

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI KOSAKATA
BACA UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PADA ANAK USIA DINI DI TK MODEL
NEGERI PANYABUNGAN**



SKRIPSI

Ditujukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

Nurainun

NIM:22030007

**PROGRAM STUDI ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI KOSAKATA
BACA UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PADA ANAK USIA DINI DI TK MODEL
NEGERI PANYABUNGAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Nurainun

NIM. 22030007

Pembimbing I



Annisa Wahyuni, M.Pd

NIP. 199204102019082001

Pembimbing II



Sartika Dewi Harahap, M.Hum

NIP. 199108122019082001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI KOSAKATA BACA UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI DI TK MODEL NEGERI PANYABUNGAN " an.Nurainun , NIM. 22030007, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 04 Agustus 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Zulpina, M.Pd.I NIP. 198902012019032017	Ketua Sidang/ Penguji I		2/9/2026
2	Lia Agustina Damanik, M.Hum NIP. 199007312019082001	Sekretaris Sidang/ Penguji II		2/9-2026
3	Annisa Wahyuni, M.Pd NIP. 199204102019082001	Penguji III		2/9. 2026
4	Sartika Dewi Harahap, M.Hum NIP. 199108122019082001	Penguji IV		3/9. 2026

Mandailing Natal, 11 September 2026

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal


Dr. M. Samin Lubis, M.Ed.
NIP. 197105012003121004

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Nurainun , NIM 22030007 dengan judul: **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Kosakata Baca Untuk Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini di TK Model Negeri Panyabungan”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk bisa sidang Munaqosah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan , Juli 2026

Pembimbing I



Annisa Wahyuni, M.Pd
NIP: 199204102019082001

Pembimbing II



Sartika Dewi Harahap, M.Hum
NIP: 199108122019082001

NOTA DINAS

Mandailing Natal, **3** Agustus 2026

Nomor : --

Kepada :

Lampiran : -

Yth. Bapak Ketua STAIN MADINA

Perihal : Skripsi a.n.
Nurainun

di

Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n.Nurainun, NIM. 22030007 yang berjudul: **Pengembangan Media Permainan Monopoli Kosakata Baca Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Di Tk Model Negeri Panyabungan** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA).

Untuk itu dalam waktu dekat, kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.

Demikianlah kami sampaikan, dan atas perhatian Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pembimbing I



Annisa Wahyuni, M.Pd

NIP. 199204102019082001

Pembimbing II



Sartika Dewi Harahap, M.Hum

NIP. 199108122019082001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurainun

NIM : 22030007

Tempat, Tgl Lahir : Sri Bintan, 21 September 2004

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : JL. Lintas Timur LK. VI Banjar Bolak Promosi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Kosakata Baca untuk Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini di TK Model Negeri Panyabungan”**, Adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 3 Agustus 2026

Yang Membuat Pernyataan



Nurainun

Nim. 22030007

MOTTO

"Jangan takut berjalan pelan, takutlah jika berhenti. Sebab keberhasilan bukan tentang seberapa cepat kita sampai, melainkan tentang keberanian untuk tetap melangkah. Setiap langkah kecil yang dijalani dengan konsistensi akan mengalahkan keraguan dan membawa mimpi menjadi kenyataan."

(Inspirite by me)



ABSTRAK

Nurainun, NIM 22030007. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Kosakata Baca untuk Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini di TK Model Negeri Panyabungan”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya hambatan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Model Negeri Panyabungan. Anak masih mengalami kesulitan mengenal huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan kurang bervariasi menyebabkan anak mudah bosan, kurang tertarik, dan kurang aktif dalam kegiatan membaca. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pembelajaran membaca permulaan, mengembangkan media permainan monopoli kosakata baca, mengetahui kelayakan media, serta mengetahui respons anak dan guru terhadap penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun dan guru di TK Model Negeri Panyabungan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru, dan tes kemampuan membaca permulaan, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berhasil dikembangkan melalui lima tahap ADDIE. Uji kelayakan media memperoleh rata-rata 93% dan buku panduan 92%, keduanya berkategori sangat layak. Respons guru memperoleh rata-rata 93,8% dengan kategori sangat layak, sedangkan anak menunjukkan antusiasme, keaktifan, keberanian membaca, dan kemampuan bekerja sama. Kemampuan membaca anak juga berkembang pada kelas B-4 dari 75,98% menjadi 89,47%, B-5 dari 74,30% menjadi 86,45%, dan B-6 dari 69,11% menjadi 87,5%. Disimpulkan bahwa media memenuhi kriteria sangat layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: media pembelajaran, monopoli kosakata baca, membaca permulaan, anak usia dini, R&D ADDIE.

ABSTRACT

Nurainun, NIM 22030007. This research is titled “Development of a Reading Vocabulary Monopoly Game Media to Support Early Reading Skills in Early Childhood at TK Model Negeri Panyabungan”. This study was motivated by the existing difficulties in early reading activities among Group B children at TK Model Negeri Panyabungan. The children still experienced difficulties in recognizing letters, reading syllables, and reading simple words. In addition, the limited and less varied use of learning media caused children to become easily bored, less interested, and less active during reading activities. This study aimed to describe the early reading learning process, develop a Reading Vocabulary Monopoly Game, determine the feasibility of the media, and identify children's and teachers' responses to its use. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were Group B children aged 5–6 years and teachers at TK Model Negeri Panyabungan. Data were collected through observation, interviews, expert validation sheets, teacher response questionnaires, and early reading ability tests. The data were analyzed qualitatively and quantitatively using percentage techniques. The results showed that the media was successfully developed through the five stages of the ADDIE model. The media feasibility test obtained an average score of 93%, while the guidebook obtained 92%, both categorized as highly feasible. Teachers' responses obtained an average of 93.8%, also categorized as highly feasible. Children showed positive responses, including greater enthusiasm, active participation, confidence in reading, and cooperation during the game. Their early reading abilities also improved across all trial classes. It can be concluded that the developed media is highly feasible and can be used as an alternative learning medium to support early reading skills through active, interactive, and enjoyable learning.

Keywords: learning media, reading vocabulary Monopoly, early reading, early childhood, ADDIE R&D.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbil'alam, puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, kekuatan, dan kemudahan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, karya ini saya persembahkan kepada orang-orang tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat.

1. Ayah tercinta, terima kasih atas kasih sayang, perjuangan, pengorbanan, dan dukungan yang telah Ayah berikan sepanjang perjalanan pendidikan saya. Meskipun Ayah tidak dapat melihat secara langsung saya menyelesaikan pendidikan dan meraih gelar sarjana ini, cinta, doa, dan perjuangan Ayah akan selalu menjadi bagian dari setiap langkah saya. Gelar ini saya persembahkan untuk Ayah sebagai wujud kecil dari perjuangan yang pernah kita lalui bersama. Semoga pencapaian ini menjadi kebahagiaan dan kebanggaan untuk Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya.
2. Ibunda tercinta, terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang, kesabaran, dan pengorbanan yang selalu Ibu berikan. Terima kasih telah menjadi tempat saya pulang ketika lelah dan sumber kekuatan ketika hampir menyerah. Setiap langkah hingga sampai di titik ini tidak terlepas dari doa Ibu. Semoga gelar sarjana ini menjadi hadiah kecil atas segala cinta dan perjuangan Ibu untuk saya.
3. Kedua saudara tercinta, terima kasih atas doa, kasih sayang, perhatian, dan dukungan yang selalu menguatkan saya. Semoga ikatan persaudaraan kita senantiasa terjaga dan dipenuhi kebahagiaan serta keberkahan.
4. Untuk diri sendiri, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah di tengah segala tantangan. Skripsi ini menjadi bukti bahwa usaha, kesabaran, dan doa tidak pernah sia-sia. Semoga ini menjadi awal untuk meraih mimpi-mimpi yang lebih besar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia Nya sehingga Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Kosakata Baca Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Di Tk Model Negeri Panyabungan” ini dapat disusun dan diselesaikan sebaik mungkin. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Kelancaran kegiatan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih kepada segenap pihak yang telah membantu:

1. Dr. Mara Samin Lubis, M. Ed., sebagai Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
2. Dr. Muhammad Ikbal, M. Pd selaku wakil ketua I Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
3. Irma Suryani Siregar, M.A selaku wakil ketua II Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
4. Dr. Faisal Musa S.Ag., M. Pd selaku wakil ketua III Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
5. Sartika Dewi Harahap, M.Hum, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis
6. Annisa Wahyuni, M.Pd, selaku Sekretatis Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik serta pembimbing I saya yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis
7. Lia Agustina Damanik M.Hum, sebagai dosen penguji II yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis
8. Zulpina M.Pd.I sebagai dosen penguji I sekaligus Dosen Validator Ahli Bahasa yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis

9. Liliana Hasibuan Sos, M.Pd, sebagai Dosen Validator Ahli Materi yang telah memberikan bimbingan, dan arahan kepada penulis
10. Meyani Sarah Nst, M.Pd, sebagai Dosen Validator Ahli Media yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis
11. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu serta motivasi untuk penulis mulai dari semester awal sampai dengan semester akhir VIII
12. Kepada seluruh pihak yang bersangkutan di TK Model Negeri Panyabungan yang telah memberikan penulis kesempatan dan membantu untuk melakukan penelitian di sekolah TK Model Negeri Panyabungan
13. Terima kasih kepada SHINYUU (Larasati, Mayana Futri, Mila Rizky, Najwa Lubis, dan Riadoh). Terima kasih telah hadir bukan hanya sebagai teman kuliah, tetapi juga sebagai tempat pulang untuk berbagi cerita, kebahagiaan, dan setiap keluh kesah. Terima kasih atas doa, dukungan, serta semangat yang tak pernah putus, hingga setiap proses dan tantangan dapat dilalui dengan penuh keyakinan. Semoga persahabatan ini senantiasa terjaga, dan Allah Swt. membalas setiap kebaikan kalian dengan keberkahan, kebahagiaan, serta kesuksesan di dunia dan akhirat.

Panyabungan, Penulis
Agustus 2026

Nurainun
NIM.22030007

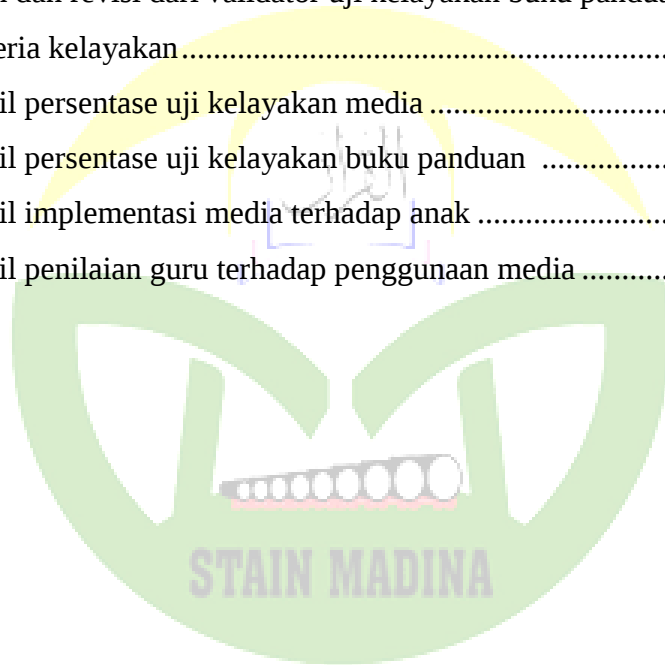
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR NOTA DINAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritik	11
1. Hakikat membaca permulaan anak usia dini.....	11
a. Pengertian Membaca Permulaan	11
b. Tujuan Membaca Permulaan	23
c. Tahapan Membaca Permulaan.....	24
d. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan	
Membaca Permulaan.....	28

e. Strategi Pengembangan Membaca Permulaan	31
2. Alat Permainan Edukatif	32
a. Pengertian alat permainan edukatif.....	32
b. Dasar pemikiran penggunaan media pembelajaran	34
c. Jenis-jenis alat permainan edukatif.....	37
d. Manfaat Media Pembelajaran	41
3. Media Monopoli Kosakata Baca	42
a. Pengertian Permainan Monopoli	42
b. Karakteristik Media Monopoli Kosakata Baca.....	43
c. Manfaat Permainan Monopoli Kosakata Baca	46
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	48
C. Kerangka Berpikir	52
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	54
B. Prosedur Pengembangan	55
C. Subjek Uji Coba	59
D. Jenis Data	60
E. Instrumen Penelitian	61
F. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	65
B. Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba	72
C. Kajian Produk Akhir	104
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi	112
DAFTAR PUSTAKA.....	115

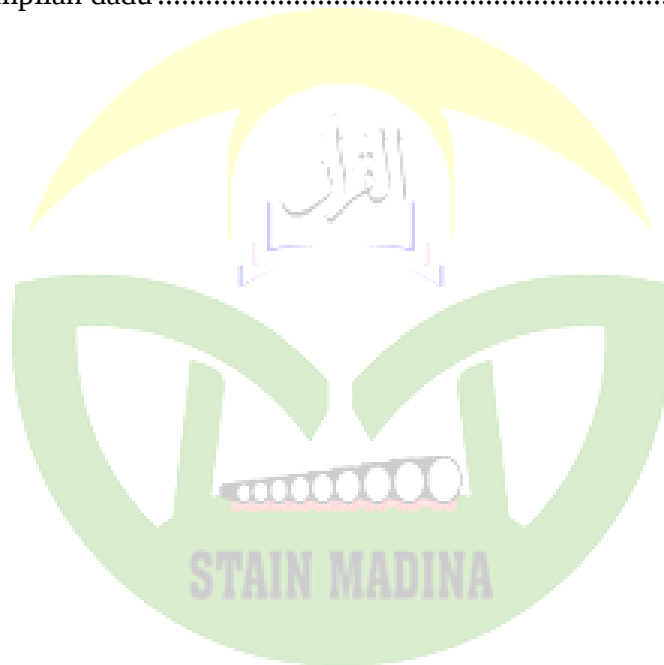
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Nilai.....	63
Tabel 4.1 Identitas Guru.....	66
Tabel 4.2 Jumlah Anak	67
Tabel 4.3 Sarana Prasarana Sekolah	68
Tabel 4.4 Deskripsi Waktu Penelitian.....	70
Tabel 4.5 Perancangan Desain Media Monopoli Kosakata Baca	79
Tabel 4.6 Nilai rata-rata ahli media.....	90
Tabel 4.7 saran dan revisi dari validator uji kelayakan media	92
Tabel 4.8 saran dan revisi dari validator uji kelayakan buku panduan	93
Tabel 4.9 kriteria kelayakan.....	94
Tabel 4.10 hasil persentase uji kelayakan media	94
Tabel 4.11 hasil persentase uji kelayakan buku panduan	95
Tabel 4.12 hasil implementasi media terhadap anak	97
Tabel 4.13 hasil penilaian guru terhadap penggunaan media	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 tampilan setelah magnet dan karton board di tempel.....	82
Gambar 4.2 tampilan Setelah spanduk di tempel di atas magnet dan karton board.....	82
Gambar 4.3 tampilan kartu kosakata baca	83
Gambar 4.4 tampilan kartu tantangan	83
Gambar 4.5 tampilan kotak kartu.....	84
Gambar 4.6 desain pion.....	84
Gambar 4.7 tampilan pion.....	84
Gambar 4.8 tampilan dadu	85



DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi	121
Angket Validasi Ahli Media	125
Angket Validasi Ahli Materi I.....	128
Angket Validasi Ahli Materi II	131
Angket Validasi Ahli Bahasa	134
Angket Penilaian Buku Panduan Oleh Ahli Bahasa	137
Angket Penilaian Buku Panduan Oleh Ahli Media.....	139
Instrumen Validasi Angket Penelitian	141
Modul Pembelajaran	144
Pedoman Lembar Observasi	151
Pedoman Wawancara Penilaian Proses Pembelajaran.....	153
Rubrik Penilaian.....	156
Lembar Observasi Tes Kemampuan Membaca	157
Angket Penilaian Guru.....	163
Sk Pembimbing.....	170
Surat Izin Penelitian	172
Surat Balasan Izin Penelitian	173
Surat Izin Oprasional TK	174
Akreditasi Lembaga	177
Biodata Penulis	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini sering disebut sebagai masa *golden age* atau masa keemasan, yaitu periode ketika anak sangat peka terhadap berbagai stimulus yang diberikan untuk mendukung perkembangan potensinya. Pada tahap ini, anak berada pada usia awal kehidupan yang sangat berpengaruh bagi masa depannya. Anak usia dini juga memiliki karakteristik yang unik, salah satunya adalah pertumbuhan otak yang berlangsung sangat cepat (Syafnita et al., 2023). Menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini berada dalam rentang usia 0–8 tahun. Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan anak berlangsung dengan sangat cepat (Hasanah et al., 2025). Oleh karena itu, periode tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam membangun dasar kehidupan anak, baik dalam aspek pembelajaran maupun pembentukan karakter, sebagai persiapan untuk menempuh jenjang pendidikan berikutnya.

Surah An-Nahl (16:78) Menekankan pentingnya memberikan ilmu kepada anak-anak, di mana Allah menciptakan manusia dalam keadaan tidak mengetahui apapun, kemudian diberi kemampuan belajar melalui pendengaran, penglihatan, dan hati:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur." (Kemenag RI, 2022)

Menurut Tafsir Tafsir Ibnu Katsir, manusia ketika dilahirkan berada dalam keadaan belum mengetahui apa pun. Kemudian Allah menganugerahkan pancaindra sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan ilmu. Hal tersebut menjadi isyarat bahwa awal proses pengetahuan manusia dimulai melalui fungsi pancaindra, terutama pendengaran dan penglihatan. Dari kemampuan inderawi tersebut, manusia mulai melakukan proses berpikir dengan memanfaatkan akal yang dimilikinya.

Ayat ini memberi gambaran bahwa setiap manusia yang dilahirkan, yang sering disebut sebagai masa anak usia dini, berada dalam keadaan belum memiliki pengetahuan, kemudian berkembang melalui pancaindra sebagai dasar memperoleh ilmu. Sebagaimana didukung oleh hadis bukhari dan muslim yang menjelaskan bahwa anak terlahir dalam keadaan fitrah.

يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ ، فَأَبْوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يُنَصْرَانِهِ أَوْ يمجسانه . رواه البخار

Artinya: Abu Hurairah RA meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda: "Tiada bayi yang dilahirkan kecuali dalam keadaan fitrah (suci), maka kedua orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi. ".(HR. Bukhari dan Muslim).(Baqi, 2017).

Hadis ini mengajarkan bahwa orang tua memiliki peran besar dalam membentuk pengetahuan anak sejak dini, dengan membimbing mereka ke arah kebaikan. Guru juga termasuk orang tua yang mengajarkan ilmu kepada anak melalui interaksi sehari-hari di sekolah.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar"(UU No 20, 2003). Undang- undang ini menjelaskan bahwa proses pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan sejak awal kehidupan yang dapat menstimulus berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan di dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan dan pemberian rangsangan melalui pengasuhan dan perawatan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia lahir hingga enam tahun, agar mereka memiliki kesiapan belajar lebih lanjut. Maria Montessori menekankan lingkungan yang memberi kebebasan bagi anak untuk memilih aktivitas, sementara Ki Hajar Dewantara menyebut usia dini sebagai "masa peka" di mana pengalaman sangat mendasar bagi perkembangan jiwa anak (Setyowahyudi, 2020). Pada masa ini,

anak perlu lingkungan yang mendukung, memberi kebebasan, dan pengalaman yang bermakna karena sangat berpengaruh terhadap perkembangan dirinya.

Izzah et al., (2020) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan tahap dasar yang sangat penting dalam mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui pendidikan pada masa awal tersebut, anak diharapkan memiliki kesiapan untuk mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam pendidikan anak usia dini adalah kemampuan pengenalan membaca sebagai dasar bagi perkembangan literasi anak.

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan formal. Pada jenjang pendidikan anak usia dini, kemampuan tersebut mulai dikembangkan melalui tahap membaca permulaan. (Rahayu et al., 2022), menjelaskan bahwa membaca permulaan merupakan kemampuan anak dalam mengenali simbol atau huruf beserta bunyi yang diwakilinya sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan membaca pada tahap berikutnya.

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam pengembangan kemampuan membaca pada anak yang melibatkan proses kognitif melalui pengenalan huruf, angka, serta berbagai simbol. Pada tahap ini, anak mulai belajar menghubungkan setiap lambang dengan bunyi dan maknanya sehingga secara bertahap mampu memahami serta menyusun kalimat-kalimat sederhana. Menurut Partijem (2017), membaca permulaan berlangsung melalui proses mengenali lambang serta menghubungkannya dengan bunyi bahasa dalam bentuk kalimat sederhana. Oleh sebab itu, pengenalan huruf sejak usia dini menjadi aspek yang sangat penting karena dapat membantu anak memahami huruf, angka, dan simbol sebagai dasar untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas.

Proses pengenalan membaca permulaan pada anak usia dini bukanlah tahapan yang mudah untuk dilalui. Dalam pelaksanaannya, anak dapat mengalami berbagai kesulitan, seperti belum mampu mengenal huruf, membedakan angka, maupun menggabungkan suku kata menjadi sebuah kata. Menurut Partijem (2017), kondisi tersebut dipengaruhi oleh perbedaan tingkat perkembangan yang

dimiliki setiap anak. Selain itu, dari sisi psikologis, sebagian anak usia 4–6 tahun belum memiliki kesiapan mental untuk mengikuti kegiatan membaca karena pada rentang usia tersebut mereka masih lebih tertarik pada aktivitas bermain dibandingkan dengan kegiatan belajar yang lebih menekankan kemampuan kognitif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Ritonga & Fathiyah, 2023) menjelaskan bahwa anak usia dini masih berada pada tahap perkembangan berpikir praoperasional sehingga pemahamannya terhadap suatu konsep belum bersifat konkret. Oleh karena itu, pengenalan membaca permulaan hendaknya dilakukan secara bertahap tanpa memberikan tekanan kepada anak untuk segera menguasai huruf. Meskipun membaca permulaan merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini, kesiapan mental anak usia 4–6 tahun belum sepenuhnya terbentuk. Apabila proses pembelajaran dilakukan dengan paksaan, anak dapat merasa tertekan, takut, dan kehilangan minat untuk mengenal huruf. Kondisi tersebut akan menghambat anak dalam menerima serta memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar di kelas, terutama pada anak usia dini. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran secara lebih jelas sehingga informasi yang diterima anak menjadi lebih mudah dipahami. (Anggraeni et al., 2023), menyatakan bahwa pengenalan membaca permulaan akan lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Ritonga & Fathiyah, 2023), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar karena pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman anak terhadap materi, khususnya membaca permulaan, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran anak usia dini karena pada tahap perkembangannya anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Mereka cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret dan dapat diamati melalui pancaindra. Oleh karena itu, penggunaan media sebagai sarana mengenalkan alfabet merupakan salah satu langkah yang efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi sejak dini sekaligus mencegah terjadinya buta aksara (Zulianingsih et al., 2020). Selain berfungsi sebagai alat bantu belajar, media pembelajaran juga perlu dirancang secara menarik dan menyenangkan agar mampu meningkatkan minat anak dalam mengikuti kegiatan membaca permulaan. (Partijem, 2017), menyatakan bahwa anak cenderung enggan mengikuti pembelajaran, termasuk mengenal huruf, apabila kegiatan belajar dirasakan membosankan. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas penyampaian materi, meningkatkan efektivitas proses belajar membaca permulaan, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Pengembangan media permainan monopoli kosakata baca untuk kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini adalah sebuah inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak-anak mengenal dan menguasai kosakata sekaligus meningkatkan kemampuan membaca secara menyenangkan melalui media permainan monopoli. Media ini memanfaatkan metode bermain yang interaktif dan edukatif agar anak lebih termotivasi belajar membaca sejak dini.

Media permainan monopoli ini umumnya dimodifikasi atau dikembangkan dengan fokus pada kosakata yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Misalnya, penggunaan kata benda yang sederhana dan gambar yang menarik sehingga anak mudah mengenal dan mengingat kosakata tersebut. Permainan monopoli ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif untuk melatih pengenalan huruf, kata, dan pemahaman kosakata anak secara bertahap. Secara khusus untuk anak usia dini, permainan ini disusun agar sesuai dengan perkembangan kognitif mereka,

sehingga bisa membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara optimal dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di TK Model Negeri Panyabungan, diketahui bahwa anak usia dini yang berada pada kelas B masih menunjukkan adanya hambatan dalam kegiatan membaca permulaan. Kondisi tersebut terlihat selama proses pembelajaran membaca berlangsung anak masih mengalami kesulitan membaca kata sederhana. Sebagian besar anak tampak sulit mempertahankan fokus, cepat merasa bosan, serta belum menunjukkan ketertarikan yang optimal dalam mengenal huruf maupun membaca kata-kata sederhana.

Hambatan membaca pada anak dalam membaca permulaan diduga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi. Dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menerapkan metode ceramah serta menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) sebagai media utama, sehingga kesempatan anak untuk belajar melalui media interaktif atau permainan edukatif masih terbatas. Kegiatan membaca juga cenderung dilakukan dengan cara anak mengikuti atau menirukan guru dalam melafalkan huruf maupun kata, tanpa melibatkan aktivitas belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan konteks kehidupan anak.

Kondisi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga belum mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak. Selama kegiatan belajar, anak cenderung bersikap pasif dan hanya mengikuti arahan guru tanpa menunjukkan keterlibatan yang aktif dalam pembelajaran. Dampaknya, perkembangan kemampuan membaca permulaan belum mencapai hasil yang optimal, sementara motivasi intrinsik anak untuk belajar membaca juga masih tergolong rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penggunaan media yang tepat diharapkan mampu menumbuhkan minat anak terhadap kegiatan membaca permulaan, sekaligus

menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada anak.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian mengenai pengembangan media permainan monopoli kosakata baca untuk kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini di TK Model Negeri Panyabungan. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan layak digunakan untuk mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi di TK Model Negeri Panyabungan, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya minat dan kemampuan anak dalam membaca permulaan, yaitu:

1. Anak usia dini di kelas B masih mengalami hambatan dalam kegiatan membaca permulaan, terutama dalam mengenal huruf dan membaca kata sederhana.
2. Media pembelajaran membaca yang digunakan masih kurang kreatif, interaktif, dan bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton.
3. Kondisi pembelajaran tersebut menyebabkan anak mudah merasa bosan, kurang tertarik, dan kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan membaca permulaan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media permainan monopoli kosakata baca sebagai inovasi media pembelajaran membaca permulaan.
2. Subjek penelitian dibatasi pada anak usia dini di TK Model Negeri Panyabungan yang berada pada tahap membaca permulaan.
3. Aspek yang dikaji adalah perkembangan minat dan kemampuan membaca permulaan anak melalui penggunaan media permainan monopoli kosakata baca.

4. Media yang dikembangkan difokuskan pada pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana sesuai tingkat perkembangan anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran membaca permulaan di TK Model Negeri Panyabungan?
2. Bagaimana proses pengembangan media permainan monopoli kosakata baca untuk kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Model Negeri Panyabungan?
3. Bagaimana kelayakan media permainan monopoli kosakata baca sebagai media pembelajaran membaca permulaan anak usia dini?
4. Bagaimana respon anak dan guru terhadap penggunaan media permainan monopoli kosakata baca dalam pembelajaran membaca permulaan di TK Model Negeri Panyabungan?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media permainan edukatif monopoli kosakata baca yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Media ini merupakan modifikasi dari permainan monopoli klasik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Permainan dirancang dalam bentuk papan monopoli yang memuat berbagai kosakata sederhana dan gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Media monopoli kosakata baca dilengkapi dengan papan permainan, kartu kosakata, pion, dadu, serta petunjuk permainan. Mekanisme pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain secara bergiliran. Anak melempar dadu, kemudian menjalankan pion sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh. Pada setiap petak yang ditempati, anak diberikan kegiatan membaca sesuai dengan materi yang tersedia, seperti mengenal huruf, membaca suku kata, atau membaca kosakata sederhana yang disertai gambar. Dengan demikian, setiap langkah dalam

permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran membaca permulaan.

Kartu kosakata digunakan sebagai stimulus tambahan dalam kegiatan permainan. Anak diminta untuk mengenali, menyebutkan, atau membaca huruf, suku kata, dan kata sederhana yang terdapat pada kartu maupun petak permainan. Guru memberikan arahan dan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan, kemudian secara bertahap mendorong anak untuk mampu melakukannya secara mandiri. Adanya unsur tantangan dan penghargaan dalam permainan juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keberanian anak dalam mengikuti kegiatan membaca.

Media ini dirancang untuk digunakan secara berkelompok sehingga anak dapat belajar melalui interaksi dengan teman sebaya. Selama permainan berlangsung, anak memperoleh kesempatan untuk menunggu giliran, memperhatikan teman, menjawab pertanyaan, serta melakukan kegiatan membaca secara aktif. Proses tersebut menjadikan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi melibatkan anak secara langsung melalui pengalaman belajar sambil bermain.

Secara keseluruhan, mekanisme pembelajaran dalam media monopoli kosakata baca mengintegrasikan aktivitas bermain dengan kegiatan mengenal huruf, membaca suku kata, dan membaca kosakata sederhana. Setiap tahapan permainan dirancang sebagai stimulus yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses membaca. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran membaca permulaan yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas adapun tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menjelaskan bagaimana proses pembelajaran membaca permulaan di TK Model Negeri Panyabungan
2. Untuk menjelaskan bagaimana proses pengembangan media permainan monopoli kosakata aca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Model Negeri Panyabungan

3. Untuk memastikan kelayakan media permainan monopoli kosakata baca sebagai media pembelajaran membaca permulaan anak usia dini
4. Untuk melihat respon anak dan guru terhadap penggunaan media permainan monopoli kosakata baca dalam pembelajaran membaca permulaan di TK Model Negeri Panyabungan

