

**UPAYA PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK AISIYAH BUSTANUL ATHFAL III**

Asma Asra Yanti¹, Kristin Margiani², Samrid Neonufa³, Credo G Betty⁴
Program Studi PGPAUD, FKIP Universitas Nusa Cendana, Kupang
yantiasmaasra@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the efforts of implementing letter card game media to improve letter recognition skills in Group B children at TK Aisyiyah Bustanul Athfal III. The main problems focused on are children who have not yet recognized letters and those who have difficulty arranging letters. This research employs a descriptive qualitative approach with data collection techniques through interviews, observation, and documentation. Data validity was ensured through technique triangulation. Data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The subjects of this study were all Group B teachers at TK Aisyiyah Bustanul Athfal III who directly stimulate children's letter recognition abilities. The results show that children's letter recognition skills have developed, as indicated by their improved ability to recognize, name, distinguish, and match letters. The implementation of letter card game media also helps create an interesting and enjoyable learning atmosphere for children. In improving children's letter recognition skills, teachers undertake several efforts: (1) introducing letters through letter card games by showing the cards and explaining the shape and name of the letters; (2) guiding children to pronounce and repeat letters to facilitate memory and recognition; (3) inviting children to match letter cards with appropriate pictures or symbols to help them understand the relationship between letters and their meanings; (4) providing opportunities for children to play and interact directly with the letter cards to increase their activity and involvement; and (5) providing reinforcement and motivation during activities to build children's confidence in recognizing and naming letters.

Keywords: Letter Card Game Media, Letter Recognition, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya penerapan media permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III. Permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian adalah anak yang belum mengenal huruf dan anak yang kesulitan mengurutkan huruf. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data dipastikan melalui triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data,

reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek dalam penelitian adalah seluruh guru kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal III yang berperan langsung dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak berkembang yang ditunjukkan dengan kemampuan anak mengenali, menyebutkan, membedakan, dan mencocokkan huruf dengan lebih baik. Penerapan media permainan kartu huruf juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, guru melakukan beberapa upaya, yaitu: (1) memperkenalkan huruf melalui media permainan kartu huruf dengan menunjukkan kartu huruf kepada anak serta menjelaskan bentuk dan nama huruf yang dipelajari; (2) membimbing anak menyebutkan dan mengulang huruf yang terdapat pada kartu huruf sehingga anak lebih mudah mengingat dan mengenali huruf alfabet; (3) mengajak anak mencocokkan kartu huruf dengan gambar atau simbol yang sesuai untuk membantu anak memahami hubungan antara huruf dan maknanya; (4) memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan berinteraksi secara langsung dengan kartu huruf sehingga anak lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran; dan (5) memberikan penguatan dan motivasi kepada anak selama kegiatan berlangsung agar anak lebih percaya diri dalam mengenal dan menyebutkan huruf.

Kata Kunci: Media Permainan Kartu Huruf, Mengenal Huruf, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini berada pada masa emas (golden age) perkembangan, di mana seluruh aspek tumbuh kembangnya berlangsung sangat pesat. Salah satu aspek penting yang perlu distimulasi adalah perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf sebagai fondasi awal literasi. Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014, pengembangan keaksaraan pada anak usia dini mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf serta kemampuan meniru bentuk

huruf. Namun, berdasarkan observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III, masih ditemukan sejumlah anak kelompok B yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, baik dalam menyebutkan, membedakan, maupun mengurutkannya. Hal ini diduga karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sepenuhnya memanfaatkan media konkret yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Arsyad (2017) menyatakan

bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mempermudah penerimaan pesan pembelajaran oleh peserta didik. Salah satu media yang efektif untuk mengenalkan huruf adalah media permainan kartu huruf. Kartu huruf merupakan media visual yang menampilkan huruf-huruf alfabet, seringkali dilengkapi gambar, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Elidawati (2018) menegaskan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak terhadap bentuk huruf karena penyajiannya dilakukan secara menarik dan berulang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirasa penting untuk dilakukan guna mendeskripsikan secara mendalam upaya penerapan media permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini dan manfaat praktis sebagai referensi metode pembelajaran yang kreatif dan efektif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk untuk mendeskripsikan upaya penerapan media permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Lokasi penelitian berada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Subjek penelitian adalah seluruh guru kelompok B yang berperan langsung dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi (RPPH, foto kegiatan). Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan kartu huruf memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak. Kemampuan tersebut terlihat dari perkembangan anak dalam mengenali, menyebutkan, membedakan bentuk huruf yang mirip (seperti b/d atau p/q), serta mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan anak.

Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini

Media permainan kartu huruf menjadi salah satu sarana yang baik dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak. Melalui kartu huruf, anak dapat belajar mengenali bentuk dan nama huruf secara visual dan langsung. Kegiatan bermain kartu huruf memungkinkan anak untuk berinteraksi, mengamati, serta menyebutkan huruf secara aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap keempat guru kelas kelompok B TK Aisyiyah Bustanul

Athfal III, mayoritas menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan dengan memanfaatkan media permainan kartu huruf. media permainan kartu huruf diterapkan sebagai upaya untuk menarik perhatian anak serta membantu anak mengenal bentuk dan bunyi huruf secara bertahap melalui kegiatan bermain. upaya penerapan media permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran. Pada tahap awal, guru menyiapkan kartu huruf dan memperkenalkan huruf-huruf kepada anak dengan cara menunjukkan satu per satu kartu huruf sambil menyebutkan nama dan bunyi huruf. Selanjutnya, guru mengajak anak mengamati bentuk huruf, menirukan penyebutan nama huruf, serta mengenali perbedaan bentuk antara satu huruf dengan huruf lainnya. Pada tahap berikutnya, anak dilibatkan dalam berbagai aktivitas menggunakan kartu huruf, seperti memilih kartu huruf sesuai instruksi guru, menunjukkan huruf yang disebutkan, mencocokkan huruf yang sama, mengurutkan kartu huruf, dan

menyebutkan huruf awal dari suatu kata sederhana. Guru juga memberikan pendampingan kepada anak yang masih mengalami kesulitan mengenal dan membedakan huruf dengan cara mengulang kegiatan secara bertahap sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.

Media Permainan Kartu Huruf

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal III, guru menggunakan media permainan kartu huruf sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengenalkan huruf kepada anak. Media permainan kartu huruf yang digunakan terdiri atas kartu huruf polos dan kartu huruf bergambar. Kartu huruf polos berisi simbol huruf alfabet yang ditulis dengan ukuran cukup besar sehingga mudah dilihat dan dipegang oleh anak. Sementara itu, kartu huruf bergambar memuat simbol huruf yang dilengkapi dengan gambar dan kata yang diawali dengan huruf tertentu, misalnya huruf K disertai gambar kakek dan tulisan kakek. Beberapa kartu juga dibuat dengan bentuk huruf bertitik-titik sehingga dapat ditelusuri oleh anak menggunakan spidol. Dalam penerapannya, guru memperlihatkan

kartu huruf kepada anak, menyebutkan nama huruf, menunjukkan gambar yang terdapat pada kartu, dan mengucapkan kata yang sesuai dengan huruf awal pada gambar tersebut. Selanjutnya, anak diajak menunjukkan, menyebutkan, mencocokkan, dan menelusuri bentuk huruf pada kartu. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan arahan dan pendampingan kepada anak agar mereka dapat mengenal bentuk dan nama huruf melalui kegiatan bermain yang melibatkan anak secara langsung.

Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kartu Huruf.

Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III dilakukan melalui pemanfaatan media permainan kartu huruf yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Media yang digunakan berupa kartu huruf bergambar, kartu huruf berwarna, dan kartu huruf polos. Kartu huruf bergambar digunakan untuk mengenalkan hubungan antara bentuk huruf dan gambar yang

memiliki bunyi awal yang sama, sedangkan kartu huruf berwarna dan kartu huruf polos digunakan untuk membantu anak mengenali dan membedakan bentuk-bentuk huruf. Penggunaan media permainan kartu huruf bertujuan untuk mengenalkan bentuk dan bunyi huruf melalui kegiatan yang bersifat konkret dan menyenangkan. Dalam kegiatan pembelajaran, anak diajak untuk menyebutkan nama huruf, menunjuk huruf yang diminta guru, mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai, mengenali bunyi awal suatu kata, menyusun kartu huruf, serta mengelompokkan kartu huruf berdasarkan arahan guru. Dalam pelaksanaannya, guru mengkombinasikan media permainan kartu huruf dengan berbagai metode pembelajaran, seperti bermain sambil belajar, bernyanyi, tanya jawab, pemberian tugas sederhana, dan praktik langsung. Kegiatan pembelajaran dirancang secara bertahap sehingga anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, mengenal, dan berinteraksi langsung dengan simbol-simbol huruf sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan masing-masing.

Guru menerapkan media ini melalui serangkaian upaya strategis yang disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Pertama, guru memperkenalkan huruf secara konkret dengan menunjukkan kartu huruf bergambar dan menjelaskan bentuk serta namanya. Kedua, guru membimbing anak untuk menyebutkan dan mengulang huruf secara berulang-ulang agar lebih mudah diingat. Ketiga, guru mengajak anak mencocokkan kartu huruf dengan gambar atau simbol yang sesuai, yang membantu anak memahami hubungan antara huruf dan maknanya dalam kehidupan sehari-hari. Keempat, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan berinteraksi langsung dengan media, seperti mencari pasangan huruf atau menyusun huruf menjadi kata sederhana, sehingga anak menjadi lebih aktif. Terakhir, guru memberikan penguatan positif dan motivasi secara konsisten untuk membangun rasa percaya diri anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf.

Temuan ini sejalan dengan teori bahwa anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan bermain (Suyadi, 2014). Media kartu huruf

yang bersifat konkret dan visual memungkinkan anak untuk melihat, memegang, dan memanipulasi objek belajar, yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif pra-operasional mereka (Piaget, 2011). Selain itu, pendekatan bermain sambil belajar menciptakan suasana yang tidak menekan, sehingga anak lebih termotivasi dan berani untuk bereksplorasi. Dengan demikian, integrasi media permainan kartu huruf dalam kegiatan belajar terbukti menjadi strategi efektif yang dapat mengoptimalkan kemampuan literasi awal anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan kartu huruf secara efektif dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III. Upaya yang dilakukan guru meliputi: (1) memperkenalkan huruf melalui media kartu huruf; (2) membimbing anak menyebutkan dan mengulang huruf; (3) mengajak anak mencocokkan huruf dengan gambar; (4) memberikan kesempatan bermain dan berinteraksi langsung; dan (5)

memberikan penguatan dan motivasi. Strategi ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM), sehingga kemampuan anak dalam mengenali, menyebutkan, membedakan, dan mencocokkan huruf mengalami peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Elidawati. (2018). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu huruf pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Etianingsih. (2016). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*.
- Hariyanto, A. (2009). *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hurlock, E. B. (2018). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Julia, Wahira, & Suriani. (2022). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Mardi Santosa Sumedang

- Jawa Barat. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, 4(2), 9–103.
- Musfiroh, T. (2009). Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Narimawati, U., & Pratiwi, R. (2017). Metodologi Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Nurlinda, & Maesaroh. (2022). Indikator pencapaian perkembangan keaksaraan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak.
- Pangastuti, R., & Farida, S. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. Journal of Early Childhood Islamic Education, 1(1), 51–66.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Reni Islamiati, Prasetyawati, D., & Pusari, R. W. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kartu huruf. Jurnal Penelitian dalam Bidang Anak Usia Dini, 12(1), 155–156.
- Rukminingsih, dkk. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sriwahyuni, E. (2016). Golden age pada perkembangan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2014). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winarti, & Suryana, D. (2020). Pengembangan bahasa anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.