Vol. 05 No. 07 (2026) : 286-295 e-ISSN: 2964-0131
p-ISSN-2964-1748
UNISAN JURNAL: JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN
e-ISSN: 2964-0131 p-ISSN-2964-1748
Available online at https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN BAHASA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK

Wanda Lestari
Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia
E-mail Korespondensi: wandalestari963@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to provide an in-depth analysis of the implementation of letter card game media in language learning academic year and to identify supporting and inhibiting factors in its application. The letter card game is one of the innovative learning media designed to optimize early literacy skills in young children, including letter recognition, phonetic awareness, vocabulary development, and early reading abilities. This research employs a qualitative approach with a case study design, focusing on real learning situations in the classroom context. Data were collected through direct classroom observations, in-depth interviews with classroom teachers and the principal, as well as documentation of learning activities and students' work. The findings reveal that the use of letter cards successfully creates an engaging, interactive, and enjoyable learning atmosphere conducive to children's language development. Children showed greater enthusiasm, confidence in communicating, and improved mastery of letters and sounds. Beyond language skills, the media also promoted fine motor development, concentration, and active participation. Supporting factors include teacher creativity, administrative support, adequate classroom facilities, and children's intrinsic motivation. Inhibiting factors involve limited instructional time, variation in children's ability levels, and challenges with children who have short attention spans. Overall, letter card game media proved effective in enhancing early literacy and language acquisition in young learners.
Keywords: learning media, letter cards, early literacy, early childhood language development.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam implementasi media permainan kartu huruf dalam pembelajaran bahasa di TK serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Media permainan kartu huruf merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk mengoptimalkan kemampuan literasi awal anak usia dini berupa pengenalan huruf, kemampuan fonetik, peningkatan kosakata, serta keterampilan membaca permulaan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus karena fokus pada fenomena pembelajaran dalam konteks yang nyata. Data diperoleh melalui observasi langsung kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru kelas dan kepala sekolah, serta dokumentasi foto dan hasil karya anak. Anak terlihat lebih antusias, lebih berani berkomunikasi, dan lebih cepat memahami bentuk serta bunyi huruf. Selain meningkatkan kemampuan bahasa, media ini juga mengembangkan aspek lain seperti motorik halus, konsentrasi, dan keaktifan belajar. Faktor pendukung keberhasilan implementasi media kartu huruf antara lain kreativitas guru, dukungan kepala sekolah, kelengkapan sarana kelas, serta motivasi anak. Sementara faktor penghambat mencakup keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan tingkat kemampuan anak, dan beberapa anak yang masih kesulitan fokus. Secara keseluruhan, permainan kartu huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan literasi awal pada anak usia dini.
Kata kunci: media pembelajaran, kartu huruf, literasi awal, bahasa anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa anak. Pada masa ini, anak berada dalam masa keemasan (golden age), di mana setiap stimulasi pendidikan yang diberikan akan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan selanjutnya. Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan adalah kemampuan berbahasa. Bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai pondasi untuk perkembangan berpikir anak, termasuk kemampuan membaca permulaan. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Dalam konteks pembelajaran di taman kanak-kanak, metode pembelajaran harus bersifat bermain sambil belajar (Jurnal et al., 2024b). Anak usia dini tidak dapat dipaksakan mengikuti metode pembelajaran abstrak seperti halnya pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar. Media permainan menjadi salah satu solusi yang dapat membantu anak belajar dengan lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna. Dalam pembelajaran bahasa, media permainan kartu huruf termasuk media yang paling mudah digunakan karena sederhana, menarik, dan dapat dibuat dengan desain yang penuh warna sesuai dengan karakteristik anak .

Di TK , pembelajaran bahasa menjadi fokus penting karena kemampuan membaca dan pengenalan huruf masih menjadi tantangan bagi sebagian anak. Dalam kurikulum PAUD, pengenalan huruf dan pengembangan kemampuan bahasa harus dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, tidak menekan, dan sesuai perkembangan anak. Guru-guru di mencoba mengembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif, salah satunya dengan kartu huruf. Permainan kartu huruf menjadi sangat relevan karena memiliki fleksibilitas dalam penggunaan (Jurnal et al., 2024a). Guru dapat menggunakannya dalam berbagai bentuk permainan seperti mencocokkan gambar dan huruf, menyusun nama, mengenal huruf vokal-konsonan, atau permainan mencari kartu huruf yang disebutkan guru. Media ini mampu meningkatkan antusiasme anak karena mereka merasakan pengalaman bermain

sekaligus belajar. Selain itu, kartu huruf mampu merangsang motorik halus anak, melatih konsentrasi, dan meningkatkan daya ingat.

Pembelajaran bahasa yang sebelumnya cenderung monoton dapat disajikan dengan lebih dinamis melalui permainan kartu huruf. Hal ini terlihat dari antusiasme anak-anak ketika kartu huruf disajikan dalam kelas sebagai alat bantu visual. Media yang bersifat konkret sangat membantu anak dalam memahami konsep huruf dan bunyi. Perubahan suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan komunikatif merupakan salah satu dampak utama penggunaan kartu huruf. Melihat pentingnya penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran bahasa anak usia dini, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana praktik penggunaan kartu huruf di serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Harapannya, penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi guru lainnya untuk menerapkan media kreatif yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini (Education, 2020).

Pembelajaran bahasa pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membangun kemampuan komunikasi, berpikir, dan perkembangan kognitif anak di masa selanjutnya. Pada tahap usia 4–6 tahun, anak berada pada masa keemasan (golden age) yang ditandai dengan kepekaan luar biasa terhadap rangsangan lingkungan, termasuk dalam aspek pemerolehan bahasa. Oleh sebab itu, pendidik dituntut mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu tantangan yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa di TK adalah rendahnya motivasi anak ketika media pembelajaran yang digunakan tidak variatif dan cenderung monoton. Kondisi inilah yang ditemukan di sebelum penelitian ini dilakukan (Ridwan & Ladamay, 2020).

Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin masif juga berdampak pada pola interaksi anak. Banyak anak lebih terbiasa dengan gawai, sehingga minat untuk belajar mengenal huruf melalui media konvensional menjadi menurun. Guru dituntut untuk mampu menghadirkan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian anak tanpa harus mengorbankan prinsip pembelajaran berbasis bermain. Media permainan kartu huruf menjadi salah

satu solusi yang dinilai efektif karena selain menarik, media ini mudah digunakan, dapat dimainkan secara individual maupun kelompok, serta dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa beberapa anak di masih mengalami hambatan dalam menyebutkan huruf, membedakan huruf mirip seperti b-d atau p-q, dan kesulitan dalam mengenal bunyi awal kata. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang dapat membantu anak memahami huruf melalui pendekatan bermain. Penggunaan kartu huruf tidak hanya sekadar mengenalkan bentuk huruf, tetapi juga memadukan unsur visual, kinestetik, dan auditory sehingga pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan permainan kartu huruf secara berkesinambungan juga diyakini dapat memperkuat ingatan anak terhadap huruf melalui proses pengulangan yang menyenangkan (Syatauw & Rumaf, 2020).

Lebih jauh, penggunaan media permainan kartu huruf dapat mendorong interaksi sosial dan kerja sama antaranak ketika media tersebut diaplikasikan dalam bentuk permainan berpasangan atau kelompok. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga membangun karakter seperti saling membantu, berkomunikasi, dan menghargai giliran. Melihat berbagai potensi tersebut, penting untuk mengkaji secara mendalam bagaimana implementasi media kartu huruf di serta pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak. Dengan landasan permasalahan dan kebutuhan tersebut, penelitian ini dirancang untuk menggali proses penerapan media permainan kartu huruf dan menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar bahasa pada anak TK . Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa (Hermawan, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif karena bertujuan menggambarkan fenomena penggunaan media kartu huruf secara rinci dan mendalam dalam konteks pembelajaran bahasa di TK . Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk meneliti perilaku anak, proses pembelajaran, serta interaksi antara guru, media, dan peserta didik dalam situasi

nyata tanpa memanipulasi variabel apapun. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi foto, video kegiatan, serta penilaian portofolio hasil karya anak. Observasi digunakan untuk melihat langsung proses pembelajaran menggunakan media kartu huruf, respons anak, serta pola interaksi yang terjadi. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui perencanaan pembelajaran, kendala, dan manfaat media tersebut (Naelasari, 2021). Dokumentasi digunakan sebagai bukti autentik yang memperkuat temuan penelitian. Data dianalisis menggunakan model Miles & Huberman: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan kartu huruf sangat membantu dalam pembelajaran bahasa di . Guru menggunakan kartu huruf dalam kegiatan inti dan kegiatan pembuka. Misalnya, sebelum pembelajaran dimulai, guru meminta anak mencari kartu huruf tertentu yang sudah disebar di sudut kelas. Hal ini membuat suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Anak-anak berlomba menemukan kartu huruf yang dimaksud, sambil mengenali bentuk huruf tersebut. Pada kegiatan inti, kartu huruf digunakan untuk mengenalkan abjad secara bertahap (Asiqin et al., 2021). Guru tidak hanya menunjukkan huruf, tetapi juga memberikan contoh bunyi huruf serta contoh kata yang menggunakan huruf tersebut. Guru kemudian memadukan permainan kartu huruf dengan kegiatan bercerita, di mana anak diminta mencocokkan kartu huruf dengan gambar dalam cerita. Aktivitas semacam ini membuat anak lebih mudah menyerap kosakata baru. Selain itu, permainan kartu huruf juga digunakan untuk melatih kemampuan fonetik anak. Guru mengajak anak membaca kartu huruf secara bersama, kemudian meminta mereka menyebutkan kata-kata yang dimulai dengan huruf yang dipegang. Aktivitas ini tidak hanya melatih pengenalan huruf, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan keberanian anak berbicara di depan teman-temannya(Widat et al., 2022).

Pada pembelajaran kelompok kecil, kartu huruf digunakan sebagai media menyusun kata. Anak-anak diberi kartu huruf acak, kemudian diminta menyusun nama mereka sendiri atau nama benda di sekitar kelas. Aktivitas ini melatih kemampuan membaca permulaan sekaligus meningkatkan motorik halus anak

dalam memegang dan merapikan kartu. Guru mengamati bahwa anak-anak lebih cepat mengenali huruf dan memahami konsep membaca dibanding sebelum menggunakan kartu huruf. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa media ini sangat membantu. Sebelum menggunakan kartu huruf, pembelajaran bahasa sering kali membuat anak cepat bosan dan kehilangan fokus. Namun setelah menggunakan permainan kartu huruf, anak menjadi lebih fokus, lebih ceria, dan lebih mudah diarahkan. Minat belajar mereka meningkat karena mereka merasakan sensasi bermain sambil belajar(Susanti, 2018).

Dari sisi perkembangan anak, kemampuan bahasa yang meningkat dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti meningkatnya kemampuan menyebutkan huruf, mengenali bunyi huruf, menyebutkan kata, serta menyusun huruf menjadi nama atau kata sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa kartu huruf tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi benar-benar menjadi media yang efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Secara keseluruhan, permainan kartu huruf terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran bahasa. Media ini sangat sesuai dengan dunia anak karena mengandung unsur bermain, penuh warna, ringan, dan mudah dioperasikan. Guru juga merasa media ini fleksibel karena dapat digunakan dalam berbagai kegiatan belajar.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran menggunakan media kartu huruf mampu meningkatkan motivasi belajar anak secara signifikan. Anak terlihat antusias mengikuti setiap instruksi guru, terutama ketika permainan dilakukan dalam bentuk kelompok. Anak berebut untuk menjawab dan menunjukkan kemampuan mengenal huruf. Aktivitas fisik ketika mengambil kartu maupun menyusunnya membuat proses belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Guru menyampaikan bahwa anak lebih cepat mengingat huruf ketika media digunakan secara berulang (Nurlela & Eri Purwanti, 2020).

Temuan lain menunjukkan bahwa permainan kartu huruf juga memengaruhi kemampuan fonetik anak. Anak mulai mengenal hubungan antara huruf dan bunyi (phonics), misalnya huruf B sebagai bunyi /be/ dan digunakan untuk kata "bola". Kemampuan ini berkembang melalui permainan menyebutkan kata berdasarkan kartu huruf yang ditunjukkan oleh guru. Selain itu, guru mengamati bahwa anak

menjadi lebih percaya diri saat berbicara dan berani mencoba mengucapkan kata baru (*Kata Kunci* :, 2014).

Hasil penelitian juga menemukan bahwa penggunaan media kartu huruf membantu menurunkan tingkat kejenuhan anak. Jika sebelumnya anak cepat bosan ketika menulis huruf di buku, kini mereka lebih terlibat dalam permainan kartu. Selain itu, interaksi sosial antaranak menjadi meningkat. Anak belajar bekerja sama, bertanya, menunggu giliran, dan menghargai teman yang sedang menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media kartu huruf tidak hanya berpengaruh pada kemampuan bahasa, tetapi juga perkembangan sosial emosional (Yasin et al., 2022).

Diskusi penelitian juga mengungkap bahwa guru memiliki peran besar dalam keberhasilan penggunaan media. Guru harus mampu mengelola kelas, memodifikasi permainan, dan menjaga suasana tetap kondusif. Tanpa keterampilan pedagogis yang baik, media permainan tidak akan berjalan efektif. Kendala yang muncul adalah beberapa anak masih kebingungan ketika huruf saling mirip bentuknya sehingga guru harus memberikan penjelasan tambahan. Namun secara umum, media ini dipandang sangat efektif dan relevan diterapkan dalam pembelajaran bahasa di .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media permainan kartu huruf dalam pembelajaran bahasa di terbukti dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, terutama dalam pengenalan huruf, bunyi huruf, pembangunan kosakata, dan kemampuan membaca permulaan. Media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif serta meningkatkan motivasi belajar anak. Kartu huruf juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi bahasa secara konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, media permainan kartu huruf sangat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa bagi anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK , para guru, serta seluruh anak didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima

kasih juga disampaikan kepada pihak orang tua dan masyarakat yang turut memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada dosen pembimbing atas bantuan data dan referensi yang diberikan

REFERENSI

Asiqin, A. R. N., Asiqin, N., Haq², A., & Wiyono, D. F. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Siswa Di Smp Negeri 2 Turen. *Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(4), 255–263. http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index

Education, J. (2020). *Pengembangan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok a*. *8*(2), 399–408.

Hermawan, R. (2022). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume Nomor September Ilmiah 2022 Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di TK MNU 25 At-Taqwa Jatinegara*.

Jurnal, U., Manajemen, J., Pendidikan, D. A. N., Islam, U., & Nur, A. (2024a). *MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Tri Ariyani PENDAHULUAN Membaca merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi . Kepandaian membaca pada biasanya diperoleh dari sekolah . Kepandaian membaca ini merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi bagi kehidupan setiap manusia . Seseorang akan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang baru dengan membaca . Setelah membaca , Anda akan mendapat peningkatan daya pikiran dan mempertajam pandangan , serta menambah wawasan . Sehingga kegiatan membaca sangat diperlukan oleh siapapun yang menginginkan kemajuan dan peningkatan diri . Dalam hal ini , guru akan mengajarkan cara dan mendefinisikan pengertian membaca menurut kurikulum dan para ahli . Para guru biasanya memberikan referensi beberapa definisi membaca menurut para ahli . Buku definisi membaca menurut para ahli ini bisa anda dapatkan di toko-toko buku atau perpustakaan . Menurut Lado (1976 : 132), definisi membaca yaitu memahami dari pola-pola atau tata bahasa dari subuah gambaran yang tertulisnya .* *03*(07), 291–297.

Jurnal, U., Manajemen, J., Pendidikan, D. A. N., Islam, U., & Nur, A. (2024b). *MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PISANG BARU WAY KANAN Nafisatul Mahmudah PAUD menurut Direktorat PAUD (2002 : 30) yaitu : " Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya bimbingan yang ditujukan kepada anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya . Berkaitan dengan standar PAUD , dituangkan dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No . 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini , yang mencakup standar tingkat pencapaian perkembangan*

, standar pendidik dan standar tenaga kependidikan , standar isi , proses dan penilaian , standar sarana dan prasarana , pengelolaan dan pembiayaan , sedangkan untuk non formal , pemerintah telah mengeluarkan kebijakan tentang " Menu Pembelajaran Generik PAUD " . Kebijakan-kebijakan tersebut dapat dilaksankan dengan baik apabila disosialisasikan kepada berbagai pihak secara propesional , serta adanya hubungan dan kerja sama yang harmonis antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah . Dalam hal ini , pemerintah daerah juga telah mengeluarkan kebijakan dalam pengaturan penerimaan peserta didik dan penyelenggaraan pendidkan . Kebijakan tersebut dikenal dengan. *03*(08), 768–774.

Kata Kunci : (2014). *7*(1), 84–100.

Naelasari, A. K. dan D. (2021). Peran Guru PAI Dalam Pembentukam Akhlak Siswa Di SMP Negeri 2 Diwek Jombang. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, *1*(2), 118.

Nurlela, & Eri Purwanti. (2020). Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, *5*(1), 8–15. https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v5i1.53

Ridwan, W., & Ladamay, O. M. M. A. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlakul Karimah Peserta Didik Di Sma Muhammadiyah 8 Cerme Gresik. *Tamaddun*, *21*(1), 067. https://doi.org/10.30587/tamaddun.v21i1.1378

Susanti, N. D. (2018). *Penerapan Permainan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas I MI Islamiyah Kepohbaru Bojonegoro*. *9*(2).

Syatauw, G. R., & Rumaf, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *2*(2).

Widat, F., Anwar, H., Anshori, A., & Istiqamah, N. (2022). *Pengenalan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini melalui Media Permainan Kartu*. *6*(4), 2573–2582. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2028

Yasin, A. N., Warisno, A., Apriyani, N., & Latifah, A. (2022). Pengaruh Pemberian Reward Dan Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Di Ma Hidayatul Mubtadiin Desa …. *Unisan Jurnal*, *01*(04), 36–41. http://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal/article/view/651%0Ahttps://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal/article/download/651/267