

Pengembangan Permainan Kabar Dayang Dalam Meningkatkan Pengenalan Huruf Peserta Didik Kelas Bawah SD

Febrianna Sakti Tanur*, Nur Rani Pangestuti

SD Inpres Kawangu 1, Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur

Abstract

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media permainan Kabar Dayang yang dapat meningkatkan pengenalan huruf pada peserta didik kelas bawah. Penelitian ini didorong oleh rendahnya penguasaan huruf peserta didik yang berdampak pada kesulitan mengikuti pelajaran lebih lanjut. Permainan Kabar Dayang menjadi solusi untuk peserta didik belajar mengenali huruf. Kabar Dayang adalah permainan interaktif yang menyertakan kartu gambar, dadu huruf dan terdapat musik yang mengiringi permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Permainan Kabar Dayang yang valid dan efektif diimplementasikan pada 17 peserta didik SD Inpres Kawangu 1 kelas 1A. Dari hasil implementasi diperoleh bahwa permainan Kabar Dayang dapat meningkatkan rerata hasil belajar pengenalan huruf peserta didik dari 40,4% menjadi 85,7%. Selain itu, diperoleh juga bahwa permainan Kabar Dayang dapat meningkatkan keaktifan dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini membuktikan bahwa permainan interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan literasi awal. Hasil ini merekomendasikan penggunaan permainan Kabar Dayang secara luas, dengan modifikasi seperlunya.

Keywords: kabar dayang, pengenalan huruf, permainan edukatif, kelas bawah

Riwayat Artikel:

Diterima: 10 Juni 2025

Direvisi: 3 September 2025

Dipublikasikan: 23 September 2025

1. Pendahuluan

Kemampuan literasi merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik sejak jenjang sekolah dasar, khususnya pada kelas 1. Pada tahap ini, anak berada dalam perkembangan kognitif yang pesat dan mulai memahami bahwa huruf adalah simbol yang mewakili bunyi. Pengenalan huruf menjadi langkah awal yang sangat penting untuk menuju kemampuan membaca, yang selanjutnya akan memengaruhi pemahaman teks dan keberhasilan belajar di masa depan. Sebelum anak benar-benar menguasai keterampilan

an membaca dan menulis, mereka memerlukan pengalaman awal terkait konsep pengetahuan huruf [1]. Melalui pengenalan huruf, peserta didik belajar mengenali bentuk dan nama huruf sekaligus menghubungkannya dengan bunyi yang tepat. Proses ini menumbuhkan keterampilan fonemik, yaitu kemampuan mendengar dan membedakan bunyi dalam kata, yang menjadi dasar penting untuk membaca secara akurat dan memahami makna. Penguasaan fonik yang baik terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan membaca peserta didik sekolah dasar [2].

Selain berdampak pada aspek kognitif, pengenalan huruf juga berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Anak yang mampu mengenali huruf dan mulai membaca akan merasa lebih percaya diri sehingga terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Rasa percaya diri ini selanjutnya memperkuat kemampuan komunikasi, karena peserta didik lebih berani mengekspresikan ide dan perasaan. Dengan demikian, pengenalan huruf bukan hanya menjadi fondasi keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga berperan dalam membangun kesiapan

*Penulis korespondensi

Email address: febriannasakti13@gmail.com (Febrianna Sakti Tanur)

belajar dan motivasi anak. Dari sudut pandang akademis, penguasaan huruf di kelas 1 menjadi modal utama untuk menghadapi pembelajaran yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Peserta didik dengan dasar literasi yang kuat cenderung lebih berhasil dalam berbagai mata pelajaran yang menuntut keterampilan membaca dan menulis. Oleh karena itu,

Namun, hasil observasi dan asesmen awal peneliti pada peserta didik kelas 1A SD Inpres Kawangu 1 menunjukkan masih terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pengenalan huruf. Guru sebenarnya telah berupaya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta media kartu huruf, tetapi sebagian peserta didik tetap mengalami hambatan dalam mengenali huruf. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah melalui permainan edukatif. Pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, sekaligus mempermudah mereka dalam mengingat huruf yang telah dipelajari. Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas metode ini. Penelitian lain menemukan bahwa media dadu dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan, termasuk membaca huruf, suku kata, dan kata [5]. Sementara itu, penggunaan kartu bergambar berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini [6].

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran berupa permainan Kabar Dayang, yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi pengenalan huruf dengan lebih mudah. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media permainan Kabar Dayang yang dapat meningkatkan pengenalan huruf pada peserta didik kelas 1A SD Inpres Kawangu 1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran literasi awal yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang metode pembelajaran berbasis permainan yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik di kelas awal.

2. Metode

Model desain pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi

(Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Tahap desain difokuskan pada perancangan strategi dan media pembelajaran. Tahap pengembangan mencakup pengembangan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Tahap implementasi adalah pelaksanaan rancangan yang telah dibuat dan menilai efektivitas pembelajaran, sedangkan tahap evaluasi berfungsi untuk melakukan penilaian atas produk, bisa digunakan, perlu perbaikan, atau tidak bisa dilanjutkan. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, mudah diterapkan, dan relevan dalam pengembangan produk pembelajaran berbasis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena memberikan gambaran langkah-langkah pengembangan yang runtut, mulai dari perencanaan hingga evaluasi [7]. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan kerangka desain instruksional yang efektif untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran [8].

3. Hasil dan Pembahasan

Inovasi Kabar Dayang merupakan permainan edukatif yang menggabungkan unsur permainan ular tangga dengan tebak gambar. Permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung beragam gaya belajar peserta didik, baik auditori, visual, audiovisual, maupun kinestetik. Inovasi ini relevan dengan karakteristik peserta didik kelas 1A yang sedang bertransisi dari dunia PAUD dan TK, di mana aktivitas bermain masih menjadi bagian penting dari keseharian mereka. Dalam implementasinya, permainan ini mengintegrasikan penggunaan kartu gambar, dadu huruf, dan musik sebagai sarana pembelajaran interaktif. Sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), penggunaan media yang memadukan unsur permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar [9]. Selanjutnya dipaparkan pengembangan kabar Dayang sebagai media pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar pengenalan huruf di SD kelas 1.

1. Tahapan Analisis

Tujuan pengembangan permainan Kabar Dayang adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menyatukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengedukasi, disesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Tujuan

khusus adalah 1) membantu peserta didik mengenal huruf dan meningkatkan kemampuan pengenalan kata, 2) mendorong perkembangan motorik melalui aktivitas fisik (goyang dan perebutan dadu), 3) mengembangkan kemampuan sosial seperti kerjasama dan kompetisi sehat melalui interaksi dalam permainan kelompok, dan 4) meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penggunaan musik, gambar, dan huruf.

Karakteristik peserta didik SD kelas bawah turut menjadi pertimbangan di dalam membuat media ini. Peserta didik senang bermain dan bergerak, mudah berimajinasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta mulai mengembangkan keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Beberapa kendala yang ada ketika mengembangkan keterampilan membaca mendapat perhatian khusus. Selain itu, banyaknya peserta didik dalam 1 kelas turut dipertimbangkan di dalam pengembangan permainan Kabar Dayang.

2. Tahapan Desain

Kabar dayang didisain agar mudah dipoerasikan oleh peserta didik SD kelas 1 sehingga membantu mereka belajar mengenali huruf. Kabar Dayang terdiri dari kartu gambar dan dadu huruf. Kartukartu memuat gambar dan kata yang diberi pemisah suku kata. Pada setiap sisi dadu sisi 6 huruf-huruf. Berikut penjelasan bagian-bagian dari permainan Kabar Dayang.

- (a) Kartu gambar Kartu yang berisi gambar di depan dan suku kata di belakang. Gambar harus disesuaikan dengan kosakata dasar yang diajarkan kepada peserta didik.

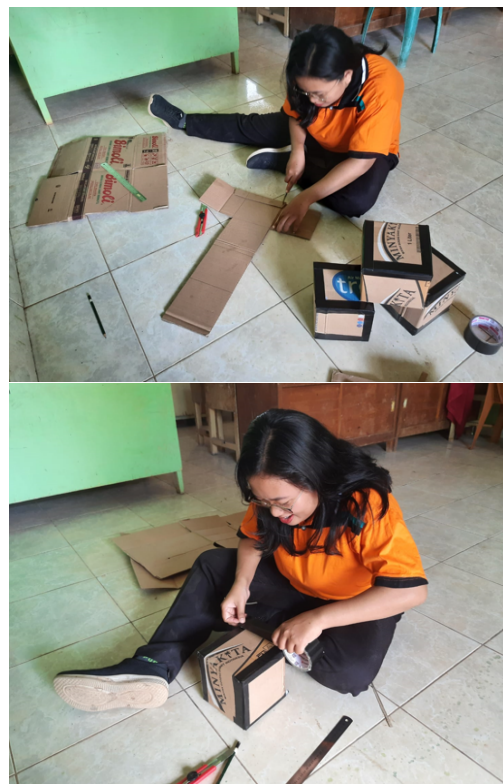


Gambar 1: Contoh tampak bagian depan kartu.

- (b) Dadu huruf Dadu berisi huruf-huruf alfabet yang akan dilempar oleh peserta didik.



Gambar 2: Contoh tampak bagian belakang kartu.



Gambar 3: Proses pembuatan dadu dari jaring-jaring kubus.

- (c) Musik Musik yang dimainkan selama permainan untuk memotivasi peserta didik agar bergoyang dan bergerak. Setelah kartu gambar dan dadu huruf disiapkan, diadakan pemilihan musik yang relevan dan menarik.

3. Tahapan Pengembangan

Pada tahap ini, material permainan Kabar Dayang berupa kartu gambar, dadu huruf dan musik yang sudah disiapkan, divalidasi untuk menilai kelayakan digunakan. Validasi dilakukan oleh teman seja-



Gambar 4: Proses pemberian huruf pada dadu.

wat di sekolah yang sama. Diskusi juga dilakukan dengan beberapa nara sumber yang ahli di dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil-hasil diskusi maka diperoleh masukan terkait ukuran dan bahan kartu gambar sebaiknya dipilih yang tahan lama, dadu huruf dibuat lebih rapi. Beberapa musik disarankan untuk dipilih. Sedangkan ukuran dan warna pada dadu huruf disebutkan sudah baik. Dapat disimpulkan bahwa permainan Kabar Dayang memenuhi syarat validitas.

Untuk penyempurnaan permainan Kabar Dayang sebagai aktivitas belajar di kelas, maka dilakukan simulasi permainan bersama teman sejawat. Simulasi ini sekaligus memastikan bahwa alur permainan dapat berjalan secara lancar dan sesuai untuk mencapai tujuan. Dengan kata lain, permainan Kabar Dayang memenuhi syarat efektivitas.

4. Tahapan Implementasi

Implementasi permainan Kabar Dayang dilaksanakan di SD kelas 1A di mana terdapat 17 peserta didik. Pembelajaran berlangsung dalam suasana bermain. Tahapan implementasi terdiri dari per-



Gambar 5: Contoh huruf dadu.

siapan dan pelaksanaan. Pada tahapan persiapan, dilakukan perencanaan pelaksanaan proyek, guru melakukan observasi untuk memahami gaya belajar peserta didik (audiotori, visual, audiovisual, kinestetik) dan mengidentifikasi karakteristik umum peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung di dalam ruang kelas dalam nuansa permainan. Pelaksanaan permainan di ruang kelas cukup luas untuk pergerakan peserta didik. Beri-



Gambar 6: Implementasi permainan di ruang kelas.

kut ini adalah temuan selama pembelajaran menggunakan Kabar Dayang.

(a) Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan Aktif: Hampir seluruh peserta didik terlibat secara aktif selama permainan berlangsung. Mereka antusias bergerak mengikuti irama musik, berebut mengambil dadu, dan berusaha menemukan kartu gambar sesuai huruf yang muncul dari dadu. Aktivitas fisik seperti bergoyang dan berebut dadu menambah semangat peserta didik. Kesenangan dalam Belajar: Suasana kelas menjadi sangat interaktif dan menyenangkan. Peserta didik tampak senang dengan format pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Mereka tertarik pada gambar-gambar berwarna dan dadu yang membuat mereka bergerak.

(b) Perkembangan Kemampuan Akademik

Pengenalan Huruf: Permainan ini membantu peserta didik mengenal dan menghafal huruf alfabet dengan lebih cepat. Ketika mereka melempar dadu dan muncul huruf tertentu, mereka dengan cepat mencari kartu yang sesuai dengan huruf tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengaitkan huruf dengan gambar secara efektif. Perkembangan Kosakata: Peserta didik mulai terbiasa dengan berbagai kata baru yang terkait dengan gambar di kartu. Misalnya, mereka belajar kata seperti "Api", "Bola", dan "Cacing" dengan lebih mudah karena aktivitas fisik yang terkait dengan proses belajar tersebut.

(c) Pengembangan Keterampilan Sosial

Kerjasama dan Interaksi Sosial: Peserta didik belajar untuk bekerja dalam kelompok dan berkompetisi secara sehat. Mereka saling membantu dalam mencari kartu gambar yang benar, dan beberapa bahkan mengajarkan teman-temannya huruf yang sulit mereka pahami. Sesi permainan juga mendorong mereka untuk belajar menghargai giliran dan bersikap sportif dalam permainan. Kompetisi yang Sehat: Permainan ini memfasilitasi kompetisi yang sehat di antara peserta didik. Setiap anak ingin menjadi yang pertama mendapatkan dadu dan menemukan kartu gambar yang benar, tetapi persaingan ini tetap dalam suasana yang menyenangkan dan positif.

(d) Adaptasi Terhadap Gaya Belajar

Peserta Didik Auditori: Peserta didik dengan gaya belajar auditori merespons de-

ngan baik ketika musik dimainkan. Musik membantu mereka fokus dan siap untuk bergerak. Mereka juga lebih mudah memahami instruksi yang diberikan secara verbal oleh guru. Peserta Didik Visual: Kartu gambar yang berwarna cerah membantu peserta didik dengan gaya belajar visual. Mereka dapat dengan mudah mengenali gambar dan suku kata di kartu, yang mempercepat proses belajar. Peserta Didik Kinestetik: Aktivitas fisik seperti bergoyang dan berebut dadu sangat membantu peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Mereka dapat belajar sambil bergerak, yang membuat mereka tetap aktif dan terlibat sepanjang sesi pembelajaran.

Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan dan penilaian atas aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan, aktivitas dan hasil belajar peserta didik dijelaskan sebagai berikut.

(a) Refleksi dan Umpan Balik Peserta Didik

Respons Positif: Peserta didik memberikan umpan balik positif mengenai permainan ini. Mereka menyebutkan bahwa permainan ini seru dan menyenangkan, serta membantu mereka mengenal huruf-huruf dengan cara yang berbeda dari metode konvensional. Kesulitan yang Dihadapi: Beberapa peserta didik mengalami kesulitan ketika harus berebut dadu dalam waktu singkat, namun hal ini lebih disebabkan oleh aspek fisik daripada pemahaman akademik. Guru dapat mengatur ulang aspek ini untuk memastikan semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama.

(b) Asesmen Sebelum dan Sesudah Permainan Kabar Dayang

Berikut adalah hasil asesmen awal dan akhir mengenai kemampuan pengenalan huruf peserta didik kelas 1A sebelum dan sesudah implementasi permainan Kabar Dayang.

(c) Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar

Peningkatan Motivasi: Kegiatan ini secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Mereka terlihat lebih antusias dalam mengikuti proses belajar karena pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan. Peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif lebih bersemangat karena kombinasi belajar dan bermain ini. Keterlibatan Jangka Panjang: Permainan ini memotivasi peserta didik untuk terus berlatih

mengenal huruf dan suku kata dengan cara yang lebih kreatif. Guru juga melaporkan bahwa setelah sesi permainan, peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari materi lain dengan menggunakan alat bantu visual dan kinestetik.

(d) Evaluasi Efektivitas Permainan

Peningkatan Kognitif: Guru mencatat peningkatan dalam kemampuan pengenalan huruf dan kata di antara peserta didik. Sebagian besar peserta didik mampu mengingat huruf-huruf yang mereka temui dalam permainan dan mengaitkannya dengan gambar-gambar yang benar. **Keterampilan Motorik:** Aktivitas fisik seperti berebut dadu dan bergoyang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar. Gerakan fisik yang terlibat dalam permainan meningkatkan koordinasi tubuh dan respons fisik peserta didik. **Keseimbangan Sosial dan Emosional:** Guru juga mengamati perkembangan dalam kemampuan sosial dan emosional peserta didik, terutama dalam aspek kerjasama, kompetisi sehat, dan kemampuan mengelola emosi ketika mereka kalah dalam perebutan dadu.

5. Tahapan Evaluasi

Setelah pelaksanaan implementasi dan hasil implementasi dianalisis, maka terdapat rekomendasi dan pengembangan lebih lanjut, sebagai berikut

- **Peningkatan Variasi Kartu:** Permainan bisa dikembangkan lebih jauh dengan menambah variasi kartu gambar dan suku kata yang lebih menantang, sehingga peserta didik dapat belajar lebih banyak kata baru seiring perkembangan kemampuan bahasa mereka.
- **Durasi Permainan:** Guru dapat mengatur durasi permainan agar lebih seimbang antara kebutuhan belajar dan kesenangan bermain. Jika permainan terlalu panjang, peserta didik mungkin kehilangan minat; sebaliknya, permainan yang terlalu pendek mungkin tidak cukup efektif untuk memastikan semua peserta didik berpartisipasi penuh.
- **Penerapan di Kelas Lain:** Karena hasil yang positif, permainan Kabar Dayang dapat diterapkan di kelas-kelas lain dengan adaptasi sesuai dengan tingkat kemampuan dan usia peserta didik.

4. Kesimpulan

Permainan Kabar Dayang telah memenuhi syarat validitas dan efektivitas. valid dan efektif. Dari hasil implementasi pada 17 peserta didik SD Inpres Kawangu 1 kelas 1A diperoleh bahwa permainan Kabar Dayang dapat meningkatkan rerata hasil belajar pengenalan huruf peserta didik dari 40,4% menjadi 85,7%. Permainan Kabar Dayang dapat meningkatkan keaktifan dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran. Jadi, permainan Kabar Dayang terbukti memberikan hasil positif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta perkembangan kognitif dan sosial peserta didik. Temuan ini membuktikan bahwa permainan Kabar Dayang dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan literasi awal. Oleh karena itu direkomendasikan penggunaan permainan Kabar Dayang secara luas pada pembelajaran mengenal huruf, di mana guru dapat melakukan modifikasi seperlunya sesuai karakteristik setempat.

Daftar Pustaka

- [1] angse, U. H. M. (2022). Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Pentingnya Lingkungan terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini. *Tarbiyah bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*. 6, 1 (Dec. 2022). DOI:<https://doi.org/10.58822/tbq.v6i1.76>
- [2] Hadi, W., Sarjono, M. T., & Sari, Y. (2024). Analisis Efektivitas Metode Phonics dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dada Peserta Didik SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol.09 No. 02. .2586-2596.
- [3] Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717–723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>
- [4] Hanifah, A. Z., Neng B.T, Putri., Insan Hakim (2023). Pentingnya Pengenalan Calistung Terhadap Anak Usia Dini Oleh Pola Asuh Orang Tua Di Desa Cicangkanggirang. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung* Vol.3 No.2 (2023) 3(2). 264-276. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/3021/1754>
- [5] Agustini, D. R., Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai* 9(1), 1-14

-
- [6] Jeujan, C. A., & Simanjuntak, R. I. (2023). Manfaat Media Kartu Gambar untuk Peningkatan Membaca Permulaan Anak Usia Dini: Studi Kasus TK Kristen Satu Atap Sabron Yaru Kabupaten Jayapura. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2747–2754. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.667>
- [7] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and development untuk bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, dan Teknik*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE approach*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- [9] Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>