Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF LAPAR PADA ANAK USIA 4–5 TAHUN DI TK TENERA BENGKULU UTARA

Sofianita Aritonang[1], Nur Hazizah[2], Rakimahwati[3], Tisna Syafnita[4]
[1,2,3,4]PGPAUD FIP UNP Universitas Negeri Padang
[1]sofianitaaritonang6@gmail.com, [2]nur_hazizah@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to improve the ability of children aged 4–5 years to recognize and distinguish letter forms, as well as to increase their learning interest at TK Tenera, North Bengkulu. The subjects of this study were 23 children. The learning media used was the Hungry Letter Card game, a brightly colored box-shaped medium containing uppercase and lowercase letters with a slot at the top. Through this game, children were asked to insert picture cards into the appropriate letter box based on the initial sound of each picture. The use of this medium was based on the concept of early literacy, which emphasizes that letter recognition is an important foundation for the development of children's reading skills. Concrete, visual, and attractive media are also considered appropriate for the characteristics of early childhood learners because they can help improve children's understanding, memory, and active participation in learning. This study employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The results showed an improvement in children's abilities, from an average of 48% in the Developing category in Cycle I to 85% in the Very Well Developed category in Cycle II. Therefore, the Hungry Letter Card game is effective in improving children's ability to recognize and distinguish letters, while also making the learning process more concrete, enjoyable, and meaningful for early childhood learners.

Keywords: letter recognition ability, hungry letter cards game, emergent literacy, early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal dan membedakan bentuk huruf, sekaligus menumbuhkan minat belajar di TK Tenera, Bengkulu Utara. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 23 anak. Media yang digunakan adalah permainan Kartu Huruf Lapar, yaitu media berupa kotak berwarna cerah yang dilengkapi huruf besar dan huruf kecil serta celah pada bagian atasnya. Melalui permainan ini, anak diminta memasukkan kartu bergambar ke dalam kotak huruf yang sesuai berdasarkan bunyi awal gambar tersebut. Penggunaan media ini mengacu pada konsep literasi awal yang menegaskan bahwa pengenalan huruf merupakan dasar penting bagi perkembangan kemampuan membaca anak. Media yang bersifat konkret, visual, dan menarik juga sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena dapat membantu meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta keaktifan anak dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak, yaitu dari rata-rata 48%

dengan kategori Mulai Berkembang pada Siklus I menjadi 85% dengan kategori Berkembang Sangat Baik pada Siklus II. Dengan demikian, permainan Kartu Huruf Lapar efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan membedakan huruf, serta menjadikan proses pembelajaran lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.
Kata Kunci: kemampuan mengenal huruf, kartu huruf lapar, literasi awal, anak usia dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan penting sebagai dasar dalam menunjang perkembangan anak, terutama dalam aspek bahasa dan literasi awal. Pada masa ini, anak berada pada tahap perkembangan pesat yang sering disebut sebagai golden age, sehingga stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan optimal (Yusuf & Anwar, 2023; Ismail & Nurhayati, 2022; Sari & Utami, 2022).

Kemampuan literasi awal menjadi dasar penting bagi keberhasilan anak dalam mempelajari kemampuan membaca dan menulis di jenjang selanjutnya. Menurut Whitehurst & Lonigan (2021), literasi awal adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan membaca dan menulis, yang meliputi kesadaran bunyi, pengenalan huruf, pemahaman konsep cetak, dan kosa kata. Pendapat ini diperkuat oleh Teale & Sulzby (2022), yang mendefinisikan literasi awal sebagai segala bentuk perilaku membaca dan menulis yang dilakukan anak sebelum mereka menerima pengajaran formal di sekolah. Lebih lanjut, Snow & Matthews (2021) menambahkan bahwa literasi awal tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman anak mengenai fungsi, makna, dan tujuan tulisan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu aspek penting dalam literasi awal adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan ini mencakup keterampilan anak dalam mengidentifikasi nama, bentuk, dan bunyi huruf, serta membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk serupa. Piasta dan Wagner (2021) menyatakan bahwa penguasaan huruf menjadi salah satu prediktor yang kuat dan konsisten terhadap keberhasilan membaca anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Sejalan dengan hal tersebut, Justice dan Ezell

(2021) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf berperan penting dalam perkembangan kesadaran fonologis, karena anak mulai memahami keterkaitan antara simbol huruf dan bunyi bahasa. Dengan demikian, pengenalan huruf tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal bentuk huruf, tetapi juga mencerminkan pemahaman konseptual yang menjadi dasar kemampuan decoding atau penyandian bunyi.

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang memiliki hubungan erat dengan kemampuan mengenal konsep huruf. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa juga berperan sebagai sarana berpikir dan memahami simbol, termasuk huruf sebagai lambang bunyi bahasa (Aulina, 2021; Karmeliya & Hadayani, 2021; Sari & Utami, 2022). Anak dengan perkembangan bahasa yang baik umumnya lebih mudah mengenali, menyebutkan, dan mengingat huruf. Oleh karena itu, kemampuan bahasa menjadi salah satu faktor pendukung dalam perkembangan literasi awal.

Ditinjau dari aspek kognitif, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget, sebagaimana dikutip dalam Ismail dan Nurhayati (2022). Pada tahap ini, anak belum sepenuhnya mampu berpikir abstrak, tetapi sudah mulai menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi dalam memahami lingkungan sekitarnya. Anak pada usia ini cenderung lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret, pengalaman langsung, dan kegiatan yang melibatkan pancaindra. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media nyata dan aktivitas bermain lebih sesuai untuk anak usia dini dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah atau hafalan.

Selain Piaget, Vygotsky (2021) juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu dalam perkembangan kognitif anak. Melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), anak dapat mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi apabila memperoleh bimbingan dari orang yang lebih mampu, seperti guru atau teman sebaya. Dalam hal ini, media

pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang menjembatani anak dalam memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, sekaligus mendorong terjadinya interaksi sosial selama proses pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, anak usia dini perlu difasilitasi untuk mengenal berbagai simbol, termasuk huruf, sebagai bagian dari perkembangan bahasa dan literasi awal (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi [Kemendikbudristek], 2022). Hal ini juga didukung oleh beberapa penelitian yang menegaskan pentingnya pengenalan simbol huruf dalam pembelajaran anak usia dini (Aulina, 2021; Karmeliya & Hadayani, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di TK Tenera, kelas yang menjadi subjek penelitian terdiri dari 23 anak. Namun, kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf masih tergolong rendah. Dari jumlah tersebut, hanya 5 anak yang berada pada kategori mahir, sedangkan 8 anak masih berada pada tahap mulai berkembang. Kesulitan yang paling menonjol terlihat pada kemampuan anak dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama, seperti “b” dan “d” serta “p” dan “q”. Permasalahan ini diduga berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang belum tepat dan media pembelajaran yang kurang menarik. Padahal, strategi dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar di taman kanak-kanak (Astuti et al., 2023; Haryanto & Sari, 2023; Indah & Sari, 2022).

Kesulitan dalam mengenal huruf pada usia dini dapat menimbulkan berbagai dampak, baik secara akademis maupun psikologis. Secara akademis, kemampuan mengenal huruf merupakan dasar dari proses decoding, yaitu kemampuan menghubungkan huruf dengan bunyinya (Nurani & Pratiwi, 2023; Dafit & Rahayu, 2024; Aulina, 2021). Apabila anak mengalami hambatan pada tahap ini, maka mereka akan mengalami kesulitan dalam membaca, mengeja, serta memahami bacaan di jenjang pendidikan

selanjutnya. Selain itu, secara psikologis, anak yang sering mengalami kesulitan belajar dapat menjadi kurang percaya diri, mudah bosan, bahkan mengalami penurunan motivasi belajar (Fitriatun & Wulandari, 2024; Yusuf & Anwar, 2023; Sari & Utami, 2022).

Pembaharuan dalam pengenalan huruf sangat diperlukan agar pembelajaran tidak bersifat hafalan semata, melainkan bermakna bagi anak. Penggunaan permainan Kartu Huruf Lapar menjadi terobosan baru karena menggabungkan unsur visual, gerak, dan konsep cerita sederhana, yaitu kotak yang "lapar" dan harus diisi makanan berupa kartu yang sesuai. Berdasarkan penelitian Andini & Mubin (2022), pembelajaran berbasis media konkret yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti mampu meningkatkan daya ingat anak hingga 70% lebih baik dibandingkan metode ceramah biasa. Pendekatan ini mengubah peran anak dari pasif menjadi aktif, di mana anak terlibat langsung dalam proses mencocokkan, memasukkan, dan menyebutkan huruf, sehingga pemahaman tentang bentuk dan bunyi huruf menjadi lebih melekat dan bertahan lama dalam ingatan anak.

Melihat permasalahan dan landasan teori tersebut, diperlukan upaya untuk mengubah pendekatan pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu solusi yang efektif dan menyenangkan adalah penggunaan permainan Kartu Huruf Lapar. Media ini berupa kotak-kotak berwarna cerah yang pada bagian depannya ditempelkan huruf besar dan kecil, serta dilengkapi celah di bagian atasnya. Anak-anak diberikan kartu bergambar dan tulisan kata yang berawalan huruf tersebut, lalu diminta untuk "memberi makan" atau memasukkan kartu ke dalam kotak yang memiliki huruf awal yang sama. Konsep "lapar" di sini menggambarkan kotak yang seolah-olah ingin diisi kartu yang sesuai. Media ini mampu menyajikan huruf secara visual yang jelas serta menarik perhatian anak, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan membedakan bentuk huruf (Andini & Mubin, 2022; Astuti et al., 2023; Indah & Sari, 2022). Selain itu, kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan interaktif yang membuat proses belajar menjadi

menyenangkan, aktif, dan tidak membebani anak (Aulina, 2021; Karmeliya & Hadayani, 2021; Haryanto & Sari, 2023).

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Huruf melalui Permainan Kartu Huruf Lapar pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK Tenera" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk, bunyi, dan nama huruf, serta membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir serupa. Selain itu, penelitian ini juga diarahkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, sehingga dapat memperkuat dasar literasi awal sebagai bekal perkembangan belajar pada tahap berikutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan secara berulang melalui beberapa siklus. Kunandar (2021, p. 45) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui proses refleksi diri untuk memperbaiki kinerja pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Dalam pelaksanaannya, setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar anak.

Karakteristik PTK dalam penelitian ini bersifat reflektif, kontekstual, dan kolaboratif karena dilakukan secara langsung di kelas sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf melalui permainan Kartu Huruf Lapar.

Subjek penelitian ini adalah 23 anak usia 4–5 tahun di TK Tenera pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus disusun berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan siklus sebelumnya hingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan penilaian kinerja

anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, rubrik penilaian perkembangan kemampuan mengenal huruf, dan catatan anekdot. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yaitu melalui perhitungan persentase peningkatan kemampuan anak serta uraian hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis data dalam penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenal konsep huruf melalui permainan Kartu Huruf Lapar pada anak usia 4–5 tahun di TK Tenera dilakukan berdasarkan hasil observasi pada Siklus I dan Siklus II. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media kartu huruf.

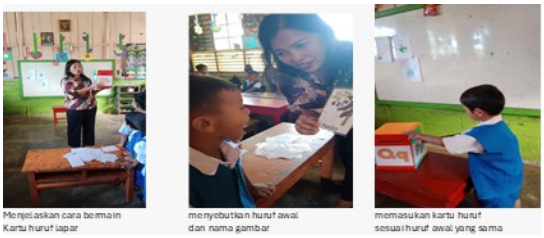
Pada tahap awal, kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf masih berada pada kategori rendah. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf, menyebutkan nama huruf, serta membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir serupa, seperti b–d, p–q, dan m–n. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang belum bervariasi dan media yang kurang menarik bagi anak. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga membutuhkan pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan pengalaman langsung agar lebih mudah memahami konsep abstrak, termasuk simbol huruf (Piaget, sebagaimana dikutip dalam Ismail & Nurhayati, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan tindakan melalui penerapan permainan Kartu Huruf Lapar. Pembelajaran ini dirancang agar anak dapat belajar sambil bermain sehingga lebih mudah memahami konsep huruf. Penerapannya dilakukan dengan

cara: guru memperkenalkan kotak huruf berwarna-warni yang berfungsi seolah-olah sedang "lapar" dan butuh makanan berupa kartu bergambar. Anak-anak diajak mengamati bentuk huruf besar dan kecil yang tertempel pada kotak, menyebutkan nama dan bunyinya, lalu mencocokkan kartu bergambar yang berawalan huruf yang sama untuk dimasukkan ke dalam celah kotak tersebut. Kegiatan ini melatih ketelitian visual anak sekaligus pemahaman konsep awal bunyi huruf. Melalui aktivitas memasukkan kartu secara fisik, anak mendapatkan pengalaman langsung yang memperkuat ingatan mereka terhadap bentuk dan bunyi huruf tersebut, sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yang menekankan pengalaman nyata dan interaksi sosial (Vygotsky, 2021).

Tabel 1 Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus I

No	Indikator	Persentase
1	Mengenali simbol huruf	50%
2	Menyebutkan nama huruf	45%
3	Mencocokkan huruf	52%
4	Membedakan huruf mirip	45%
	Rata-rata	48%



Gambar 1 Pelaksanaan Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan memperkenalkan konsep dasar permainan Kartu Huruf Lapar. Guru menyiapkan kotak-kotak berwarna yang berisi huruf besar dan kecil, misalnya huruf Bb, Dd, Pp, dan Qq. Guru menjelaskan bahwa kotak tersebut sedang lapar dan minta diisi makanan. "Makanan" yang dimaksud adalah kartu bergambar dan tulisan seperti bola, bunga, domba, pohon, panda, dan sebagainya. Permainan dilakukan secara berurutan: anak dipanggil satu per satu untuk mengambil satu kartu, menyebutkan nama gambar dan huruf awalnya, lalu mencari kotak yang memiliki huruf yang sama untuk memasukkan kartunya ke dalam celah kotak tersebut.

Kegiatan ini dilakukan dengan bimbingan guru, namun belum ada variasi aturan tambahan. Anak-anak terlihat antusias karena bentuk kotak yang berwarna cerah dan konsep "memberi makan" yang unik, namun kegiatan masih berjalan agak lambat

dan fokus anak mudah teralihkan. Sebagian besar anak masih ragu saat membedakan huruf yang bentuknya mirip, contohnya masih ada yang memasukkan kartu “bunga” ke kotak huruf D karena kurang teliti melihat arah bulatan huruf.

Hasil yang diperoleh pada Siklus I belum optimal. Berdasarkan tabel di atas, rata-rata kemampuan anak mencapai 48% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil ini sesuai dengan pendapat Astuti et al. (2023) yang menyatakan bahwa pengenalan media baru memang dapat meningkatkan ketertarikan, namun dibutuhkan latihan berulang dan variasi agar pemahaman anak semakin kuat. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, dikarenakan variasi kegiatan yang masih terbatas dan pendampingan guru yang belum merata ke semua anak.

Berdasarkan refleksi, kekurangan pada Siklus I antara lain kurangnya variasi permainan dan pendampingan yang belum maksimal. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan memberikan variasi permainan yang lebih menarik serta penguatan secara berulang.

Tabel 2 Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus II

No	Indikator	Persentase
1	Mengenali simbol huruf	88%
2	Menyebutkan nama huruf	83%
3	Mencocokkan huruf	90%
4	Membedakan huruf mirip	79%
	Rata-rata	85%

Gambar 1 Pelaksanaan Siklus II



Permaianan balap memberi makan



Tebak huruf hilang



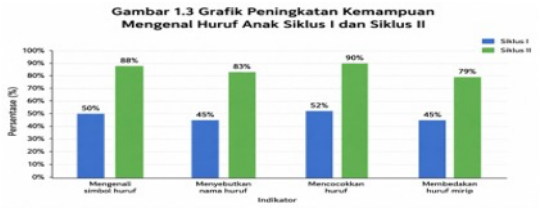
Penggulangan bunyi huruf berirama

Pada Siklus II, pembelajaran dilakukan dengan perbaikan dari siklus sebelumnya. Perbedaan utama terletak pada variasi kegiatan dan pendampingan guru. Pada Siklus II, ditambahkan variasi kegiatan sebagai berikut: 1) Permainan Balap Memberi Makan: Anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk memasukkan kartu secepat dan seakurat mungkin ke dalam kotak huruf yang sesuai. 2) Tebak Huruf Hilang: Guru menutup sebagian bentuk huruf pada kotak dan anak diminta menebak huruf apa yang tertulis. 3) Pengulangan Bunyi Huruf Secara Berirama: Anak menyebutkan nama dan bunyi huruf sambil bertepuk tangan agar lebih mudah diingat.

Selain itu, guru memberikan pendampingan lebih intensif, khususnya kepada anak yang masih kesulitan, dengan memberikan bimbingan satu per satu dan contoh berulang kali cara membedakan arah bulatan huruf “b” dengan “d” atau “p” dengan “q”, sesuai konsep Zone of Proximal Development dari Vygotsky (2021) di mana bimbingan terarah membantu anak mencapai kemampuan lebih tinggi.

Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata kemampuan anak mencapai 85% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak-anak sudah terlihat lebih percaya diri, cepat, dan tepat saat mencocokkan kartu ke dalam kotak huruf yang sesuai. Kesalahan dalam membedakan huruf yang mirip sudah sangat berkurang drastis dibandingkan siklus sebelumnya.

Gambar 1 Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus I dan Siklus II



Keterangan :

Siklus I = 48%

Siklus II = 85%

Berdasarkan tabel dan grafik yang disajikan, dapat diketahui bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Kartu Huruf Lapar efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep huruf. Pada Siklus I, sebagian anak masih tampak pasif, kurang percaya diri, dan mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip akibat pemahaman visual yang belum optimal. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II melalui variasi permainan dan pendampingan yang lebih intensif, anak menjadi lebih aktif, antusias, serta mampu mengenali dan membedakan huruf secara lebih tepat dan mandiri.

Keberhasilan tindakan ini didukung oleh penggunaan media visual yang menarik dan kegiatan belajar yang melibatkan anak secara langsung. Pembelajaran yang konkret, interaktif, dan dikemas melalui permainan sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena anak belajar secara alami melalui aktivitas bermain (Astuti et al., 2023). Selain itu, peningkatan motivasi dan

minat belajar juga menjadi faktor pendukung, karena anak merasa senang dan tidak tertekan selama proses pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan dapat membantu anak lebih mudah memahami materi, menyerap informasi, dan mengingat pembelajaran dalam jangka panjang (Andini & Mubin, 2022).

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pengenalan huruf yang dilakukan melalui kegiatan bermakna dapat memperkuat dasar literasi awal anak sebagai bekal penting bagi kemampuan membaca pada tahap berikutnya (Justice & Ezell, 2021; Piasta & Wagner, 2021).

Adapun kendala berupa perbedaan kemampuan belajar setiap anak dapat diatasi melalui pendampingan, penguatan, dan pengulangan materi secara bervariasi. Setiap anak memiliki kecepatan belajar yang berbeda, sehingga guru perlu memberikan strategi pembelajaran yang fleksibel dan penguatan berulang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Haryanto & Sari, 2023). Dengan demikian, tindakan yang dilakukan terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf sekaligus menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih efektif, aktif, dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, permainan Kartu Huruf Lapar dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Tenera, Bengkulu Utara. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata kemampuan anak yang semula mencapai 48% pada Siklus I dengan kategori Mulai Berkembang (MB), kemudian meningkat menjadi 85% pada Siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Permainan ini memberikan kemudahan bagi anak dalam mengenali simbol huruf, menyebutkan nama dan bunyi huruf, memasangkan huruf dengan gambar yang tepat, serta membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir serupa, seperti b–d dan p–q. Media Kartu Huruf Lapar juga sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini karena menggunakan benda konkret, tampilan warna yang menarik, aktivitas bermain, dan melibatkan anak secara langsung. Selain itu,

penggunaan permainan ini mampu mendorong minat, motivasi, rasa percaya diri, serta keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 123–130.

Astuti, A. W., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Penerapan media kartu bergambar dalam pengenalan huruf anak usia dini. *Jurnal PAUD Edukasi, 7*(1), 45–53.

Aulina, U. (2021). Media visual dan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 10*(1), 12–20.

Dafit, F., & Rahayu, D. D. (2024). Analisis kesulitan mengenal huruf pada anak usia 4–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini, 8*(1), 55–63.

Fitriatun, E., & Wulandari, S. (2024). Hambatan belajar literasi awal pada anak usia dini: Penyebab dan solusi. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Perkembangan Anak, 9*(1), 34–42.

Haryanto, B., & Sari, R. P. (2023). Desain media pembelajaran kreatif berbasis permainan untuk PAUD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 22–30.

Indah, L. R., & Sari, Y. P. (2022). Efektivitas media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 11*(2), 67–75.

Ismail, A., & Nurhayati, D. (2022). *Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik terkini*. Prenadamedia Group.

Justice, L. M., & Ezell, H. K. (2021). *Emergent literacy: From research to practice* (2nd ed.). Guilford Press.

Karmeliya, M., & Hadayani, D. (2021). Strategi pengenalan huruf melalui media edukatif di TK. *Jurnal PAUD Nusantara, 3*(1), 15–23.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini*.

Kunandar. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan penerapannya* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Nurani, R. Z., & Pratiwi, A. (2023). Perkembangan literasi awal anak usia dini: Analisis faktor pendukung dan penghambat. *Jurnal Literasi Pendidikan, 4*(1), 10–18.

Piasta, S. B., & Wagner, R. K. (2021). Kemampuan pengenalan huruf sebagai prediktor keberhasilan membaca: Tinjauan meta-analisis terbaru. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 43*(2), 189–206.

Sari, M., & Utami, R. (2022). Peran stimulasi rumah dan sekolah dalam perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Keluarga & PAUD, 6*(1), 1–9.

Snow, C. E., & Matthews, T. (2021). *Membangun dasar literasi:*

Penelitian dan kebijakan terkini. Harvard University Press.

Teale, W. H., & Sulzby, E. (2022). *Emergent literacy: Perkembangan menuju membaca dan menulis* (Terjemahan). Pustaka Pelajar.

Vygotsky, L. S. (2021). *Perkembangan kognitif anak: Teori zona perkembangan terdekat* (Edisi terjemahan). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (2021). Literasi awal: Konsep dan implikasi pembelajaran masa kini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 15*(1), 1–19.

Yusuf, R. N., & Anwar, S. (2023). Urgensi stimulasi literasi awal pada masa emas perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 12*(1), 20–28.