



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Metode Bermain Kartu Kata pada Anak Usia Dini di Kelompok B TK Nuris Lambara

Rian Yunika,^{1*} Hesti Putri Setianingsih,¹ Armina Armina,¹ Nurhayati Nurhayati,¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Abstract: *This study aims to determine whether the use of the word card playing method can improve children's ability to recognize letters. The research method uses classroom action that refers to the Kemmis and Mc. Taggart model. This study was conducted at Nuris Lambara Kindergarten, Tawaeli District with 15 research subjects consisting of 7 girls and 8 boys. The results of the study show that the use of the word card playing method is proven to be effective in creating a fun and not boring learning atmosphere, so it can increase children's learning motivation. Through this method, children become more actively involved in the learning process which ultimately accelerates their understanding of the shape and sound of letters. The increase in ability is reflected in the evaluation results in each action cycle, where the percentage of children who achieve the success indicator in letter recognition shows an increase. Thus, it can be concluded that the use of word card media can improve children's ability to recognize letters in group B of Nuris Lambara Kindergarten, Tawaeli District.*

Keywords: *Ability to recognize letters; word cards; early childhood education*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode bermain kartu kata dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Metode penelitian menggunakan tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilakukan di TK Nuris Lambara Kecamatan Tawaeli dengan subjek penelitian berjumlah 15 orang anak terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode bermain kartu kata terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Melalui metode ini, anak-anak menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya mempercepat pemahaman mereka terhadap bentuk dan bunyi huruf. Peningkatan kemampuan tersebut tercermin dari hasil evaluasi pada setiap siklus tindakan, di mana persentase anak yang mencapai indikator keberhasilan dalam pengenalan huruf menunjukkan peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf di kelompok B TK Nuris Lambara Kecamatan Tawaeli.

Kata Kunci: kemampuan mengenal huruf; media kartu kata; pendidikan anak usia dini

***Corresponding Author:**

email: rianyunikadjamasa@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Jl. Soekarno Hatta Km.9, Tondo, Palu, 94119, Indonesia

Disubmit: 22 Juli 2025

Revisi: 5 Agustus 2025

Diterima: 14 September 2025

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu bentuk stimulasi dan dorongan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia emas (*golden age*) enam tahun. Hal ini dicapai dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka, baik jasmani maupun rohani, sehingga mereka siap memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini berfungsi untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi mereka secara optimal, sehingga mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, sehingga mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan lebih lanjut (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena kemampuan kecerdasan orang dewasa mulai berkembang sekitar usia 4 tahun. Perkembangan jaringan otak yang pesat terjadi sekitar usia 8 tahun, dan puncak kecerdasan terjadi sekitar usia 18 tahun. Periode perkembangan intelektual hanya datang sekali, jika terlewat, kesempatan tersebut akan terbuang sia-sia. Pendidikan anak usia dini mempersiapkan anak untuk masa depan, yaitu sekolah. Misalnya, pendidikan anak usia dini memberikan keterampilan membaca, menulis, dan mengenali warna. Pada usia inilah anak-anak mengembangkan kesiapan mereka untuk sekolah dan masa depan mereka, sehingga menjadikannya investasi terbaik untuk pendidikan dini mereka (Rohmah & Fatimah, 2017).

Pengenalan huruf merupakan langkah awal yang penting dalam membangun kemampuan komunikasi peserta didik. Melalui pengenalan huruf, anak-anak mulai memahami bentuk, bunyi, dan fungsi setiap huruf dalam membentuk kata. Seiring waktu, kemampuan mereka dalam mengenali dan menggunakan huruf akan membantu dalam membaca dan menulis, yang pada akhirnya memperkuat kemampuan mereka untuk mengungkapkan pikiran, maksud, dan perasaan kepada orang lain. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk mulai mengenalkan huruf kepada anak-anak sejak dini. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan menyenangkan seperti bermain huruf, menyusun kata dari kartu huruf, mengenal huruf dari benda-benda di sekitar, dan membaca cerita bersama. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar huruf tetapi juga mulai membangun keterampilan literasi awal mereka. Permainan kartu huruf merupakan salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Permainan ini menjadi salah satu metode bermain yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret (Puad & Sa'adah, 2023).

Stimulasi kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat dilakukan melalui penggunaan media kartu kata bergambar. Kartu kata merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk potongan kertas tebal atau karton persegi panjang, yang berisi huruf-huruf abjad dari A sampai Z yang membentuk suku kata atau kata. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, sedangkan kata merupakan unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan, yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran, serta dapat digunakan dalam berbahasa. Dengan demikian, kartu kata bergambar berperan sebagai sarana yang dapat memfasilitasi anak dalam proses pengenalan huruf melalui pendekatan visual dan linguistik (Fatimatuzza'rah et al., 2022).

Kemampuan anak dalam mengenali huruf perlu dikembangkan dengan tepat, yaitu dengan terus menerapkan strategi bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain karena bagi anak TK, belajar adalah bermain, dan bermain adalah belajar (Hof & Wuthrich, 2018). Menurut (N. R. Sari et al., 2021). pengenalan huruf pada anak sejak usia dini sangat penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis. Anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik. Untuk itu diperlukan stimulasi yang tepat dari guru sehingga anak benar-benar dapat memahami huruf abjad dengan baik. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. Untuk menguasai keterampilan mengenal huruf di TK diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf sehingga anak-anak temotivasi untuk mempelajarinya dan mengenal huruf dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Nuris Lambara, khususnya pada anak Kelompok B, ditemukan bahwa 13 dari 15 anak masih mengalami hambatan dalam mengenal huruf. Anak-anak belum mampu membedakan huruf satu dengan lainnya, kesulitan dalam menyebutkan nama huruf, serta belum mampu mengaitkan huruf dengan bunyinya secara konsisten. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang menarik, dan belum melibatkan aktivitas bermain yang menjadi karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan dalam metode pembelajaran yang mampu merangsang minat anak sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui media bermain kartu kata. Media ini memiliki (Zulmita, 2024)keunggulan visual dan interaktif yang mampu menarik perhatian

anak, serta memberikan pengalaman langsung dalam mengenal huruf dan kata. Anak dapat memanipulasi kartu, mencocokkan huruf dengan gambar, atau menyusun huruf menjadi kata yang bermakna, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat huruf-huruf tersebut.

B. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), menurut Kusuma & Dwitagama dalam Zulmita menyatakan bahwa, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara: merencanakan, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaborasi dan partisipatif (Zulmita, 2024). Selanjutnya Azizah juga berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Azizah, 2021). Ilmiah yaitu suatu yang bersifat atau berada dalam keilmuan dan metode yaitu cara berpikir, objektif, rasional, sistematis berdasarkan fakta untuk menemukan, membuktikan, mengembangkan dan mengevaluasi suatu pengetahuan.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan siklus model Kemmis dan McTaggart (Purba et al, 2021) yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus berlangsung kolaboratif antara peneliti dan guru. Siklus model penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1
Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

Rancangan Penelitian

Perencanaan penelitian tindakan kelas yang pertama yaitu skenario tindakan pembelajaran dalam penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang kedua kriteria keberhasilan tindakan, yang ketiga anak yang belum mencapai indikator dalam RPPH atau dalam melaksanakan kegiatan selalu dibantu oleh guru diberi tanda bintang satu (*) atau BB yang artinya Belum Berkembang.

Selanjutnya, keempat anak yang menunjukkan kemampuan sesuai indikator dalam RPPH, tetapi masih membutuhkan bantuan guru, maka pada kolom penilaian diberi tanda bintang dua (***) atau MB yang artinya Mulai Berkembang, yang kelima anak yang menunjukkan kemampuan sesuai indikator dalam RPPH tetapi mendekati sempurna tanpa membutuhkan bantuan guru, maka pada kolom penilaian diberi tanda bintang (***) atau BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan,

Kemudian yang keenam anak yang menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator dalam RPPH, dengan tepat dan benar tanpa bantuan guru, maka pada kolom penilaian diberi tanda bintang empat (****) atau BSB yang artinya Berkembang Sangat Baik, kemudian yang terakhir adalah pengadaan alat dalam pelaksanaan tindakan yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar penilaian hasil belajar anak kelompok B.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nuris Lambara Kec. Tawaeli. Alasan peneliti memilih TK NURIS Lambara Kec. Tawaeli dikarenakan lembaga ini merupakan salah satu TK yang memiliki jumlah peserta didik cukup representatif untuk penelitian tindakan kelas, khususnya pada kelompok B yang terdiri atas 15 orang anak terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar anak kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf abjad, seperti membedakan bentuk huruf, mengingat nama huruf, serta menghubungkannya dengan bunyi. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam aspek pengenalan huruf, masih perlu ditingkatkan. Sehingga akan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan huruf kata.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas, kemudian penilaian terhadap hasil belajar anak kelompok B berupa unjuk kerja anak atau penugasan.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif yang diperoleh melalui hasil pengamatan selanjutnya diolah secara deskriptif untuk mengetahui persentase keberhasilan tindakan. Tindakan penelitian dikatakan berhasil apabila mencapai persentase 75% dengan kategori mampu. Untuk mengetahui persentase keberhasilan tindakan, data diolah dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Sujiono (2012:43), adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah anak

Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan melalui observasi dan penilaian pada pembuatan RPPH, pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa dan penilaian kinerja guru adalah sebagai berikut: a. sekurang-sekurangnya 75% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami dan diterapkan oleh peserta didik dan guru di kelas, b. sekurang-kurangnya 75% peserta didik merasa mendapat kemudahan senang dan memiliki kemauan belajar yang tinggi, c. para peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, d. materi yang dikomunikasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mereka memandang bahwa hal tersebut sangat berguna bagi kehidupannya kelak, e. pembelajaran yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar para peserta didik untuk belajar lebih lanjut (*continuing*).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Kelompok B TK Nurul Islam Lambara melalui beberapa tahapan, dimulai dari kegiatan pra-tindakan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, dan diakhiri dengan refleksi. Setiap tahapan dianalisis secara deskriptif berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Pembahasan ini difokuskan pada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad sebagai dampak dari tindakan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.

Kemampuan mengidentifikasi huruf tampaknya merupakan keterampilan yang mudah. Namun, penting bagi anak-anak taman kanak-kanak untuk menguasai keterampilan ini, karena kemampuan mengenali huruf merupakan elemen dasar pengembangan keterampilan membaca pengenalan awal huruf kepada anak-anak sangatlah penting karena memfasilitasi kemampuan mereka mengenali huruf, sehingga mempersiapkan mereka untuk memperoleh keterampilan membaca dan menulis. Terdapat korelasi positif antara mahirnya kemampuan pengenalan huruf pada anak dengan kemampuan membacanya (Anggita et al., 2023).

Dalam kemampuan anak mengenal dan menyebutkan simbol huruf belum berkembang seperti menyebutkan lafal atau bentuknya sama, misalnya "b" dengan "d", "p" dengan "q". "f" dengan "v", "m" dengan "w", "n" dengan "u". Disebabkan media pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi dan metode kegiatan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kurang menarik, sehingga pembelajaran terasa membosankan bagi anak. Kemampuan pengenalan huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat melalui kegiatan bermakna yang akan menyalurkan energi, bermanfaat dan menyenangkan bagi anak yaitu kegiatan bermain pada pendidikan anak usia dini. Bermain adalah aktivitas penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dilakukan secara spontan berdasarkan inisiatif dan keputusan anak sendiri (Febriani & Nurhazizah, 2020).

Penggunaan media kartu kata terbukti efektif dalam mengenalkan huruf. Perannya yang ganda sebagai alat peraga dan alat permainan dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar sekaligus berinteraksi secara menyenangkan. Bermain atau permainan merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini terutama dalam hal membaca. Mengingat anak usia dini adalah usia di mana anak bermain, maka upaya menciptakan suasana belajar dapat diwujudkan dalam permainan tebak huruf menggunakan media kartu kata (Noviyanti & Millah, 2019). Melalui aktivitas bermain kartu huruf dan bernyanyi, terlihat adanya perkembangan dalam pemahaman siswa terhadap pengenalan huruf. Siswa yang awalnya memiliki pemahaman kurang dalam mengenali huruf, kini sudah mulai mengenal dan mengingat berbagai jenis huruf dengan lebih baik. Aktivitas bermain kartu huruf memberikan stimulus visual yang efektif, sementara bernyanyi melibatkan unsur musikal yang membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik (A. D. P. Sari & Febryani, 2025).

Penelitian menurut Ningsih menyebutkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan signifikan selepas diberikan stimulasi, dan kemampuan ini meliputi mengucapkan bunyi huruf, mengidentifikasi simbol

huruf, dan menulis huruf (Ningsih et al, 2022). Hal ini menunjukkan pentingnya pengenalan huruf dalam perkembangan bahasa sebagai tahap awal membaca dan memahami teks. Anak-anak berusia antara lima dan enam tahun harus mampu membentuk kata-kata dari huruf-huruf dan menyusun kata-kata tersebut menjadi frasa yang koheren. Belajar huruf juga memudahkan anak menulis kata menggunakan hurufnya sendiri untuk menyampaikan emosi yang dialaminya. Peneliti menggunakan permainan kartu huruf sebagai metode utama pembelajaran huruf dan kartu huruf sebagai media dan stimulan bagi mereka. Hasil penelitian menjelaskan bahwa mereka telah mampu secara mandiri untuk mendeskripsikan beberapa huruf, mengeja dan menyebutkan huruf dengan baik serta menyusun dengan tepat.

Pra Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan kegiatan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi anak-anak kelompok B TK Nurul Islam Lambara, khususnya dalam hal pengenalan huruf abjad. Observasi dilakukan melalui tes pra-tindakan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan dasar anak dalam mengenali, menyebutkan, serta menyusun huruf abjad secara sistematis. Data yang diperoleh dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang dan merumuskan tindakan pembelajaran pada siklus-siklus berikutnya guna meningkatkan kemampuan literasi awal peserta didik.

Tabel 1.

Hasil Rekapitulasi Pengamatan Pra Tindakan

No	Kategori	Aspek yang diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	BSB	2	13,33%	2	13,33%	2	13,33%	6	13,33%
2	BSH	4	26,66%	2	13,33%	3	20%	9	20%
3	MB	6	40%	8	53,33%	6	40%	20	44,44%
4	BB	3	20%	3	20%	4	26,33%	10	22,22%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%	45	100

Keterangan:

- A. Kemampuan anak mengenal huruf
- B. Kemampuan anak menyebutkan huruf
- C. Kemampuan anak menyusun huruf

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas di Kelompok B TK Nurul Islam Lambara, terdapat 2 anak (13,33%) yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (26,66%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6 anak (40,00%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 3 anak (20,00%) pada kategori Belum Berkembang (BB) untuk aspek kemampuan mengenal huruf. Sementara itu, untuk aspek kemampuan menyebutkan huruf, terdapat 2 anak (13,33%) pada kategori BSB, 2 anak (13,33%) BSH, 8 anak (53,33%) MB, dan 3 anak (20,00%) BB. Pada aspek menyusun huruf, sebanyak 2 anak (13,33%) berada dalam kategori BSB, 3 anak (20,00%) dalam kategori BSH, 6 anak (40,00%) dalam kategori MB, dan 4 anak (26,66%) dalam kategori BB. Secara keseluruhan, jumlah total anak yang berada pada kategori BSB dan BSH adalah 15 anak (33,33%) dari seluruh aspek, sementara sisanya masih berada pada kategori MB dan BB. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase peserta didik yang telah mencapai kategori baik (BSH) dan sangat baik (BSB) belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar minimal 75%. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan tindakan siklus I sebagai bentuk perbaikan untuk lebih meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal, menyebutkan, dan menyusun huruf abjad melalui media kartu kata.

Pentingnya kemampuan mengenal huruf ini sebagai dasar pertama anak untuk belajar membaca, kemampuan mengenal huruf harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena dengan melalui simbol-simbol huruf anak mampu berkomunikasi serta dapat menambah pengetahuan dan pemahaman anak. Kegiatan mengenal huruf merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Bentuk huruf merupakan tanda aksara yang melambangkan bunyi bahasa. Bentuk huruf di Indonesia terdiri dari 26 huruf kapital atau besar digunakan di awal kalimat. Sedangkan bentuk huruf kecil adalah huruf yang biasa digunakan untuk menulis suatu kata. Dengan strategi pengenalan huruf pada anak sejak dini sangat bermanfaat untuk perkembangan bahasa anak, karena membantu persiapan anak untuk belajar membaca dengan mudah. Mengenalkan huruf pada anak tentunya ketika anak sudah siap dalam berfikirnya sehingga anak lebih mudah menyerap pembelajaran mengenal huruf (J. K. Sari & Aulina, 2024).

Kemampuan mengenal huruf merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran literasi awal, namun banyak siswa kelas awal masih menghadapi kesulitan dalam mengenali simbol huruf dan menghubungkannya dengan kata. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini belum mampu memberikan hasil yang optimal dalam pengembangan literasi dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf

melalui metode permainan kartu huruf. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dapat menjadi media pembelajaran yang sederhana, namun efektif, dalam meningkatkan literasi awal siswa, khususnya kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan ilmiah yang penting, terutama bagi sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya (Aihena & Semarang, 2024). Sejalan dengan penelitian Veryawan bahwa hasil observasi yang telah dilakukan bahwa penggunaan media kartu huruf sudah dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara optimal dan sudah ada anak yang berkembang sangat baik (Veryawan, 2020).

Tindakan Siklus 1

Perencanaan, langkah-langkah dalam perencanaan pembelajaran antara lain: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan media kartu kata, menyusun instrumen observasi dan penilaian, menetapkan tujuan dan indikator pembelajaran. a)pelaksanaan, dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 20-21 mei 2025 kegiatan ini terdiri dari tiga tahap (awal, inti, dan penutup) dengan menggunakan media kartu kata. b)kegiatan awal, salam berdoa dan menyanyi, bercakap-cakap menyebutkan huruf, pemberian tugas mencocokkan huruf dengan kartu kata. c)kegiatan inti, pemberian tugas (PT) menyebut urutan huruf, pemberian tugas (PT) menyebutkan huruf satu persatu. d)kegiatan penutup, bercakap-cakap dan menyebutkan nama-nama binatang, pemberian tugas menyanyikan lagu anak-anak, evaluasi tentang kegiatan hari ini, pesan-pesan, menyanyi, berdoa, salam, dan pulang.

Tabel 2.
Hasil Rekapitulasi Tindakan Siklus I

No	Kategori	Aspek yang diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	BSB	4	26,66%	4	26,66%	4	26,66%	12	26,66%
2	BSH	4	26,66%	4	26,66%	4	26,66%	12	26,66%
3	MB	6	40%	5	33,33%	5	33,33%	16	35,55%
4	BB	1	6,66%	2	13,33%	2	13,33%	5	11,11%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%	45	100

Keterangan:

- A. Kemampuan anak mengenal huruf
- B. Kemampuan anak menyebutkan huruf
- C. Kemampuan anak menyusun huruf

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas di Kelompok B TK Nurul Islam Lambara, terdapat 4 anak (26,66%) yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (26,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6 anak (40,00%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (6,66%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Secara keseluruhan, jumlah total anak yang berada pada kategori BSB dan BSH adalah 24 anak (53,32%) dari seluruh aspek, sementara sisanya masih berada pada kategori MB dan BB. Jika dilihat dari rekapitulasi hasil pengamatan tindakan pada ketiga aspek yang diamati yaitu kemampuan mengenal huruf, kemampuan menyebutkan huruf, dan kemampuan menyusun huruf jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik hanya sebesar 26,66%. Persentase ini jelas belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebesar 75%. Oleh karena itu, hasil ini menunjukkan perlunya dilakukan proses perbaikan melalui pelaksanaan tindakan pada siklus II. Langkah tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam pengenalan, penyebutan, dan penyusunan huruf abjad secara sistematis.

Penelitian Ramlah menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf. Anak-anak diajak bermain kartu huruf, menyebutkan huruf yang ada pada kartu (Ramlah et al., 2023). Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 60%, dan persentase rata-rata pada Siklus II meningkat hingga 90%. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf. Jadi berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa metode permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

Pengenalan huruf merupakan suatu kesatuan yang sangat terpadu dari kegiatan membaca, yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal kata, menghubungkan dengan bunyi dan lain-lain. Proses mengenal huruf sejalan serta proses kecakapan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik menggambarkan kegiatan mengamati tulisan secara visual, anak mengenal dan membedakan gambar-gambar bunyi dan kombinasinya. Proses psikologi merupakan kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Media kartu huruf ialah kartu kecil yang berisi gambar, soal, konsep atau tanda simbol yang mengenalkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Hasil peningkatan pada media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak terjadi peningkatan secara bertahap (Rahayu & Destiana, 2024).

Penelitian menurut Rizawati & Susanti kegiatan melatih kemampuan mengenal kata pada anak perlu dikenalkan sejak dini (Rizawati & Susanti, 2023). Salah satu cara untuk mengenalkannya yaitu dengan kegiatan bermain kartu huruf atau tebak-tabakkan huruf. Kegiatan mengenal kata dapat meningkatkan kemampuan daya pikir anak, ini terlihat dari hasil observasi sebelum penelitian, dimana kemampuan mengenal kata pada anak usia dini 0% setelah mendapat tindakan pada siklus I yaitu 35% kemudian meningkat menjadi 65%. Pada kegiatan siklus II. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena anak-anak berkembang sangat baik.

Tindakan Siklus II

Pada tahap perencanaan, perbaikan dilakukan melalui revisi RPPH dengan penekanan pada penggunaan media kartu kata, kegiatan penyimpulan hasil, serta pemberian pujian sebagai bentuk penguatan. Pelaksanaan, dilaksanakan pada tanggal 26 dan 28 Mei 2025 dengan langkah pembelajaran yang telah diperbaiki. a) kegiatan awal, berbaris salam berdoa dan menyanyi, bercakap-cakap menyebutkan nama keluarga, pemberian tugas berjalan di atas papan. b) kegiatan inti, pemberian tugas (PT) menyebutkan nama binatang berkaki 2 dan 4, pemberian tugas (PT) mewarnai gambar, menyusun huruf abjad. c) kegiatan penutup, bercakap-cakap dan menyebutkan nama, pemberian tugas menyanyikan lagu anak-anak, evaluasi tentang kegiatan hari ini, pesan-pesan menyanyi, berdoa salam dan pulang.

Tabel 3.

Hasil Rekapitulasi Tindakan Siklus II

No	Kategori	Aspek yang diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1	BSB	8	53,33%	8	53,33%	7	40%	23	51,11%
2	BSH	7	46,66%	7	46,66%	6	33,33%	20	44,44%
3	MB	0	0%	0	0%	2	26,66%	2	4,44%
4	BB	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%	45	100%

Keterangan:

- A. Kemampuan anak mengenal huruf
- B. Kemampuan anak menyebutkan huruf
- C. Kemampuan anak menyusun huruf

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas di Kelompok B TK Nurul Islam Lambara, sebanyak 8 anak (53,33%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam aspek mengenal dan menyebutkan huruf, serta 7 anak (46,66%) pada aspek menyusun huruf. Selain itu, sebanyak 7 anak (46,66%) berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam aspek mengenal dan menyebutkan huruf, serta 6 anak (40,00%) dalam aspek menyusun huruf. Sementara itu, hanya 2 anak (13,33%) yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dalam aspek menyusun huruf. Tidak terdapat anak yang tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB) di semua aspek.

Jika dilihat secara keseluruhan, persentase anak yang tergolong dalam kategori BSB dan BSH mencapai 95,55% menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% anak mencapai kategori mampu (BSH dan BSB) pada ketiga aspek yang diamati, yakni kemampuan mengenal huruf, menyebutkan huruf, dan menyusun huruf menggunakan media kartu kata. Dengan demikian, tidak diperlukan tindakan perbaikan melalui siklus III karena target pembelajaran telah tercapai secara optimal.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran melalui media kartu kata. Pada kondisi pra tindakan, hanya 13,33% anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, angka ini meningkat menjadi 26,66%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75% pada kategori BSB dan BSH. Kemudian, setelah dilanjutkan pada tindakan siklus II, jumlah anak yang berada pada kategori BSB dan BSH secara kumulatif meningkat menjadi 95,55%, yang mencakup ketiga aspek keterampilan huruf. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam hal mengenal, menyebutkan, dan menyusun huruf abjad. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mardi bahwa manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri (Julia et al., 2022).

Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Kemampuan mengenal

huruf anak usia 4-5 tahun belum berkembang disebabkan karena kurangnya variasi kegiatan dan media belajar untuk menunjang kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Media kartu kata bergambar menjadi salah satu cara menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak dari hasil penelitian FatimatuZZahra juga dapat dilihat bahwa penggunaan kartu kata bergambar bisa menjadi salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan capaian indikator kemampuan anak yang mengindikasikan bahwa perkembangan bahasa anak yang dalam hal ini berfokus pada kemampuan anak dalam mengenal huruf untuk setiap anak mengalami peningkatan (Fatimatuzza'rah et al., 2022).

Refleksi

Refleksi data hasil pengamatan kegiatan pembelajaran pada siklus II, terdapat temuan-temuan berikut: guru dan anak terlihat sudah aktif melaksanakan kegiatan meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf menggunakan metode bermain kartu kata, anak mengikuti kegiatan lebih percaya diri saat diminta menyebutkan huruf atau bahkan mencoba mengeja kata sederhana dan tidak malu-malu, ketertiban dalam melakukan kegiatan juga berkembang dengan sangat baik serta anak dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat adanya perubahan dari kelemahan kelemahan yang diperbaiki pada siklus I dan II. Oleh karena itu, maka peneliti memutuskan bahwa kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf menggunakan metode bermain kartu kata sudah memenuhi target indikator ketercapaian yang ditetapkan dan telah tercapai.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di Kelompok B TK Nuris Lambara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain kartu kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari berbagai aspek, di mana terjadi peningkatan signifikan pada aspek kemampuan anak mengenal huruf, kemampuan anak menyebutkan huruf, kemampuan anak menyusun huruf, serta pemahaman anak terhadap bentuk dan bunyi huruf. Metode bermain kartu kata memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Melalui kegiatan yang bersifat interaktif dan melibatkan partisipasi aktif anak, proses pengenalan huruf menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, pemberian pujian dan penguatan selama proses pembelajaran juga turut memotivasi anak untuk lebih aktif dan percaya diri.

Penggunaan kartu kata juga memberikan beragam manfaat tambahan yang menunjang perkembangan anak secara holistik. Selain pengenalan huruf, anak-anak secara tidak langsung mulai mengasosiasikan huruf dengan kata-kata sederhana, yang merupakan langkah awal penting dalam membangun kosakata mereka. Aspek ini juga mendorong interaksi sosial ketika permainan dimainkan secara berkelompok, memberikan kesempatan untuk belajar dari teman sebaya atau orang dewasa. Dengan kartu yang didesain menarik, berwarna cerah, dan gambar relevan, metode ini tidak hanya efektif dalam pengenalan huruf, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan berkesan bagi anak usia dini.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan metode yang berbeda maupun dengan mengkaji aspek perkembangan lain seperti kemampuan membaca permulaan atau menulis huruf. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat dilakukan pada subjek dan lingkungan belajar yang lebih luas agar hasilnya lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Aihena, M., & Semarang, S. S. (2024). Meningkatkan Pengenalan Huruf melalui Penggunaan Metode Bermain Kartu Huruf pada Anak Kelas 1 SD AL Hilal Kellu. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1224–1231. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5162>
- Anggita, R., Sormin, D., Lubis, J. N., & Nopriani Lubis, J. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5919–5930. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5384>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fatimatuzza'rah, S., Habibi, M. A. M., Astawa, I. M. S., & Rachmayani, I. (2022). Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Samara Lombok Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 8–13. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i1.3533>
- Febriani, F., & Nurhazizah, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Helm Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 1689–1699. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/420>
- Hof, L. A., & Wuthrich, R. (2018). Industry 4.0 – Towards Fabrication of Mass-Personalized Parts on Glass by Spark Assisted Chemical Engraving (SACE). *Manufacturing Letters*, 15(1), 76–80. <https://doi.org/10.1016/j.mfglet.2017.12.003>

- Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95–103. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/161/142>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086/1020>
- Ningsih, A. S. K., Dewi, N. K., & Zuhro, N. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Alat Permainan Edukatif Flannel Board. *Early Childhood Education and Development Journal*, 4(2), 79–88. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Noviyanti, R. F., & Millah, S. (2019). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *Tarbiyah Al Aulad*, 4(1), 87–96. <https://media.neliti.com/media/publications/159290-ID-peningkatan-perkembangan-bahasa-anak-mel.pdf>
- Puad, N. E. H., & Sa'adah, H. I. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini melalui Media Buku Sensori Alphabet A-Z pada Kelompok A TK Rurniah School Kota Makasar. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 61–77. <https://doi.org/10.52166/mjpiAUD.v2i1.4746>
- Purba, P. B., Mawati, A. T., Juliana, J., Kuswandi, S., Hulu, I. L., Sitopu, J. W., Pasaribu, A. N., Yuniwati, I., & Masrul, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis. <https://kitamenulis.id/2021/07/19/penelitian-tindakan-kelas/>
- Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Kartu Huruf Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 16. <https://doi.org/10.47134/pAUD.v1i3.405>
- Ramlah, Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf TK Negeri Dharma Wanita Simpo. *Profesi Pendidikan*, 4(2), 27–34.
- Rizawati, R., & Susanti, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata pada Anak Usia 4–5 Tahun dengan Metode Permainan Kartu Huruf di TK Permata Bunda Larangan Indah Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28681–28691. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11560/8955>
- Rohmah, N., & Fatimah, D. F. (2017). Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Ceria Gondangsari Jawa Tengah. *MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 247–273. <https://doi.org/10.14421/manageria.2016.12-05>
- Sari, A. D. P., & Febryani, P. D. (2025). Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Bermain Kartu Huruf dan Bernyanyi. *Rajula: Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 96–108. <https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/rajula/article/view/794/542>

- Sari, J. K., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun melalui Media Seruf (Serok Huruf) di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.708>
- Sari, N. R., Hayati, F., & Harfiandi, H. (2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad pada Anak Kelompok A di TK Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1–13. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/232>
- Veryawan, V. (2020). Media Kartu Huruf dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. *Lentera: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 2(2), 151–164. <https://doi.org/10.32505/lentera.v2i2.2119>
- Zulmita, B. (2024). Peningkatan Nilai Kognitif melalui Penggunaan Model Project Based Learning. *Jurnal Konsepsi*, 13(1), 54–70. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/346/329>

This page has been intentionally left blank