



PENGARUH KEGIATAN *PLAYWORLD* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Qanita Zahidah^{1)*}, Nur Ika Sari Rakhmawati¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Surabaya 60213, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: qanita.19076@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh kegiatan *playworld* terhadap kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan sebanyak 36 anak dengan rentang usia 5-6 tahun di TK yang berada di Kecamatan Sukolilo, Surabaya. Penelitian ini menggunakan 2 TK di Kecamatan Sukolilo, Surabaya yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan *playworld* pada kelompok eksperimen yang dibuktikan dengan hasil hitung uji T tidak berpasangan dengan nilai sig. 0,035. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan *playworld* berpengaruh terhadap kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sukolilo, Surabaya.

Kata kunci: kegiatan *playworld*, kemampuan literasi

THE INFLUENCE OF PLAYWORLD ACTIVITIES ON LITERACY ABILITY IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

Abstract

This study aims to examine the effect of playworld activities on literacy skills in children aged 5-6 years. This study used a quantitative approach with experimental type and nonequivalent control group design. The sample used was 36 children with an age range of 5-6 years in kindergartens located in Sukolilo District, Surabaya. This study used 2 kindergartens in Sukolilo District, Surabaya which consisted of an experimental group and a control group. Based on the results of data analysis, it was found that there was an effect of playworld activities on the experimental group as evidenced by the results of the unpaired T test with a sig value. 0,035. Thus it can be concluded that playworld activities have an effect on literacy skills in children aged 5-6 years in kindergarten in Sukolilo District, Surabaya.

Keywords: playworld activity, literacy skills

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kurikulum merupakan sebuah komponen penting untuk melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran di sekolah (Dhafet, 2018). Lebih lanjut Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selama beberapa tahun terakhir, Indonesia telah menerapkan tiga kurikulum, yaitu kurikulum 2013, kurikulum 2013 darurat (dilaksanakan saat pandemi) dan kurikulum merdeka. Setelah melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh,

sekolah di Indonesia kembali melaksanakan kegiatan pembelajaran secara luring atau luar jaringan sehingga tercipta kurikulum Merdeka sebagai kurikulum baru yang menyesuaikan kondisi pembelajaran pasca pandemi.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dilaksanakan dengan cara mengembangkan profil anak atau siswa sehingga memiliki jiwa dan nilai yang sesuai dengan kandungan lima sila Pancasila serta dapat dasar atau bekal dalam kehidupannya (Safitri et al., 2022). Kurikulum merdeka dibuat untuk mencapai tujuan tertentu, antara lain; menyiapkan tantangan global era revolusi 4.0.; menguatkan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila; memberikan otoritas untuk sekolah dan pemerintah daerah dalam mengelola

sendiri pendidikan sesuai dengan kondisi daerahnya; mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional; menjadi kurikulum pembaharu yang menyesuaikan tuntutan pendidikan abad ke-21; dan meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. Penggunaan kurikulum merdeka belum diwajibkan untuk semua sekolah, terkecuali sekolah yang telah siap untuk mengimplementasikannya.

Kurikulum merdeka diciptakan untuk membuat pembelajaran menjadi terasa menyenangkan. Kurikulum merdeka saling berkaitan dengan merdeka belajar. Merdeka dalam belajar dapat diartikan bahwasannya siswa dapat secara merdeka atau bebas memilih pelajaran yang mereka minati. Arti kata merdeka tidak hanya dipergunakan bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan satuan pendidikan diberikan keleluasaan untuk mengembangkan potensinya (Hasibuan, dkk, 2022). Penggunaan kurikulum merdeka merupakan strategi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain melatih anak untuk mengembangkan kemampuan 4C yaitu; *critical thinking, creativity, communication* dan *collaboration*, kurikulum merdeka juga menanamkan profil pelajar Pancasila yang mana agar siswa memiliki sikap positif.

Penggunaan kurikulum merdeka dapat diimplementasikan di semua jenjang pendidikan termasuk pada lembaga PAUD. Menurut (Broadhead 2017) Karakteristik utama kurikulum merdeka pada satuan PAUD antara lain: menguatkan kegiatan bermain yang bermakna sebagai proses belajar, menguatkan relevansi PAUD sebagai fase fondasi, menguatkan kecintaan pada literasi dan numerasi sejak dini, adanya proyek penguatan profil pelajar Pancasila, proses pembelajaran dan asesmen yang lebih fleksibel (Kemendikbud, 2017). Implementasi kurikulum pembelajaran mandiri atau prototipe akan membantu satuan PAUD membuat kurikulum operasional mereka untuk menanamkan nilai-nilai karakter Pancasila (Rakhmawati, dkk, 2023).

Salah satu capaian pembelajaran anak usia dini pada kurikulum merdeka adalah pembelajaran tentang literasi. Literasi merupakan hal yang penting ditanamkan pada anak karena berkaitan dengan pemahaman siswa pada suatu bacaan. Dalam Montoya (2018), *Literacy Policy Network* menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis serta kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dari semua jenis media. Literasi merupakan bagian dalam kemampuan berbahasa. Ghoting dan Diaz (2006) berpendapat bahwa

literasi pada anak usia dini bukan mengajarkan anak untuk bisa membaca, melainkan untuk membangun fondasi anak agar mencintai membaca. Literasi dini melibatkan beberapa proses komunikasi pada anak diantaranya; membaca, menulis, berbicara, menyimak atau mendengarkan, melihat dan terakhir mengajarkan anak untuk berpikir secara logis, kritis (Sari, 2017).

Menurut hasil survei *Central Connecticut State University* atau *CCSU* (2016) dalam *World's Most Literate Nations Ranked* tentang pemeringkatan perilaku literasi dan sumber yang mendukung literasi di 61 negara, Indonesia berada pada urutan ke-60. Berdasarkan survey tersebut dapat dikatakan bahwa perilaku literasi di Indonesia masih berada pada tingkat yang rendah. Literasi merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk menghadapi kehidupan pada abad ke-21. Kemampuan literasi anak dapat mempengaruhi aspek perkembangan yang lainnya. Pembekalan literasi sejak dini akan menyebabkan anak menjadi seorang pembelajar sepanjang hidupnya (Bruns & Pierce, 2007). Dalam pemberian stimulasi untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini dapat dilakukan dengan metode bermain. Metode bermain adalah penerapan kegiatan permainan sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran siswa (Farida, 2014). Dengan bermain anak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang baru.

Vygotsky (1966) menyatakan bahwa bermain merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir karena melalui bermain anak berinteraksi aktif dengan lingkungannya sebagai bahan untuk mengkonstruksi pengetahuan. Anak usia dini belajar dengan cara bermain dan mengeksplorasi lingkungannya. Permainan untuk anak usia dini adalah untuk merangsang kreativitas dan mendukung mereka dalam proses perkembangannya (Yahman & Rakhmawati, 2019). Bermain merupakan wadah dimana anak bebas mengekspresikan emosinya dan mendapatkan pengetahuan baru. Melalui permainan anak tertentu dapat belajar bersosialisasi dengan teman, belajar bekerja sama, atau belajar mengendalikan diri mengontrol emosi mereka dan belajar untuk mengembangkan keterampilan bahasa (Rakhmawati, 2016).

Playworld merupakan suatu kegiatan bermain yang di dalamnya anak juga menjadi seorang imajiner yang membantu menciptakan suasana semirip mungkin dengan keadaan aslinya. Vygotsky (1966) mencetuskan teori bahwasannya bermain merupakan penciptaan situasi khayalan

dimana anak mengubah makna objek dan tindakan untuk memberikan hal baru pada mereka. Selanjutnya, ia mengemukakan bahwa permainan memuat semua kecenderungan perkembangan dalam bentuk yang padat; dalam sebuah permainan anak-anak bertingkah seolah-olah mereka berada pada level di atas perilaku normalnya (Fleer, 2021). *Playworld* membuat anak berimajinasi atas suatu hal, mereka mengimitasi objek sehingga membentuk makna baru. *Playworld* memberikan peran pedagogis bagi orang dewasa untuk ikut terlibat secara aktif membangun situasi imajinatif. Bermain memberikan pengaruh bagi sosial emosional anak, anak menjadi lebih mengerti aturan dalam bermain dan dapat mengekspresikan dirinya saat memainkan suatu peran. Anak juga belajar untuk mengontrol emosi mereka.

Salah satu penelitian terdahulu tentang penggunaan kegiatan *playworld* yang dituliskan oleh Fleer (2021) yang meneliti anak usia 3-5 tahun menunjukkan hasil bahwa kegiatan *playworld* dapat menciptakan kondisi perkembangan baru pada anak-anak. Dengan penggunaan kegiatan *playworld* guru berperan sebagai partner anak dalam kegiatan bermain, bukan hanya sekedar mengarahkan permainan. Dalam artikel penelitian tersebut ditemukan bahwasannya *playworld* juga menciptakan kondisi psikologis yang unik bagi anak-anak.

Sampai sekarang penelitian terkait penggunaan kegiatan *playworld* dalam meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini belum dapat ditemukan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada fokusnya. Pada penelitian sebelumnya berfokus untuk melihat apakah *playworld* dapat menciptakan kondisi baru pada kegiatan anak. Kegiatan *playworld* dalam penelitian ini memuat beberapa materi pembelajaran literasi, yaitu kemampuan berinteraksi dengan orang lain, memahami konsep atau alur cerita serta kemampuan keaksaraan seperti membaca sebuah gambar. Materi yang dimuat dalam kegiatan *playworld* pada penelitian ini dapat membantu menstimulasi kemampuan literasi anak yang mana pembelajaran literasi merupakan salah satu capaian dalam kurikulum Merdeka.

Peneliti melakukan kegiatan observasi awal untuk melihat kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di lokasi penelitian. Ditemukan bahwa kemampuan literasi anak dengan indikator penelitian ini belum berkembang secara baik. Hal itu dikarenakan kurangnya variasi strategi atau metode pembelajaran literasi yang dilakukan oleh guru sekolah tersebut. Guru di sekolah tersebut

juga belum pernah menggunakan kegiatan *playworld* sebagai metode pembelajaran.

Berdasarkan kondisi yang terjadi, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan kegiatan *playworld* dalam meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini. Kegiatan *playworld* sesuai dengan prinsip belajar anak yaitu, belajar sambil bermain. Dengan demikian tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh kegiatan *playworld* terhadap kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan dengan membagi kelompok yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu, kelompok kelas eksperimen sebanyak 21 anak dan kelompok kelas kontrol sebanyak 20 anak, sehingga total populasi berjumlah 41 anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* menggunakan rumus Yamane dan Slovin dengan taraf kesalahan 5%, sehingga sampel yang didapat yaitu 36 dengan kelompok eksperimen sebanyak 18 anak dan kelompok kontrol sebanyak 18 anak.

Terdapat beberapa prosedur penelitian yang perlu dilakukan, seperti tahap pra penelitian (menentukan lokasi dan permasalahan), tahap persiapan (penyusunan instrumen, rancangan, serta media penelitian), tahap pelaksanaan penelitian (*pre-test, treatment, dan post-test*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa observasi dan dokumentasi. Agar instrumen dapat digunakan dengan tepat, peneliti perlu menyusun sebuah rancangan instrumen yang disebut dengan istilah kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen pada penelitian ini mengambil dari sumber: *Language as social semiotic* (Halliday, 1978), *Genre Relations* (Martin & Rose, 2008), *Play and Its Role in the Mental Development of the Child* (Vygotsky, 1966). Adapun kisi-kisi instrumen dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Berinteraksi dengan orang lain	a. Menggunakan gramatikal saat berinteraksi
		b. Menggunakan ekspresi yang tepat dalam menyampaikan suatu kalimat
		c. Menggunakan intonasi bicara yang benar
2.	Memahami konsep cerita	a. Menunjukkan paham terhadap alur cerita
3.	Keaksaraan	a. Membaca gambar

Penentuan penilaian pada penelitian ini menggunakan teknik *rating scale* dengan memberikan nilai data bentuk angka 1-4. Angka 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB) Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik inferensial yaitu uji T tidak berpasangan. Terdapat uji persyaratan dalam penggunaan uji statistik inferensial yaitu, uji normalitas dan homogenitas. Apabila syarat terpenuhi data akan diolah menggunakan pendekatan parametris, jika tidak terpenuhi menggunakan non parametris. Analisis data dilakukan dengan perangkat lunak *Minitab 21*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan sesuai prosedur yaitu pada tahap pra penelitian terdapat kegiatan observasi awal, menentukan permasalahan dan solusi. Selanjutnya pada tahap persiapan, peneliti menyusun rancangan instrumen penelitian, kegiatan saat penelitian dan pembuatan media untuk kegiatan *pre-test*, *post-test* dan *treatment*. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pre-test yang diberikan berupa tes unjuk kerja yang meliputi 5 indikator penelitian. Kegiatan unjuk kerja yang pertama meliputi 4 indikator penilaian, yaitu penggunaan gramatikal saat berinteraksi, penggunaan ekspresi yang tepat, penggunaan intonasi yang tepat dalam berbicara dan menunjukkan paham terhadap alur cerita. Pada kegiatan pertama media yang digunakan yaitu 2 wayang kartun yang mana anak bercerita

menggunakan media tersebut sesuai dengan yang ada pada cerita kartun yang dipilih. Kegiatan kedua pada tes unjuk kerja yaitu membaca 2 gambar yang berbeda. Pada kegiatan kedua memuat 1 indikator yaitu membaca gambar.

Tabel 2. Hasil Hitung *Pre-test*

Statistika	<i>Pre-test</i> Eksperimen	<i>Pre-test</i> Kontrol
Mean	15,278	14,611
Median	16,500	15,500
Modus	17,000	18,000
Standar Deviasi	3,739	4,526

Setelah memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal literasi anak, data diolah untuk uji normalitas dan mendapatkan hasil nilai sig. pada kelompok eksperimen sebesar 0,137 dan pada kelompok kontrol sebesar 0,053.

Langkah yang dilakukan selanjutnya yaitu pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen. *Treatment* dilakukan sebanyak 3 kali. Pemberian *treatment* dilakukan sesuai dengan tahapan kegiatan *playworld* yang terdiri atas 8 tahapan, yaitu (1) Pada awal kegiatan, anak dikenalkan pada cerita/skenario dengan cara menonton video animasi cerita bersama, (2) Anak bersama guru mengidentifikasi cerita agar lebih memahami cerita, (3) Anak dan guru berdiskusi bersama untuk merancang dunia imajiner, seperti pembagian tokoh, (4) Anak bersama guru membuat properti untuk kegiatan *playworld* dalam dunia imajiner, (5) Setelah melakukan serangkaian proses tersebut, guru mengajak anak untuk memasuki dunia imajinasi, (6) Saat berada dalam dunia imajinasi, guru tetap menggunakan narasi agar anak ingat dengan alur cerita, (7) Dalam kegiatan bermain *playworld*, anak dan guru menjalankan permainan sesuai perannya dan menyelesaikan konflik yang ada dalam isi cerita, (8) Setelah permainan selesai, guru dan anak melakukan diskusi terkait dengan perasaan saat bermain.

Pada *treatment I*, kegiatan *playworld* yang dilakukan yaitu tahap 1 dan 2. Anak bersama guru akan menonton video animasi Tiga Babi Kecil. Setelah menonton video cerita Tiga Babi Kecil, anak dan guru berdiskusi bersama untuk mengidentifikasi cerita tersebut. Identifikasi yang dilakukan berupa latar dalam cerita, alur, tokoh dan karakter dalam cerita Tiga Babi Kecil. Dengan melakukan kegiatan seperti ini anak akan lebih memahami sebuah cerita.



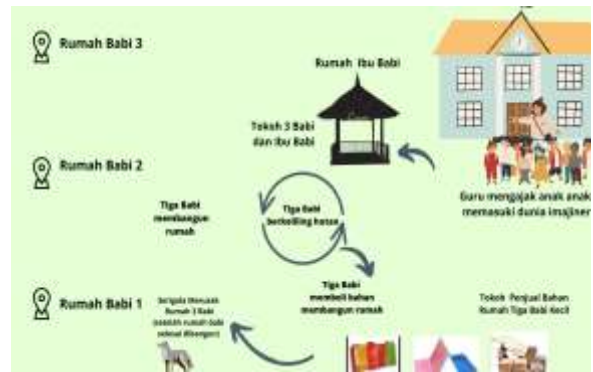
Gambar 1. Media Video Animasi Cerita Tiga Babi Kecil

Pada *treatment II*, kegiatan *playworld* yang dilakukan yaitu tahap 3 dan 4. Guru mengkondisikan kelas terlebih lalu melakukan tanya jawab tentang cerita Tiga Babi Kecil. Selanjutnya guru dan peneliti membagi sampel menjadi 2 kelompok yang mana pada masing-masing kelompok terdapat guru. Setelah itu, anak dan guru per kelompok berdiskusi terkait pembagian peran yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan properti bersama berupa bando hewan dan topeng serigala.



Gambar 2. Topeng Serigala dan Bando Hewan

Treatment III merupakan puncak dari kegiatan *playworld* yaitu bermain peran dengan memasuki dunia imajiner. Kegiatan bermain *playworld* dilakukan dalam dua sesi, sesi pertama dimainkan oleh kelompok 1 dan sesi kedua dimainkan oleh kelompok 2. Selama kelompok 1 melakukan kegiatan *playworld*, kelompok 2 berada di dalam kelas melakukan kegiatan penguatan cerita yang dikondisikan oleh guru. Kegiatan diawali anak berbaris mengular dibelakang guru untuk memasuki dunia imajiner bersama. Setelahnya guru dan anak memerankan perannya masing-masing. Pada adegan konflik, guru memberikan kebebasan anak untuk memecahkan masalah yang akan dihadapinya. Setelah adegan dalam cerita selesai, guru mengajak anak untuk keluar dari dunia imajiner. Kemudian bergantian dengan sesi dua yang mana kegiatan yang dilakukan sama seperti sesi pertama.



Gambar 3. Sketsa Kegiatan *Playworld*

Proses selanjutnya yaitu pemberian *post-test* pada kelompok eksperimen yang telah diberi perlakuan *treatment* dan kelompok kontrol. *Post-test* yang diberikan juga berupa tes unjuk kerja yang meliputi 5 indikator penelitian. Kegiatan unjuk kerja yang pertama meliputi 3 indikator penilaian, yaitu penggunaan gramatikal saat berinteraksi, penggunaan ekspresi yang tepat dan penggunaan intonasi yang tepat dalam berbicara. Media yang digunakan pada kegiatan tes pertama yaitu wayang kartun dari berbagai cerita. Anak memilih 3 wayang kartun yang dipilihnya untuk melakukan kegiatan bercerita. Kegiatan kedua pada tes unjuk kerja yaitu mengurutkan cerita bergambar dan membaca gambar tersebut. Media yang digunakan yaitu kartu cerita bergambar. Pada kegiatan kedua memuat 2 indikator yaitu memahami alur cerita dan membaca gambar.

Tabel 3. Hasil Hitung *Post-test*

Statistika	<i>Post-test</i> Eksperimen	<i>Post-test</i> Kontrol
Mean	15,278	14,611
Median	16,500	15,500
Modus	17,000	18,000
Standar Deviasi	3,739	4,526

Langkah yang dilakukan setelah memberikan *post-test* yaitu menghitung data untuk uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan yaitu menggunakan uji T tidak berpasangan dikarenakan data berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu selisih dari nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen serta nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelompok kontrol. Berikut hasil hitungnya:

Tabel 4. Hasil Hitung Uji T Tidak Berpasangan

	Nilai
<i>T-Value</i>	2,20
Df	30
Sig.	0,035

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai sig. 0,035. Dapat disimpulkan bahwa signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima. Nilai pada t hitung $> t$ tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan *playworld* memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun.

Dapat dilihat pada tabel-tabel perhitungan statistika yang telah disajikan diatas bahwasannya ada perbedaan hasil dari nilai *post-test* kelompok eksperimen setelah diberi *treatment* dan nilai *post-test* kelompok kontrol. Adanya perbedaan hasil dari kedua teks tersebut dikarenakan penerapan kegiatan *playworld* dalam pembelajaran yang memuat materi literasi. Melalui kegiatan *playworld* yang bertahap membuat anak mudah dalam memahami konsep atau alur dari sebuah cerita. Memahami konsep dari sebuah cerita merupakan salah satu indikator dari kemampuan literasi. Kemampuan literasi merupakan salah satu capaian pembelajaran pada kurikulum Merdeka, sehingga penting untuk ditanamkan sejak dini.

Playworld merupakan kegiatan bermain drama secara imajiner yang dikembangkan dari teori Vygotsky. Teori Vygotsky (1966) menyatakan bahwa bermain merupakan sumber perkembangan anak. Penggunaan kegiatan *playworld* pada penelitian ini menemukan kondisi baru dimana anak dan guru dalam kegiatan bermain. Kegiatan *playworld* juga membantu anak menstimulasi pemahamannya pada sebuah cerita. Dikarenakan pada tahapan-tahapan kegiatan *playworld*, mereka diberikan penanaman berulang terhadap cerita tersebut. Selain itu, pada tahapan *treatment* yang terakhir memberikan anak pengalaman menjadi tokoh dalam cerita yang digunakan, sehingga hal tersebut membuat anak paham betul dengan konsep atau alur sebuah cerita.

Terdapat lima indikator dari aspek literasi dalam penelitian ini, yaitu penggunaan gramatikal saat berbicara, penggunaan ekspresi yang tepat, penggunaan intonasi yang tepat saat berbicara, memahami konsep atau alur cerita dan mampu memaknai gambar dengan tepat (Halliday, 1978; Martin & Rose, 2008; Vygotsky, 1966). Tiga indikator dalam instrumen kemampuan berinteraksi jarang ditemukan pada penelitian sebelumnya. Akan tetapi, terdapat tiga anak yang mana saat kegiatan *pre-test* kemampuan literasi mereka pada ketiga indikator tersebut masih kurang. Seiring diberikannya *treatment* dengan kegiatan *playworld* yang bertahap, secara perlahan ketiga anak tersebut mengalami perubahan, mereka jadi lebih percaya diri untuk berinteraksi dengan temannya, lebih bisa berekspresi dan menggunakan intonasi atau nada bicara yang

sesuai. Sehingga pada *post-test* unjuk kerja, terdapat kenaikan nilai yang cukup baik pada semua indikator dalam penelitian.

Selain memuat lima indikator, kegiatan *playworld* juga mampu memunculkan stimulus untuk aspek lain. Aspek lain yang muncul saat kegiatan *playworld* berlangsung yaitu, aspek sosial emosional berupa percaya diri dan bekerja sama serta aspek kognitif berupa mampu memecahkan masalah. Kemunculan kemampuan anak dalam memecahkan masalah terjadi saat adegan konflik dalam cerita. Anak dibebaskan untuk berkreasi menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Sebagai contoh pemeran Serigala ingin merobohkan rumah Babi Kecil, ia akan mencoba berbagai cara untuk merobohkan rumah tersebut.

Adanya pengaruh yang diberikan oleh kegiatan *playworld* terhadap kemampuan literasi anak, menjadikan kegiatan ini dapat diterapkan di kemudian hari sebagai stimulus kemampuan literasi anak. Kegiatan *playworld* merupakan kegiatan bermain dalam dunia imajiner yang membuat anak merasa senang dan antusias serta dapat menciptakan hubungan yang lebih erat antara guru dan anak. *Playworld* juga dapat digunakan guru untuk menstimulasi perkembangan lainnya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kegiatan *playworld* dapat menjadi metode dalam sebuah pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang diberikan kegiatan *playworld* terhadap kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan uji T yang menunjukkan nilai Sig. 0,035 yaitu $< 0,05$. Keberhasilan penerapan kegiatan *playworld* dalam pembelajaran menghasilkan anak mengalami perubahan positif pada kemampuan literasinya. Kemampuan literasi dalam kegiatan *playworld* mencakup kemampuan berinteraksi, kemampuan memahami konsep/alur cerita dan kemampuan membaca gambar. Selain itu, kegiatan *playworld* juga mampu memunculkan kemampuan memecahkan masalah, membuat anak lebih percaya diri dan mampu membuat anak bekerja sama dengan teman sebayanya.

Setelah melihat kesimpulan yang telah dipaparkan mengenai penelitian ini, peneliti menyarankan dalam kegiatan pembelajaran literasi, guru memberikan inovasi strategi untuk meningkatkan kemampuan literasi anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Broadhead, P., Howard, J., & Woods, E. (2017). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini: Dari Penelitian ke Praktik*. (J. Medikawati, Trans.) Jakarta: Penerbit Indeks.
- Bruns, D. A., & Pierce, C. D. (2007). Let's read together: tools for early literacy development for all young children. *Young Exceptional Children*, 10(2), 2-10.
- Dhafet, N. M. (2018). Meningkatkan Kreativitas anak melalui kegiatan *Finger Painting* di TK Negeri Pembina Kendari. *Jurnal Smart PAUD* 1(2) 91-101 <https://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/index>.
- Farida, F. R. (2014). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok 3-4 Tahun Di PPT Cempaka Kota Surabaya. *PAUD Teratai*, 1-7.
- Fleer, M. (2021). How Conceptual PlayWorlds in preschool settings create new conditions for children's development during group time. *Learning, Culture and Social Interaction*, 1-11.
- Ghoting, S., N. & Diaz, P., M. (2006). *Early Literacy Storytimes @Your Library: Partnering with Caregivers for Success*. Chicago: American Library Association
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as Social Semiotic; The Social Interpretation of Language and Meaning*. Edward Arnold Ltd: London.
- Hasibuan, R., Fitri, R., Maureen, I. Y., & Pratiwi, A. P. (2022). Penyusunan Kurikulum Operasional Pada Satuan Paud Berbasis Kurikulum Merdeka. *Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 87-92.
- Kemendikbud. (2017). Materi pendukung literasi finansial. In *Materi pendukung literasi finansial*. Kemendikbud.
- Maulana, F., & Aziz, J. A. (2022). Urgensi Penanaman Literasi Lingkungan pada Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(01), 1-12.
- Martin, J. R. & Rose, David. (2008). *Genre Relations*. Equinox Publishing Ltd: London.
- Rakhmawati, N. I. S. (2016). The Use of Playing Strategy through Movements and Songs in Dealing Hypersensitivity Problems for Early Childhood. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).
- Rakhmawati, N.I.S., Setyowati, S. & Reza, M. (2023). Developing STEAM-Based Learning Tool to Internalize Pancasila Character Values for Early Childhood. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 219-232. doi: <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.219-232>.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek penguatan profil pelajar pancasila: Sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076-7086.
- Sari, D. Y. (2017). Peran guru dalam menumbuhkan literasi melalui bermain pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Vygotsky, L. S. (1966). Play and Its Role in the Mental Development of the Child. *Voprosy psikologi*, 62-76.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and Creativity in Childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 7-97.
- Yahman, E. A., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Modifikasi Sebut Kata Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 5-6 Tahun di Surabaya. *Jurnal Mahasiswa*, 8(2), 1-9.
- Wahyuni, H. (2016). Faktor Resiko Gangguan Stress Pasca Trauma Pada Anak Korban Pelecehan Seksual. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 1-13.