

## PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA TEMA TANAMAN DI KELOMPOK B TK MARAQITTA'LIMAT TEMBENG PUTIK

Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Sabahiyah<sup>2</sup>, Niswatul Hasanah<sup>3</sup>, Mashal Hadi<sup>4</sup>, Yunisa Humairo<sup>5</sup>  
STKIP HAMZAR

Corresponding author email: [wabyusyaffani@gmail.com](mailto:wabyusyaffani@gmail.com)

### Article History

Received : 8 November 2023  
Revised : 17 November 2023  
Published: 28 November 2023

### ABSTRACT

*This research aims to determine the increase in the ability to recognize letters on the theme of plants in group B of Maraqitta'limat Tembeng Putik Kindergarten by using letter card games. This research is classroom action research consisting of two cycles. Research stages include planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were group B, totaling 15 children, consisting of 10 boys and 5 girls. Data collection methods through interviews, observation and documentation. The instrument used in this research was an observation sheet on the ability to recognize letters which consisted of four indicators, namely naming letter symbols, matching letter symbols, composing words, and showing letters. Data were analyzed using a percentage formula to determine classical completeness in each cycle. The results of the research show that letter card games can improve children's ability to recognize letters. This increase can be seen from the children's classical completeness in cycle I, namely 60%, then increasing to 86% in cycle II. This is because children are very enthusiastic and motivated in learning. Through playing letter cards, children become more responsive so that their ability to recognize letters increases.*

**Keywords:** Ability to Recognize Letters, Games, Letter Cards



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungannya melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak, salah satunya adalah kemampuan mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf perlu mendapat perhatian khusus dan distimulasi secara optimal (Julia, 2021). Kemampuan ini sangat penting karena merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mudah dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya (Tiningsih, 2020). Perkembangan bahasa erat juga kaitannya dengan aspek perkembangan anak yang lain, misalnya aspek kognitif Sa'ida (2018).

Hasil observasi pada kelompok B di TK Maraqitta'limat Tembeng Putik menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih rendah. Dari 15 anak hanya 3 anak yang bisa mengenal huruf dengan persentase klasikal sebesar 20%. Hal ini disebabkan karena pembelajaran lebih dominan menggunakan metode pemberian tugas dan menggunakan media yang kurang menarik, akibatnya konsentrasi anak mudah teralihkan. Ketika menerima materi simbol huruf anak terlihat masih bingung dan belum mengenal huruf, belum bisa membedakan huruf yang simbolnya mirip seperti b dan d, huruf s dan z, huruf j dan g, serta salah

melafalkan simbol huruf misalnya huruf a dan huruf e.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Maraqitta'limat Tembeng Putik. Permasalahan tersebut diatasi dengan melakukan kegiatan yang bisa membuat anak aktif dan semangat mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologi anak. Salah satu media yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan mengenal huruf adalah kartu huruf. Media kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang menuntun anak untuk berhubungan dengan simbol - simbol tersebut (Harlianty, 2019).

Salah satu karakteristik anak usia dini, yakni memiliki rentang konsentrasi yang pendek dan cenderung akan mengalihkan perhatiannya pada hal-hal yang ia sukai. Dalam penelitian ini media kartu huruf di gabungkan dengan permainan agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Melalui bermain anak secara tidak sadar dapat membangun pengetahuannya secara nyata dengan mengeksplorasi lingkungannya. Mulyasa (2017) menjelaskan bahwa "Belajar melalui bermain dan permainan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berinprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan. Belajar juga dapat membantu anak mengenal diri dan lingkungannya". Dengan demikian, metode bermain dan permainan merupakan upaya yang cukup efektif digunakan untuk

meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Melalui permainan kartu huruf, anak diharapkan dapat mengenal simbol huruf, menghafal huruf, menyebut huruf, menunjuk huruf, dan menulis huruf (Wahyuni, dkk, 2021). Lebih lanjut anak dapat membedakan simbol huruf bahkan menyusun huruf menjadi kata. Penggunaan media kartu huruf sangat besar manfaatnya dalam pengenalan huruf pada anak usia dini (Julia dkk, 2021). Menurut Wahyuni, dkk (2021) media kartu huruf meningkatkan kemampuan mengenal huruf karena karena kartu huruf yang dibuat warna-warni dan bergambar lebih menarik perhatian anak. Selain itu, penggunaan kartu huruf lebih efektif jika dibandingkan dengan pengenalan huruf yang dilakukan guru dengan menggunakan di papan tulis (Siregar, 2019). Penelitian lain mengenai efektifitas permainan kartu huruf telah dilakukan oleh Tiningsi, dkk. (2020), Rahmadhoni (2021), Vortuna (2018) menyimpulkan juga bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan siswa mengenal huruf.

Berdasarkan latar belakang diatas, dilakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini dengan menggunakan media kartu huruf yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Permainan Kartu Huruf Pada Tema Tumbuhan Di Kelompok B TK Maraqitta’limat Tembung Putik.” Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tahapan penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan,

dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di TK Maraqitta’limat Tembung Putik pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 5 perempuan. Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari delapan kali pertemuan.

Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Data kemampuan mengenal huruf diperoleh dari lembar observasi kemampuan mengenal huruf yang terdiri dari empat indikator yaitu: menyebutkan simbol huruf, mencocokkan awalan huruf, menyusun kata, dan menunjukkan huruf.

Data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, kemudian di kualifikasikan berdasarkan Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Observasi Kemampuan Mengenal Huruf**

Kualifikasi	Presentase Keberhasilan
BSB	81-100 %
BSH	61-80 %
MB	41-60 %
BB	0-40 %

Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui ketuntasan klasikal pada tiap siklus. Keberhasilan penelitian ditentukan dari persentase kemampuan mengenal huruf yang didapatkan anak. Penelitian dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan klasikal kemampuan mengenal huruf anak mencapai 80 %.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B di TK Maraqitta’limat Tembung Putik masih tergolong belum optimal. Dari 15 anak hanya 3 anak yang bisa mengenal

huruf dengan persentase klasikal sebesar 20%. Anak belum hafal simbol huruf dan masih belum bisa membedakan huruf misalnya huruf a dan e, huruf s dan z, huruf j dan g. Hal ini disebabkan karena guru lebih dominan menggunakan metode pemberian tugas dan menggunakan media yang kurang menarik. Pembelajaran yang monoton membuat anak lebih cepat bosan, hal ini bisa menjadi hambatan sehingga kemampuan mengenal huruf anak kurang terasah dengan baik. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu dengan menggabungkan media pembelajaran yang menarik dengan permainan. Pada penelitian media kartu huruf digunakan dalam pos-pos permainan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga kemampuan mengenal huruf anak menjadi meningkat.

Tahapan penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan.

### 1. Siklus I

Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan yaitu membuat RPPH sebagai landasan melaksanakan kegiatan belajar, menyiapkan media pembelajaran berupa kartu huruf, dan membuat lembar observasi kemampuan mengenal huruf.

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPPH yang berisi langkah-langkah permainan kartu huruf. Permainan ini harus melewati 4 pos yaitu ; pos pertama menyebutkan simbol-simbol huruf, pos kedua mencocokkan simbol huruf, pos ketiga menyusun kata, dan pos ke empat menunjukkan huruf.

Siklus I dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Jenis kartu huruf yang digunakan ada dua. Pertama, kartu huruf tunggal yang berisi abjad tunggal dari A sampai Z. Kedua, kartu huruf bergambar yang berisi gambar disertai susunan huruf membentuk kata sesuai gambar.

Pada pertemuan pertama, anak diajarkan permainan yang ada di pos satu yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf. Guru mengenalkan simbol-simbol huruf satu per satu kepada anak secara bergantian dan dari huruf A sampai Z. Pertemuan kedua diajarkan permainan pos dua yaitu mencocokkan kartu huruf tunggal dengan awalan huruf pada kartu huruf bergambar. Sebelumnya anak diminta untuk mengambil satu kartu huruf tunggal, kemudian berlari ke pos dua untuk mencocokkan awalan huruf tunggal dengan awalan kartu huruf bergambar yang tersedia di pos dua. Selanjutnya anak berlari ke pos ketiga untuk menyusun kata. Kartu huruf bergambar yang didapat dari pos dua dijadikan acuan untuk menyusun kata. Pada pos tiga, anak memilih kartu huruf tunggal yang akan disusun mejadi kata sesuai dengan kartu huruf bergambar yang dipegang. Pos terakhir yaitu pos empat guru menyebutkan huruf kemudian anak diminta untuk menunjuk huruf yang dimaksud.

Indikator kemampuan mengenal huruf pada tiap - tiap pos sesuai dengan permainan yang dilakukan. Indikator tersebut diamati oleh observer menggunakan lembar observasi kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan hasil pengamatan data kemampuan mengenal huruf pada siklus I ditampilkan pada Tabel 2

**Tabel 2. Data Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siklus I**

Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	33%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	27%
Mulai Berkembang(MB)	4	27%
Belum Berkembang (BB)	2	13%

Tabel 2 menunjukkan bahwa anak dengan kriteria berkembang sangat baik sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 33%. Kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 27%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih rendah yaitu anak yang tuntas sebanyak 9 orang dengan persentase klasikal sebesar 60%. Hal ini disebabkan karena anak belum terbiasa melakukan permainan kartu huruf. Antusiasme ketika melakukan permainan menyebabkan sebagian anak berlari kesana kemari, tidak fokus ketika mendengarkan penjelasan guru, dan anak kebingungan karena perbedaan simbol huruf pada kartu huruf yaitu ada yang menggunakan simbol dengan huruf besar dan huruf kecil.

Refleksi dari siklus I yaitu guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara permainan kartu huruf satu per satu, guru memperbaharui media kartu huruf dan menambahkan lagu pada saat permainan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi dan belum tercapainya indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

### Siklus II

Tahap perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Peneliti telah memperbarui media

kartu huruf yang digunakan yaitu semua kartu huruf menggunakan huruf besar. Guru diarahkan untuk memfokuskan anak dalam belajar dengan menggunakan lagu dan musik untuk menarik perhatian anak.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dimulai dengan memperlihatkan huruf abjad yang ada di kartu huruf. Guru menjelaskan cara permainan kartu huruf pada anak sebagai berikut : Anak akan melewati 4 pos permainan yaitu ; (1) anak mengambil kartu huruf tunggal dan menyebutkan simbol hurufnya, (2) dari pos pertama anak akan berlari ke pos kedua untuk mencocokkan kartu huruf tunggal dengan awalan kartu huruf bergambar yang diambil, (3) anak berlari ke pos ketiga untuk menyusun huruf yang ada di kartu huruf bergambar, (4) anak berlari ke pos ke empat untuk menunjukkan huruf yang sudah disusun oleh anak di pos ketiga dengan diiringi dengan lagu.

Kemampuan mengenal huruf pada tiap - tiap pos diamati oleh observer menggunakan lembar observasi kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan hasil pengamatan, data kemampuan mengenal huruf di siklus II ditampilkan pada Tabel.3

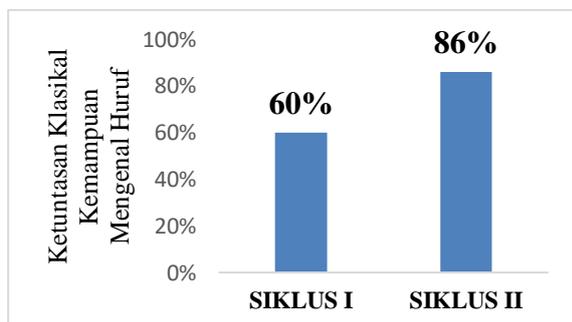
**Tabel 3. Data Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siklus II**

Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	11	73%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13%
Mulai Berkembang(MB)	1	7%
Belum Berkembang (BB)	1	7%

Tabel 3 menunjukkan bahwa anak dengan kriteria berkembang sangat baik sebanyak 11 orang dengan persentase sebesar 73%,. Kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 13 %. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa ketuntasan klasikal anak sebesar 86 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan, dimana pada siklus I sebesar 60% dan siklus II meningkat menjadi 86%. Pada siklus II terlihat jelas bahwa anak sudah lebih terarah dalam melakukan permainan kartu huruf.

### **Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf**

Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siklus I dan siklus II ditampilkan pada Gambar 1 sebagai berikut :



**Gambar 1.** Diagram Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Gambar 1 menunjukkan kemampuan mengenal huruf anak pada siklus I sebesar 60% dan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 86%. Hal ini disebabkan karena pada kegiatan pembelajaran anak sangat aktif mengikuti permainan kartu huruf.

Penelitian Wahyuni dkk, (2021) menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan setelah diajarkan menggunakan media kartu huruf, dimana sebelumnya anak belum hafal huruf,

belum bisa menyebutkan simbol huruf, belum bisa menunjukkan simbol huruf dan belum bisa menuliskan huruf.

Pada umumnya anak sangat senang belajar sambil bermain sehingga anak sangat antusias dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan kartu huruf dengan cara melewati pos-pos permainan tidak pernah dilihat dan dilakukan oleh anak. Hal ini menciptakan suasana baru yang menyenangkan untuk anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siregar, R. A (2019) menunjukkan bahwa dalam permainan kartu huruf bisa membantu guru untuk menciptakan suasana yang baru kepada anak. Proses pembelajaran dengan cara melakukan permainan tebak huruf pada anak dinilai sangat menyenangkan. Masing-masing anak membawa atau memegang kartu huruf secara langsung dan memainkannya sesuai dengan instruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf dan menghubungkan huruf.

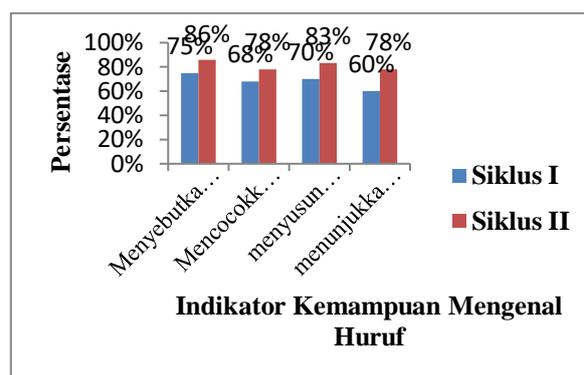
Permainan ini memiliki sejumlah manfaat, antara lain; merangsang anak belajar secara aktif, melatih anak memecahkan persoalan, menimbulkan persaingan yang sehat antar anak, meningkatkan jiwa sportif anak (Sastrosudirjo dalam Ramadhoni: 2018). Manfaat lain dari permainan kartu huruf menurut Hasan dalam Ramadhoni (2018) adalah anak dapat membaca dengan mudah, mengembanagkan daya ingat otak anak dan memperbanyak pembedaharaan katanya. Dengan demikian, melalui permainan kartu huruf selain anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf, anak juga mendapatkan banyak manfaat lainnya.

Mengenalkan huruf melalui permainan kartu huruf merupakan salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan

kemampuan berbahasa anak pada aspek kemampuan membaca. Suyatno dalam (Ramadhoni, 2021) menyatakan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik ia cenderung memiliki kemampuan membaca dengan baik. Soenjono dan Dardjowidjojo (2003) menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahapan perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu mengenai keterkaitan antara bentuk dan bunyi huruf sampai anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Kemampuan mengenal huruf merupakan aspek perkembangan bahasa anak dalam mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini). Jadi, kemampuan mengenal huruf sejak anak usia dini dapat membantu anak belajar membaca lanjut dengan mudah.

Penelitian Tiningsih, dkk (2020) yang menyatakan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Menurut Trisnawati dkk, (2021) penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran menunjukkan tingkat keberhasilan dalam kategori baik karena hasil persentase yang diperoleh anak sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal sebesar 80%. Menurut Julia dkk, (2022) penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran dapat dilakukan guru sebagai upaya untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik.

Selain ditinjau dari kemampuan mengenal huruf pada tiap siklus, juga dilakukan analisis berdasarkan indikator kemampuan mengenal huruf yang ditampilkan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Kemampuan Mengenal Huruf Pada Tiap-Tiap Indikator

Gambar 2 menunjukkan bahwa indikator kemampuan mengenal huruf tertinggi terdapat pada indikator menyebutkan simbol huruf yaitu sebesar 86%. Indikator menyusun huruf menjadi kata sebesar 83%. Indikator mencocokkan awalan huruf dengan awalan huruf gambar dan menunjukkan huruf memperoleh persentase yang sama yaitu sebesar 78%.

Indikator menyebutkan simbol huruf mendapat persentase tertinggi karena setelah melakukan permainan kartu huruf anak dapat menyebutkan banyak simbol huruf yang merupakan dasar-dasar dari kemampuan mengenal huruf. Indikator ini berada pada pos pertama. Pada siklus I sebagian anak belum mengenal huruf atau membedakan huruf sehingga peneliti mengenalkan simbol-simbol huruf satu per satu kepada anak secara bergantian dan berulang-ulang dari huruf A sampai huruf Z. Pada siklus ke II anak sudah bisa menyebutkan simbol huruf dan membedakan huruf dari huruf A-Z tanpa arahan dari guru. Anak sudah tahu mana huruf a dan e, mana huruf b dan g., mana huruf j dan g. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2019) yang menunjukkan bahwa melalui pembelajaran menggunakan media kartu

huruf anak menjadi cepat tanggap dalam mengenal huruf.

Indikator menyusun huruf menjadi kata sebesar 83 %, dimana indikator ini berada pada pos 3. Anak diminta untuk menyusun kata dari kartu huruf yang sudah diambil dari pos 2. Tentunya menyusun kata membutuhkan konsentrasi yang tinggi anak agar dapat menyusun kata dengan benar. Pada siklus I sebagian anak masih ragu dalam mengambil huruf yang akan disusun menjadi kata. Misalnya kata BUNGA, ketika anak menyusun huruf menjadi kata anak masih keliru pada urutan hurufnya. Apakah huruf N atau huruf G yang ada di depan. Pada siklus II anak sudah bisa mengenal huruf N dan G karna guru sudah mengajarkan anak satu persatu untuk menyusun kata tanpa adanya keraguan.

Indikator mencocokkan huruf sebesar 78%. Pada siklus I anak belum bisa mencocokkan huruf karena pada media kartu huruf ada yang menggunakan huruf besar dan huruf kecil. Pada siklus II peneliti melakukan perubahan pada kartu huruf yaitu merubah huruf kecil menjadi huruf besar sehingga anak bisa mencocokkan huruf tunggal dengan awalan huruf pada kartu bergambar secara tepat.

Indikator menunjukkan huruf pada siklus I sebesar 60%, kemudian meningkat menjadi 78% pada siklus II. Pada siklus I anak belum mengetahui huruf mana yang akan ditunjuk ketika peneliti menyebutkan huruf karna anak belum bisa membedakan simbol-simbol huruf. Pada siklus II guru mengajarkan anak bentuk-bentuk huruf menggunakan lagu seperti huruf C seperti bulan sabit dan huruf B seperti tiang lampu buncit bawah dan seterusnya sehingga anak bisa menunjukkan huruf yang disebutkan oleh peneliti. Peningkatan terbesar terdapat

pada indikator menunjukkan huruf. Hal ini disebabkan karna pada siklus II peneliti menambahkan lagu ketika anak menunjukkan huruf. Hal ini sejalan dengan penelitian Firdaus (2019) yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak karna mudah diingat oleh anak. Sejalan dengan penelitian Tanjung (2018) yang menyatakan bahwa anak lebih mudah menghafal bila dalam pembelajaran guru menyanyikan lagu baris demi baris.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Menurut Yulianti dan Adawiyah (2022) kartu huruf memiliki pengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Menurut Djangkali (2019) penggunaan media kartu huruf dalam sebuah permainan dapat merubah anak yang hanya duduk diam mendengarkan guru menjadi lebih aktif dan membuat pembelajaran menjadi kondusif baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Penelitian Tiningsih (2020) menunjukkan bahwa pengembangan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Permainan kartu huruf terbukti efektif dan layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Media kartu huruf perlu di terapkan di semua TK agar anak lebih cepat mengenal huruf dan membedakan huruf.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada tema tumbuhan di kelompok B TK Maraqitta'limat Tembeng Putik. Hal ini terlihat dari persentase kemampuan mengenal huruf anak pada

siklus I sebesar 60% dan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 87%. Hal ini disebabkan karena pada kegiatan pembelajaran anak sangat aktif mengikuti permainan kartu huruf. Melalui permainan kartu huruf anak menjadi lebih cepat tanggap sehingga kemampuan mengenal hurufnya menjadi meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Djangkali, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Di Tk. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 2(3).
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 66-73.
- Harlianty, T., & Sjamsir, H. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B TK Al Ihsan Kecamatan Sungai Tabuk. *Bedumanagers Journal*, 3(1), 7-12.
- 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.
- Mulyasa. 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. 2009. Jakarta. Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Ramdhoni, Fitri. (2021). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Huruf". *Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan*. Bangkiang: Universitas Tambun Sai Bangkiang.
- Sa'ida, Naili. 2018. "Bahasa sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 2 Agustus 2018*.
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 16-16.
- Soenjono, Dardjowidjojo. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obat Indonesia.
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319-327.
- Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 399-399.
- Trisnawati, T., Widiana, Y. W., & Supriatna, A. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu Huruf di TKIT Bina Insani Kelompok Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 90-98.
- Vortuna, D., Ratiyah, S., & Paouru, J. B. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 Tk Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 5.

- Wahyuni, E. T., Pramudyani, A. V. R., & Hestiningrum, E. (2021, December). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di TK Arrina. In *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UAD* (Vol. 1, No. 1).
- Yulianty dan Adawiyah, R. (2022). Pengembangan bahan ajar kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf Anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 307-312.