Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (2) 2025, Page 4582-4593

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Media Menyusun Kartu Huruf Di Kelas B-5 TKIT Al- Muwahhidiin Panciro Gowa Sul-Sel

Desi Asniati[1], Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi[2]
[1]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, [2]Fakultas Agam Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya
Corresponding Author: Desi Asniati, e-mail: 859411628@campus.ut.ac.id

Published: May, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui metode bermain dengan media menyusun kartu huruf. Subjek penelitian adalah 15 anak di kelas B–5 TKIT Al-Muwahhidiin Panciro, Gowa, Sulawesi Selatan, yang berusia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam dua siklus yaitu kegiatan siklus I dan kegiatan perbaikan disiklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf secara aktif dan menarik mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta membedakan huruf-huruf yang mirip bentuknya seperti 'b' dan 'd', 'p' dan 'q', serta 'm' dan 'n'. Peningkatan signifikan terlihat pada siklus II, di mana 87% anak mampu mengenal dan menyebutkan huruf dengan benar. Adapun faktor penghabat penelitian tersebut baik dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal) ialah keterbatasan waktu didalam melakukan kegiatan, serta kurangnya dukungan dari orang tua didalam melakukan pengulangan pembelajaran di rumah. Dan adapun beberapa Faktor pendukung dalam keberhasilan penelitian tersebut meliputi ketersediaan media pembelajaran, peran aktif guru, serta antusiasme anak didalam mengikuti kegiatan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan aspek visual dan motorik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, metode ini layak dijadikan sebagai alternatif strategi pengajaran literasi awal di jenjang pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Pengenal huruf, Metode Bermain, Menyusun kartu huruf, literasi awal, Anak Usia Dini

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat utama bagi seorang anak untuk berkomunikasi, mengungkapkan pikiran dan perasaan serta keinginannya. Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat menentukan keberhasilan akademik dan sosialnya di masa depan (Santrock, 2011). Anak pada usia dini sedang mengalami masa kepekaan peka terhadap perkembangan bahasa, sehingga stimulasi yang tepat menjadi sangat penting (Hurlock, 1993). Berdasarkan hasil observasi di beberapa lembaga PAUD seperti kelompok bermain dan TK, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam memahami huruf. Anak-anak cenderung bingung untuk membedakan bentuk dan bunyi huruf, serta belum mampu menyebutkan huruf dengan tepat. fenomena ini merupakan sesuatu yang biasa terjadi pada anak usia dini, terutama apabila stimulasi bahasa dan literasi awal belum diberikan secara optimal melalui metode yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut Vygotsky (1978),

pengembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan interaksi aktif. Oleh sebab itu, metode yang diperlukan untuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, diantaranya adalah melalui kegiatan bermain. Bermain bukan sekedar menyenangkan, tetapi juga merupakan wahana bagi anak untuk belajar (Frost, Wortham, & Reifel, 2008), Sehingga bermain merupakan metode alami bagi mereka dalam mengenal dan memahami pembelajaran.

Lembaga PAUD merupakan salah satu lembaga yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk mengembangkan kemampuan belajar bagi anak usia dini. Salah satu lembaga PAUD yang saat ini akan dijadikan sebagai objek dalam penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah TKIT Al-Muwahhidiin yang memiliki jumlah murid cukup banyak dibandikan lembaga lain yang ada di sekitarnya. Subjek penelitiannya adalah anak-anak kelompok B5 yang berjumlah 15 anak dengan usia 5–6 tahun. Anak-anak kelas B5 ini akan menjadi fokus penelitian karena berada pada tahap perkembangan bahasa yang krusial, di mana kemampuan mengenal huruf menjadi dasar penting dalam kesiapan membaca dan menulis bagi AUD.

Kemampuan dalam mengenal huruf merupakan salah satu bagian dari perkembangan bahasa anak usia dini yang mencakup kemampuan membedakan bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, dan mengaitkan huruf dengan bunyinya. Menurut Sulistyorini (2012), menyatakan bahwa pengenalan huruf merupakan tahap awal dalam proses belajar membaca. Sehingga kemampuan ini sangat penting sebagai fondasi awal untuk kesiapan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya. Anak berusia 5-6 tahun idealnya sudah mulai mengenali huruf-huruf vokal dan konsonan secara bertahap. Namun pada kenyataannya, banyak anak yang belum bisa membedakan antara huruf yang satu dengan huruf lainnya, terutama pada huruf kecil yang bentuknya mirip, seperti “b” dan “d”, “m” dan “n”, serta “p” dan “q”.

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, maka perlu dilakukan strategi atau cara yang tepat untuk meningkatkannya. Salah satu strategi yang dapat dilakukan ialah melalui media bermain dengan menyusun huruf. Menurut Jean Piaget (psikologi perkembangan), anak-anak belajar melalui aktivitas konkret. Menyusun huruf menjadi kata, adalah bentuk kegiatan aktif yang dapat membantu anak untuk membangun pemahaman simbolik tentang bahasa sesuai dengan tahap perkembangan kognitif.

Dalam hal ini, kegiatan awal dalam bermain menyusun huruf dapat dilakukan dengan bebagai cara, diantaranya ialah dengan memperlihatkan poster-poster huruf, menyebutkan huruf-huruf sesuai dengan abjadnya dari a-z melalui bernyanyi atau bersyair secara bersama-sama, serta dengan memperlihatkan gambar benda dan menyebutkan hurufnya satu persatu kemudian diikuti oleh anak. Marie Clay (pengembang konsep reading), berpendapat bahwa anak–anak perlu bermain dengan kata-kata untuk memahami konsep huruf dan kata. Menyusun huruf menjadi strategi

penting dalam literasi awal untuk membimbing anak dalam memgenali struktur huruf dan bunyi huruf.

Menurut Fitriani & Nurhidayah (2019), Menyatakan bahwa penggunaan kartu huruf mampu membimbing anak dalam mengidentifikasi bentuk, sebutan, dan bunyi huruf. Aktivitas menyusun kartu huruf berdasarkan urutan abjad atau nama suatu benda menjadi metode yang menarik sekaligus efektif dalam memperkenalkan huruf bagi AUD. Metode menyusun huruf ini menggunakan salah satu media yang dilakukan pada kegiatan pengenalan huruf dengan bermain menggunakan kartu huruf yang telah disesuaikan dengan gambar benda, kemudian anak dibentuk menjadi 3 – 4 kelompok kecil untuk persiapan bermain awal dalam kegiatan menyusun kartu huruf.

Metode ini merupakan strategi pembelajaran yang memadukan unsur bermain dengan tujuan pengenalan huruf. Anak-anak diberikan kartu-kartu huruf yang bisa disusun menjadi nama, kata sederhana, atau bahkan dirangkai berdasarkan urutan alfabet. Metode ini melibatkan aktivitas motorik halus, pengamatan visual, serta pendengaran melalui pelafalan dan perkembangan sosial emosional anak dalam bermain bersama. Menurut Yuliani Nurani, S. (2013), metode bermain dengan kegiatan menyusun huruf menggabungkan kemampuan kognitif dan motorik anak. Kegiatan ini merupakan media pembelajaran yang menarik serta membantu anak mengenal huruf melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Metode ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada AUD dengan adanya pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. melalui metode ini peneliti harapkan metode bermain dengan menggunakan alat bantu menyusun kartu huruf akan dapat membantu anak di TKIT AL Muwahhidiin khususnya di Kelas B-5 untuk dapat mengenali huruf-huruf tanpa merasa terbebani, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efesien sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, sehingga terciptalah pembelajaran aktif, menarik, dan menyenangkan, serta mampu menumbuhkan kemampuan mengenal huruf dalam tahapan membaca dan menulisnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu metode yang menekankan pada kerja kolaboratif antara pihak peneliti dan tenaga pendidik (teman sejawad) serta proses refleksi berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran. PTK dipilih karena memberikan kesempatan bagi guru untuk secara aktif terlibat dalam merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan merevisi strategi pembelajaran di kelas. Melalui serangkaian siklus tindakan yang terstruktur—meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi—pendekatan ini memungkinkan perbaikan yang berkelanjutan terhadap kualitas pembelajaran, serta membantu guru memahami secara rinci mengenai dinamika yang berlangsung di dalam kelas dan bagaimana tindakan mereka memengaruhi

hasil belajar anak. Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Sugiyono (2021), menegaskan bahwa tujuan penting PTK adalah untuk menyelesaikan permasalahan konkret yang sedang terjadi di dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan melalui serangkaian tindakan berulang yang sistematis, di mana guru berperan langsung sebagai peneliti guna meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar anak.

Tekhnik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah tekhnik observasi, yang digunakan untuk memantau keterlibatan dan reaksi anak selama kegiatan berlangsung, guna mengetahui sejauh mana mereka aktif dalam proses pembelajaran. Penilaian kinerja (unjuk kerja), tekhnik ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan anak dalam mengenali huruf, baik dari segi bentuk visual, penyebutan nama huruf, maupun bunyinya. Dokumentasi, dilakukan dengan mengumpulkan bukti visual seperti foto kegiatan dan hasil karya anak, sebagai pendukung data yang diperoleh selama penelitian. Wawancara informal, dikerjakan oleh guru maupun orang tua untuk memperoleh informasi tambahan mengenai perubahan sikap, perilaku, dan perkembangan kemampuan anak setelah mengikuti kegiatan ini.

Penelitian ini melibatkan anak-anak kelompok B di kelas B-5 TKIT Al-Muwahhidiin Panciro Gowa, dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 anak berusia 5–6 tahun. Kelompok ini dipilih karena berada pada masa perkembangan bahasa yang sangat penting dan memerlukan pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan di TKIT Al- Muwahhidiin yang bertempat di Desa Panciro, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, Sul-sel. Sekolah ini dipilih karena tempat ini merupakan tempat peneliti mengajar, sehingga dapat mempermudah pelaksanaan tindakan dan pengamatan secara langsung. Kegiatan ini dikerjakan selama dua bulan pada semester ganjil ditahun ajaran 2024-2025, dengan rentang waktu yang cukup untuk menjalankan dua siklus tindakan pembelajaran, Pembelajaran yang menjadi fokus pembahasan pada penelitian ini ialah Pengembangan Bahasa Anak, khususnya dalam aspek pengenalan huruf. yang dimana pada AUD merupakan suatu tahapan perkembangan yang sangat penting untuk pengembangan sosial dan literasi di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini

Pada pelaksanaan siklus I, pencapaian yang dihasilkan dari kegiatan ini masih kurang maksimal, walaupun sudah ada beberapa anak yang sudah bisa mengenal dan menyusun huruf dengan baik sesuai dengan benda yang diperlihatkan, namun masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenal dan menyebutkan huruf yang sesuai dengan yang diperlihatkan, disamping itu fokus anak dalam memberikan perhatian ketika melakukan kegiatan bersama dalam menyusun huruf masih sangat kurang, rasa empati anak dalam melakukan permainan berkelompok juga masih sangat memprihatinkan, terbukti kurangnya kerja sama antar anak bahkan mereka berebut ingin menyelesaikan tugasnya sendiri-

sendiri. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan, akan tetapi masih diperlukan perbaikan untuk dapat memecahkan masalah yang muncul.

Pada siklus I ini juga menunjukkan bahwa anak masih belum mampu mengontrol emosinya dan masih saling berebutan kartu huruf atau belum mau bekerja sama.

No.	Indikator Penilaian	Jumlah anak	Persentasenya
1	Kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf dengan benar	9 anak	60%
2	Kemampuan membedakan dan menyebutkan huruf, dengan bimbingan	3 anak	20 %
3	Kemampuan mengingat dan menyebutkan huruf dengan bimbingan	3 anak	20%
4	Timbul rasa empati pada diri anak untuk mau bekerja sama dengan teman kelompoknya	6	40%

Tabel 1. Hasil persentase siklus 1

Hasil dari tindakan siklus I menunjukan bahwa 60% anak sudah mampu mengenal dan menyebutkan huruf dengan benar, 20% anak sudah mampu membedakan dan menyebutkan huruf dengan bimbingan, 20% anak sudah mampu mengingat dan menyebutkan huruf dengan bimbingan dan 40% anak sudah dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya. Akan tetapi masih terdapat kendala seperti kurangnya fokus anak dalam memberikan perhatian ketika melakukan kegiatan bersama dalam menyusun huruf, serta Kurangnya rasa empati anak dalam melakukan permainan berkelompok terbukti kurangnya kerja sama antar anak bahkan mereka berebut ingin menyelesaikan tugasnya sendiri-sendiri.

Pada siklus II, peneliti menyempurnakan tindakan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Perbaikan dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dengan lebih menarik dengan menambahkan warna-warna pada kartu huruf, dan memberikan poster huruf dan gambar benda yang lebih fleksibel lagi dengan menambahkan huruf dibawah gambar benda seperti gambar mobil diberi tulisan (mobil) dibagian bawah gambar dan demikian seterusnya. Guru juga memberikan penguatan yang lebih positif dengan memberikan hadiah kecil serta memberikan pujian untuk menumbuhkan semangat atau motivasi bagi anak dalam melakukan kegiatan. Dengan ini, hasil penerapan strategi pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini, hal ini terlihat dari hampir semua anak sudah mampu mengenal dan menyebutkan huruf dengan benar, termasuk anak yang awalnya pada siklus I belum mampu mengenal huruf, akan tetapi pada siklus II ini ananda sudah mampu menyebutkan huruf-huruf yang mempunyai bentuk hampir sama dari a - z. Anak juga sudah mampu mengontrol emosinya dengan baik dan mau bekerja sama dengan teman kelompoknya pada saat kegiatan berlangsung.

No.	Indikator Penilaian	Jumlah anak	Persentasenya
1	Kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf dengan benar	13 anak	87%
2	Kemampuan membedakan dan menyebutkan huruf, dengan bimbingan	1 anak	6,5%
3	Kemampuan mengingat dan menyebutkan huruf dengan bimbingan	1 anak	6,5%
5	Kemampuan mengendalikan emosi dan sikap empati , serta mau belerja sama dengan teman kelompoknya	9 anak	60%

Tabel 2. Hasil dari persentase siklus II

Dari hasil analisis tabel di atas menunjukkan bahwa 87% anak sudah mampu mengenal dan menyebutkan huruf dengan benar, 6,5% anak sudah mampu membedakan dan menyebutkan huruf dengan bimbingan, 6,5% anak mampu mengingat dan menyebutkan huruf dengan bimbingan dan 60% anak sudah bisa mengendalikan emosi serta memiliki sikap empati dan mau bekerja sama dengan teman kelompoknya. Namun Pada siklus II ini guru masih perlu meningkatkan strategi pembelajaran dan berusaha mengembangkan metode bermain menyusun huruf yang lebih bervariasi, dan memperhatikan waktu dalam melakukan kegiatannya. Karena masih anak 2 orang anak yang memerlukan sedikit bimbingan untuk dapat membedakan huruf yang hampir sama bentuk nya.

Di bawah ini adalah tabel perbandingan peningkatan perkembangan kemampuan mengenal huruf anak dari silkus I ke siklus II:

No.	Siklus	Belum Berkembang (BB)	Berkembang sesuai harapan (BSH)	Berkembang sangat baik (BSB)
1	Siklus 1	3 anak (20%)	3 anak (20%)	9 anak (60%)
2	Siklus 2	1 anak (6,5)	1 anak (6,5%)	13 anak (87%)

Tabel 3. Perbandingan siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal huruf pada anak meningkat melalui metode bermain menyusun kartu huruf. Terlihat pada siklus I terdapat 60% anak yang sudah mampu mengenal dan menyebutkan huruf dengan benar, dan meningkat pada siklus II menjadi 87%.

Dari hasil analisis data diatas mampu disimpulkan bahwa kemampuan anak didalam mengenal huruf melalui bermain menyusun kartu huruf merupakan suatu kegiatan yang efektif dalam pengembangan kemampuan bahasanya. Rokhimal et al. (2020), menegaskan bahwa media berupa gambar dan kartu huruf akan sangat membantu ddalam pembelajaran membaca anak karena tampilan

visualnya mempermudah anak untuk mengenali bentuk huruf dan menghubungkannya dengan bunyi. Menurut Sulistyorini (2018), bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap awal perkembangan kemampuan literasi pada anak. Apabila kurang dalam memberikan pemahaman terhadap pengenalan huruf, maka anak akan mengalami kesulitan pada tahapan membaca dan menulisnya. Berdasarkan teori diatas ditemukan kesimpulan bahwa metode bermain melalui kartu huruf merupakan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mambaca dan menulis bagi anak.

Metode bermain dengan menyusun kartu huruf

Pada pelaksanaan siklus 1, metode bermain menyusun kartu huruf dilakukan sebagai alat atau strategi yang dipakai peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada AUD. Kegiatan yang diterapkan pada metode ini ialah bermain secara berkelompok, sehingga anak dituntut untuk bekerja sama dengan kelompoknya.

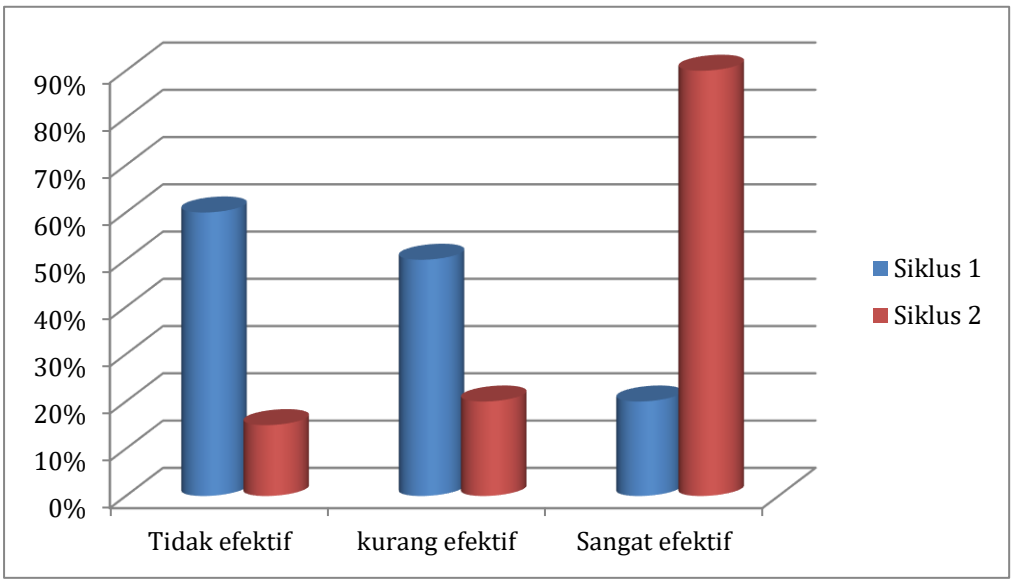
Adapun hasil dari pencapaian pada siklus I ini ialah anak merasa senang dan tertantang untuk bermain kembali, terlihat dari antusias anak ketika sudah mulai bermain dan tidak sabar ketika akan dibagikan kartu huruf, akan tetapi pada pelaksaan kegiatan siklus I ini media yang digunakan masih belum optimal dan tidak menarik perhatian anak, guru juga masih kurang mampu didalam menjelaskan cara memainkan kartu huruf tersebut. Sehinggah, banyak anak yang masih bingung dalam memainkannya. Disamping itu pengelolaan kelas juga masih belum efektif, karena masih banyak anak yang tidak tenang dan tidak fokus di dalam mendengarkan penjelasan.

Berdasarkan refleksi perhatian peneliti pada siklus I ini maka dilakukan perubahan media pembelajaran dan lebih memberikan variasi kepada metode bermain tersebut, dengan memberikan hadiah dan penambahan instruksi yang lebih efektif lagi untuk menarik minat anak.

Tingkat keberhasilan pada siklus II dapat kita lihat bahwa sebagian besar anak sudah bisa menyusun huruf dengan benar, Anak lebih percaya diri dan lebih antusias ketika diminta untuk memperlihatkan hasil susunan hurufnya, mampu mendorong aktifitas yang lebih merata, tidak dominan anak itu – itu saja karena adanya hadiah. Namum masih memerlukan sedikit bantuan dari guru secara intensif, serta ruang kelas agak sempit sehingga aktifitas gerakan anak terbatas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil dari 2 siklus yang diterapkan melalui metode bermain dengan menggunakan kartu huruf ini sudah terbukti efektif di dalam membangkitkan atau menumbuhkan minat belajar anak terutama belajar mengenal huruf abjad dan metode ini juga mampu melibatkan secara signifikan dan mendukung perkembangan literasi awal anak secara menyenangkan.

Untuk lebih jelasnya bisa kita lihat dari diagram ini:

.



Gambar grafik 1. keefektifan metode bermain dengan kartu huruf

Dari hasil pembahasan diatas menunjukkan keefektifan anak bermain menggunakan metode menyusun kartu huruf ini memperlihatkan bahwa siklus I tedapat 20% sangat efektif, 50% yang kurang efektif, dan 60% yang tidak efektif. Dan pada siklus II terdapat 90% sangat efektif, 20% kurang efektif, dan 10% tidak efektif. Sehingga dapat kita ketahui bahwa kemampuan mengenal huruf dan pengembangan literasi pada anak, dalam kegiatan bermain dengan menyusun kartu huruf ini sangat efektif. Selain mampu mengembangkan kemampuan mengenal huruf metode ini juga mampu mengembangkan fokus anak didalam mengenal bunyi serta bentuk hutruf.

Menurut Proyek PLAYMORE di Denmark (2022), menemukan bahwa setiap pembelajaran yang akan melibatkan gerakan tubuh pada anak seperti kegiatan menyusun huruf dengan bergerak, anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal bunyi huruf karena kegiatannya lebih terkontrol. Di samping itu, pengembangan kemampuan konseptual juga mampu dikembangkan pada metode dan media yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Adapun teori yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menyatakan dukungan dari hasil temuan tersebut dengan menyatakan bahwa proses belajar anak berlangsung secara optimal melalui interkasi sosial serta keterlibatan alat bantu yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dengan demikian, pemilihan media dan metode pembelajaran yang sesuai dapat menjadi perantara yang efektif untuk membantu anak dalam mengatasi perbedaan antara kemampuan yang dapat mereka lakuan secara mandiri dan potensi yang dapat dicapai saat dibimbing. Sehingga dengan adanya beberapa penelitian dan di dukung oleh pendapat-para ahli, maka dapat di simpulkan bahwa upaya yang tepat untuk pengembangan kemampuan mengenal huruf bagi AUD akan lebih efektif dan efesien jika menggunakan metode bermain melalui penyusunan kartu huruf.

Faktor pendukung dan penghambat

Faktor pendukung pada tahapan siklus I secara internal ialah guru telah membuat RPP, media dan alat yang akan dipakai dalam kegiatan tersebut, dan Faktor pendukung eksternal ialah dukungan dari keluarga terutama wali murid yang selalu mendukung kegiatan didalam kelas. Sedangkan faktor penghambat siklus I secara internal yang ada didalam kelas ialah kurangnya fokus anak dan kurangnya waktu yang digunakan didalam melakukan kegiatan untuk lebih efektif dan efesien, dan faktor penghambar secara eksternalnya ialah kurangnya bentuk bantuan dari orang tua didalam mengulang pembelajaran di kelas

Faktor pendukung untuk siklus II secara internal ialah Anak lebih antusias didalam melakukan permainan, karena sudah mempunyai pengalaman dan merasa lebih tertantang, dan faktor pendukung eksternal diantaranya ialah adanya fasilitas yang telah disedikan untuk melakukan kegiatan main. Sedangkan untuk faktor penghambat secara internal ialah kurangnya waktu didalam melakukan kegiatan sehingga membuat ruang untuk mengulang kembali kegiatan terbatas, dan secara eksternal ialah banyaknya anak yang membawa media kartu huruf dari rumah yang sudah dibuat oleh orang tua.

Dari data diatas berikut gambaran dalam tabelnya:

No.	Siklus	Jenis Faktor	Internal	Eksternal
1	Siklus 1	Pendukung	Guru telah menyediakan media dan alat dalam bermain.	Dukungan dari orang tua murid disetiap kegiatan disekolah
		Penghambat	Kurangnya fokus anak didalam memperhatikan serta kurangnya waktu yang disedikan	Kurangnya bantuan berupa perhatian orang tua didalam mengulang kembali pembelajaran
2	Siklus 2	Pendukung	Antusias anak didalam melakukan kegiatan main bersama teman	Adanya fasilitas yang telah disediakan untiuk melakukan permainan
		Penghambat	Kurangnya waktu didalam melakukan kegiatan sehingga membuat ruang terbatas dalam pengulangan.	Banyaknya anak yang mebawa mainan berupa kartu huruf sehingga banyak anak yang berebut

Tabel 2. faktor pendukung dan penghambat

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan antara 2 siklus ini menunjukkan adanya peningkatan yang lebih signifikan didalam pengelolaan pembelajaran, sehingga membuat anak lebih antusias dan bersemangat didalam melakukan kegiatan bermian bersama teman. Hambatan yang terdapat pada siklus 1 dapat sedikit di atasi pada siklus 2, akan tetapi masih dibutuhkan pendekatan

secara individu dan memerlukan tambahan waktu didalam melakukan kegiatan main. Arikunto, S. (2010). Menyatakan bahwa Waktu yang terbatas dalam pelaksanaan tindakan dapat menjadi kendala dalam menjalankan kegiatan pembelajaran secara maksimal serta membatasi ruang untuk melakukan refleksi secara menyeluruh. Sehingga pemilihan waktu dalam melakukan kegiatan harus sangat diperhatikan. Disamping itu guru juga menjadi faktor pendukung yang paling penting didalam keberhasilan pembelajaran tersebut yang dimana guru bertindak sebagai pembuat rpp didalam melakukan kegiatan, sebagaimana Majid, A. (2011). Menyatkan bahwa perencanaan yang terstruktur, termasuk dalam penyusunan RPP serta penyediaan media pembelajaran, menjadi dasar utama untuk membantu kelancara proses belajar mengajar yang optimal dan efisien. Sehinggs dengan adanya persiapan yang matang baik rpp maupun waktu didalam pelaksaan kegiatan tersebut akan sangat mendukung keberhasilan perkembangan anak didalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak suia dini melalui metode bermain yang terstruktur.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas dengan mnenggunakan waktu pendekatan selama 2 siklus, dapat dinyatakan bahwa perkembangan mengenal huruf pada anak usia dini di TKIT Al- Muwahhidiin terutama pada kelompok B khususnya dikelas B5 mengalami peningkatan yang sangat signifikan, ketika telah menerapkan metode bermian melalui kartu huruf. Meraka sudah mampu membedakan dan menyebutkan huruf sesuai dengan bunyinya dan sudah mampu membedakan huruf yang memiliki bentuk sama seperti: b dan d, p dan q, m dan n, dan selainnya. Anak-anak juga sudah mampu menyusun beberapa huruf untuk membentuk suatu susunan kata yang benar seperti motor, mobil, becak dan semisalnya.

Penerapan metode bermain menyusun kartu huruf ini menggunakan media kartu huruf yang dimana bahan dan alat yang digunakan mudah ditemukan dikelas, karena hanya menggunakan kartas HVS berwarna, gambar kendaraan, dan beberapa alat lainnya yang mendukung penggunaan media tersebut. Metode ini diterapkan dengan cara bermain yang dimana anak dibagi menjadi 2 kelompok kecil, sehingga anak menjadi sangat semangat dan antusias untuk memperlihatkan kemmpuannya dan bakatnya didalam mengenal huruf, mereka terlihat bergembira dan saling membantu satu sama lain didalam kelompoknya masing-masing ketika mencari huruf yang telah disebutkan. Di samping itu peranan guru didalam penerapan media tersebut juga sangat penting yang dimana guru berperan sebagai fasilitator dan motiifator yang memberikan dorongan serta semangat kepada anak-anak sehingga mampu menumbuhkan semangat anak didalam melakukan kegiatan.

Adapun faktor yang menjadi pendukung didalam keberhasilan media tersebut ialah kesiapan media pembelajaran yang dibuat guru serta terjalinnya kolaborasi antara anak dan guru, antusias anak serta rasa keinginin tahuan yang tinggi anak terhadap huruf-huruf untuk mendukung perkembangan

bahasanya. Dukungan dari wali anak juga merupakan salah satu faktor yang penting didalam penerapan keberhasilan media pembebelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Apriani. (2020). *Keunggulan Metode Menyusun Huruf dalam Bentuk Bermain*.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.*

Astuti, A.W., dkk. (2002). *Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Pemula Anak Usia 5–6 Tahun*.

Fahita, I., & Watini, S. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia 5–6 Tahun melalui Media Main dengan Kartu Huruf.*

Firdaus, P. H. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf.*

Fitriani. (2019). *Efektivitas Permainan Menyusun Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini*.

Fitriani, D., & Nurhidayah, D. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf*

Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2008). *Play and Child Development.*

Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Jean Piaget. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood.*

Lestari, S. (2016). *Pengaruh Media dan Teknologi terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*.

Majid, A. (2011). Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya.

NAEYC (National Association for the Education of Young Children). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*.

Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2012). *Human Development.*

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Piaget, J. (1959). *The Language and Thought of the Child.*
Proyek PLAYMORE di Denmark (2022). Menemukan bahwa pembelajaran yang melibatkan gerakan tubuh dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf

Retnaningrum & Lathifah. (2020). *Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini.*

Rokhima, R., Widiatsih, A., & Makmuria, M. (2020). *Pemanfaatan media gambar dan kartu kata dengan mengenalan membaca pemula siswa Tk*

Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.

Sulistyorini. (2018). *Perkembangan Literasi Anak Usia Dini.*

Sulistyorini, A. (2012). Pengembangan Kemamupuan membaca pemula anak usia dini. *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini 6(2), 45-52*

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Tanjung, R. J. (2018). *Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Abjad Pada TK/PAUD.*

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*

Yuliani Nurani, S. (2013). *Metode bermain dengan kegiatan menyusun huruf menggabungkan kemampuan kognitif dan motorik anak.*