kristanto dkk. (2026) yang membuktikan bahwa melalui permainan bangun kata berbasis PTK, kemampuan membaca permulaan anak meningkat secara bertahap dari siklus ke siklus berikutnya seiring dengan bertambahnya pengulangan dan pengalaman bermain anak.

Meskipun demikian, rata-rata pencapaian BSB pada akhir Siklus I baru mencapai 40,38%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Jumlah anak yang masih berada pada kategori BB pun masih cukup tinggi, terutama pada aspek

membaca kata melalui permainan yang mencapai 23,07%. Hal ini menunjukkan bahwa anak memerlukan lebih banyak pengulangan dan latihan yang terstruktur. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fahrurrozi (2016), belajar dengan cara yang menyenangkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi dengan lebih cepat. Selain itu, alat permainan edukatif (APE) yang digunakan secara konsisten terbukti memberikan fungsi bermain sekaligus belajar sehingga semua aspek perkembangan anak dapat terwujud secara lebih optimal (Widayati dkk., 2022), sehingga perlu dilanjutkan dengan Siklus II yang lebih intensif dan bervariasi.

Berdasarkan hasil refleksi pada akhir Siklus I, ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk pelaksanaan Siklus II, antara lain: (1) guru perlu memperbanyak variasi media dan bahan permainan agar anak tidak cepat bosan; (2) pendampingan individual perlu lebih diintensifkan terutama bagi anak yang masih berada pada kategori BB; dan (3) waktu kegiatan perlu diperpanjang agar semua anak mendapatkan giliran yang cukup.

3. Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam empat pertemuan dengan memperhatikan hasil refleksi dari Siklus I. Guru melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, di antaranya dengan memperkaya variasi permainan mobil kata, memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada anak-anak yang masih kesulitan, serta memperpanjang durasi kegiatan. Data hasil pengamatan pada Siklus II disajikan pada Tabel 3 berikut.

Table 3 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Membaca Permulaan melalui Media Permainan Mobil Kata pada Kelompok B di TK Balai Mansiro Lima Puluh Kota Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3				Pertemuan 4			
		BSB%	BSH%	MB%	BB%	BSB%	BSH%	MB%	BB%	BSB%	BSH%	MB%	BB%	BSB%	BSH%	MB%	BB%
1	Mengenal simbol huruf konsonan	61,53	15,38	7,69	15,38	69,23	7,69	15,38	7,69	76,92	15,38	7,69	0	76,92	15,38	7,69	0
2	Menyebutkan bunyi huruf pada kata	61,53	15,38	7,69	15,38	61,53	15,38	15,38	7,69	69,23	15,38	7,69	7,69	76,92	15,38	7,69	0
3	Menyusun huruf menjadi kata	61,53	15,38	7,69	15,38	69,23	7,69	15,38	7,69	76,92	15,38	7,69	0	84,61	15,38	0	0
4	Membaca kata melalui permainan	46,15	23,07	15,38	15,38	23,07	23,07	15,38	7,69	69,23	15,38	7,69	7,69	84,61	15,38	0	0

Berdasarkan Tabel 3, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada Siklus II. Pada pertemuan pertama Siklus II, rata-rata BSB untuk seluruh aspek telah mencapai 57,68%, dan terus meningkat hingga pertemuan keempat. Pada pertemuan keempat Siklus II, aspek mengenal simbol huruf konsonan dan menyebutkan bunyi huruf pada kata mencapai 76,92% pada kategori BSB, aspek menyusun huruf menjadi kata mencapai 84,61%, dan aspek membaca

kata melalui permainan juga mencapai 84,61%. Persentase anak pada kategori BB pada akhir Siklus II turun drastis menjadi 0% pada sebagian besar aspek, yang menunjukkan bahwa seluruh anak telah mengalami perkembangan yang berarti.

Pencapaian ini membuktikan bahwa permainan mobil kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Asari et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan APE mobil suku kata berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Kristanto (2025) yang menunjukkan bahwa melalui permainan edukatif berbasis PTK, ketuntasan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dapat mencapai 82% pada siklus II, angka yang sangat mendekati capaian dalam penelitian ini. Selain itu (Putri & Mukhlisin, 2026) juga menegaskan bahwa inovasi membaca permulaan melalui media yang menarik dan kontekstual terbukti meningkatkan keterlibatan dan kemampuan anak secara signifikan.

4. Rekapitulasi Peningkatan dari Kondisi Awal ke Siklus II

Untuk melihat gambaran keseluruhan peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dari kondisi awal hingga akhir Siklus II, data dirangkum dalam Tabel 4 berikut.

Table 4 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Permainan Mobil Kata pada Kelompok B di TK Balai Mansiro Lima Puluh Kota Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Aspek yang Dinilai	Kondisi Awal (%)	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Keterangan
1	Mengenal simbol huruf vokal dan huruf konsonan	15,38	38,46	76,92	Meningkat
2	Menyebutkan bunyi huruf pada kata	15,38	38,46	76,92	Meningkat
3	Menyusun huruf menjadi kata	15,38	53,84	84,61	Meningkat
4	Membaca kata melalui permainan	7,69	30,76	84,61	Meningkat
Rata-rata		13,45	40,38	80,76	Meningkat

Berdasarkan Tabel 4, terlihat peningkatan yang sangat signifikan pada semua aspek kemampuan membaca permulaan dari kondisi awal hingga akhir Siklus II. Rata-rata pencapaian kategori BSB meningkat dari 13,45% pada kondisi awal, menjadi 40,38% pada akhir Siklus I, dan mencapai 80,76% pada akhir Siklus II. Pencapaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Peningkatan ini membuktikan bahwa media permainan yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak menjadi fondasi penting dalam membangun kemampuan literasi awal anak (Astuti & Istiarini, 2020).

Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek menyusun huruf menjadi kata dan membaca kata melalui permainan, yang masing-masing mencapai 84,61% pada kategori BSB di akhir Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa melalui pengulangan bermain yang menyenangkan, anak mampu membangun pemahaman tentang hubungan antara huruf, suku kata, dan kata secara bertahap.

Temuan ini sejalan dengan pernyataan Rosidah & Pebrianti (2022) bahwa anak-anak yang mendapatkan stimulasi dalam kemampuan membaca akan lebih mudah menyerap informasi dan pengetahuan. Senada dengan itu, Asmonah (2019) menyebutkan bahwa anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi dan wawasan yang lebih luas. Media permainan mobil kata terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melibatkan peran aktif anak, dan mendorong motivasi belajar anak secara optimal, sebagaimana juga dinyatakan oleh Handayani (2022) bahwa metode bermain dengan media yang menarik dan melibatkan peran aktif anak sangat dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Penggunaan media permainan mobil kata dalam penelitian ini juga mendukung teori Vygotsky yang menyatakan bahwa anak belajar paling baik ketika berada dalam zona perkembangan proksimalnya dengan bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya (Yulsofriend, 2013). Melalui permainan yang terstruktur, guru mampu memberikan scaffolding yang tepat sehingga anak secara bertahap dapat mandiri dalam membaca kata sederhana. Lebih jauh, Widat et al. (2022) menekankan bahwa pengenalan budaya membaca sejak dini melalui media permainan yang kontekstual tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca anak, tetapi juga membentuk kebiasaan dan kecintaan anak terhadap kegiatan membaca.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di Taman Kanak-Kanak Balai Mansiro Kecamatan Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan mobil kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B. Peningkatan kemampuan membaca permulaan terlihat dari adanya perubahan capaian kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada setiap tahap penelitian. Rata-rata capaian BSB meningkat dari 13,45% pada kondisi awal, menjadi 40,38% pada akhir Siklus I, dan meningkat menjadi 80,76% pada akhir Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan mobil kata mampu membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, menyusun huruf menjadi kata, serta membaca kata sederhana. Peningkatan kemampuan tersebut terjadi karena media permainan mobil kata memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui aktivitas bermain, anak terlibat secara aktif dalam proses mengenal simbol bahasa, menghubungkan huruf dengan bunyi, serta memahami susunan kata secara bertahap. Dengan demikian, media permainan mobil kata dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia

dini. Guru PAUD dapat memanfaatkan media permainan yang bersifat manipulatif dan menyenangkan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*. 8(1), 29-37.
- Astuti, R. F., & Istiari, E. (2020). *Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui media puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>
- Dhieni, N., dkk. (2020 – reprint/edisi terbaru). *Metode Pengeembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Fahrurrozi, F. (2016). Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(2), 111-118.
- Faujiah, S., Mayasari, L. I., & Ulfa, M. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada pelajaran bahasa indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 165-169).
- Rosidah, A., & Pebrianti, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Big Book di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2105-2111.
- Hurlock, B. Elizabet. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Asari, R. U. Y., Afandi, A., & Ashadi, F. (2025). Pengembangan Ape “Mobil Suku Kata” untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Kelompok B. *Journal of Education Research*, 6(4), 1289-1296.
- Juliani, S. (2019). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf pada kelompok B di TK Islam An-Nahl Tangerang. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.
- Kristanto, dkk. (2025). *Meningkatkan membaca permulaan anak 5-6 tahun melalui bermain kartu harta karun*. *Early Childhood Education and Development Journal*. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj/article/view/108969>
- Sholikha, S., Haryono, S. E., & Asmah, A. (2026). Meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan bangun kata pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Gubuklakah. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(1), 1-12.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). *Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173-184.
- Muryanti, E. (2020). Storytelling as a humanistic approach in children language stimulation. *KOLOKIU Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1), 76-82.
- Mutiawati, Y. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca pada Anak Usia 5 Tahun melalui Permainan Snake and Ladder. *Jurnal Buah Hati*, 5(1), 47-62.

- Nofianti, Rita. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Permendikbud. (2014). *Standar Nasional Penilaian PAUD Nomor 137 tahun 2014*. Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, Nomor 65 (879), 2004-2006.
- Putri, O., & Mukhlisin, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Gombolharjo 02. *Amorti: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 102-122.
- Setyaningsih. (2022). *Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suminar, Dewi Retno. (2019). *Psikologi Bermain (Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Tanu, I Ketut. (2017). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan*. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 2 (2).
- Handayani, I. N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(2), 116-121.
- Widat, F., Amir, A., Hambali, H., Istiqamah, N., & Litfiyati, L. (2022). *Pengenalan budaya membaca pada anak usia dini melalui media permainan kartu*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2573-2582. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2028>
- Yulianti, D., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2019). Pengaruh metode membaca glenn doman terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 403-415.
- Yulsofriend. (2013). *Permainan Membaca Dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Salama, N., & Hikrawati, H. (2025). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. CV Eureka Media Aksara.