



Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Bermain Kartu Huruf dan Bernyanyi

Ayu Diah Permata Sari¹, Putu Diah Febryani²

¹Prodi PGPAUD, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa,

²TK Dwijendra Denpasar

E-mail : adiahps@gmail.com¹, ptdiahfebryani@gmail.com²

Diterima: 08 Februari 2025	Direvisi: 18 Mei 2025	Diterbitkan: 08 Juni 2025
----------------------------	-----------------------	---------------------------

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi minat belajar anak usia dini melalui metode bermain kartu huruf dan bernyanyi, dengan fokus pada pengenalan huruf.

Metode penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri atas tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelompok TK B di TK Negeri Desa Tohpati, yang terdiri dari 14 anak berusia 5–6 tahun, dengan 3 anak yang memiliki kendala dalam pengenalan huruf. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Temuan: Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain kartu huruf dan bernyanyi efektif dalam meningkatkan pemahaman huruf pada anak usia dini. Aktivitas ini menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif dan memberikan kesenangan, meskipun masih terdapat kesulitan dalam membedakan huruf tertentu seperti b, d, p, dan q.

Implikasi: Pendekatan ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak dan mendukung pembelajaran literasi sejak dini. Hasil ini diharapkan dapat diterapkan secara luas oleh pendidik dan orang tua dalam meningkatkan kemampuan literasi anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Minat Belajar, Bermain Kartu Huruf, Bernyanyi

Abstract

Purpose: This research aims to motivate early childhood learning interest through the use of letter card games and singing, with a focus on letter recognition.

Research Methods: The method used is Classroom Action Research (CAR), which includes action planning, implementation, observation, and reflection. The data source for this study is the TK B group students at TK Negeri Desa Tohpati, consisting of 14 children aged 5–6 years, including 3 children with difficulties in letter recognition. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using a qualitative descriptive approach.

Findings: The results show that using letter card games and singing is effective in improving letter recognition among early childhood learners. This activity provides an interactive and

enjoyable learning experience, although some difficulties remain in distinguishing certain letters such as b, d, p, and q.

Implications: *This approach can be an effective tool to increase children's interest in learning and support early literacy development. The findings are expected to be widely applied by teachers and parents in enhancing early childhood literacy skills.*

Keywords: *Early Childhood, Learning Interest, Letter Card Games, Singing*

PENDAHULUAN

Usia dini mencakup masa perkembangan anak dari usia 0 sampai 8 tahun. Tanjung (2018), menyatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang tengah mengalami kemajuan yang pesat dan sangat mendasar untuk tahap selanjutnya dalam kehidupannya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, PAUD adalah bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui stimulasi yang bertujuan mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak agar siap melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Dhieni et al., 2020). Selain itu, Syauqila (2022), menyatakan bahwa usia dini juga dikenal sebagai usia bermain, di mana bermain merupakan aktivitas yang terjadi secara alamiah yang dilakukan oleh seluruh anak. (Maulana et al., 2018), menambahkan bahwasanya anak pada usia dini juga dapat dipahami sebagai kelompok anak yang sedang menjalani proses tumbuh kembang dengan keunikan tersendiri. Sementara itu, Suryana (2007), mengemukakan bahwa pada usia dini, anak berada pada fase eksplorasi, peniruan atau imitasi, kepekaan, kegembiraan bermain, serta fase pembangkangan tahap awal. Beragam penjelasan di atas membuktikan bahwa anak usia dini dengan rentan usia 0 hingga 8 tahun yang berada pada masa tumbuh kembang yang pesat serta unik, memerlukan dorongan pendidikan yang relevan melalui aktivitas bermain untuk mempersiapkan mereka menghadapi tahap pendidikan selanjutnya.

Dalam menyusun strategi pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan dan perkembangan anak, pendidik perlu memahami minat atau ketertarikan anak terhadap aktivitas pembelajaran. Menurut Kotler (Amalia Yunia Rahmawati, 2020), menyebutkan minat merupakan keinginan yang didasari oleh budaya dan kepribadian seseorang. Pemikiran John Dewey (Hasbullah, 2020), menyatakan bahwa minat belajar timbul dari pengalaman, sehingga fokus terhadap minat, bakat, keinginan, rasa ingin tahu, inisiatif, serta kebebasan dapat mewujudkan pendidikan yang baik bagi anak. Senada dengan itu, Santrock (P., 2019), menyatakan minat merupakan suatu proses yang memberikan dorongan, arahan, dan ketekunan dalam berperilaku, di mana perilaku ini termotivasi dari perilaku yang penuh energi, tujuan yang jelas, dan konsisten dalam jangka panjang. Matondang (2018), menambahkan

bahwa secara *etimologis*, minat berarti usaha dan kemampuan untuk mempelajari dan mencari sesuatu. Sementara itu, Ummah (2019), menjelaskan bahwa minat merupakan dorongan emosional yang mencerminkan ketertarikan, antusiasme, dan keterlibatan terhadap suatu objek atau aktivitas dengan penuh kemauan. Adolph (2016), juga mengungkapkan minat sebagai perasaan tertarik terhadap suatu kegiatan atau hal yang tidak memerlukan dorongan ataupun paksaan dari orang lain. Pemahaman terhadap minat belajar sebagai hasil dari pengalaman dan perhatian pada aspek subjektif siswa berperan sebagai bagian penting dalam merancang pengalaman belajar yang efektif.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa bermain kartu huruf dan bernyanyi untuk meningkatkan pemahaman anak dalam pengenalan huruf. Rahayu & Destiana (2024), menyebutkan media pembelajaran memiliki peranan strategis dalam mendukung efektivitas proses belajar, antara lain memungkinkan pembelajaran berlangsung fleksibel tanpa batas waktu dan tempat, menyampaikan materi secara terstandar, meningkatkan mutu pembelajaran, menghemat waktu, menarik minat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif. Dalam konteks anak usia dini, Hanrianto (2015), menyatakan bermain (*play*) sering digunakan secara luas, sehingga makna dasarnya bisa saja terlupakan. Bermain pada hakikatnya adalah aktivitas yang dilakukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tanpa memedulikan hasil akhirnya. Sejalan dengan hal tersebut, Pitri (2023), menjelaskan bagi anak-anak, aktivitas bermain dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi, dan lain sebagainya. Bermain kartu huruf, misalnya, dapat mendukung perkembangan koordinasi motorik halus anak karena aktivitas ini menuntut keterpaduan antara pengelihan dan ketangkasan tangan, serta penggunaan otot-otot halus saat memanipulasi kartu. Menurut Tahir (Rosiani et al., 2024), aspek motorik halus mencakup keterlibatan sinergi antara penglihatan dan gerakan tangan, daya cengkram jari, serta keluwesan gerakan tangan, yang penting untuk mendukung aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari. Hurlock (Ariani1 et al., 2022), menyebutkan bahwa perkembangan motorik merupakan proses koordinasi yang melibatkan neuron, otot, dan pusat neural untuk mengatur gerakan tubuh. Suryawan & Kasriani (2023), juga menegaskan bahwa aspek motorik memberikan dampak besar terhadap pertumbuhan anak, baik secara fisik maupun kognitif.

Selain itu, metode bernyanyi berhasil menghadirkan suasana belajar yang menggembirakan serta membangkitkan semangat belajar anak. Stani & Malik (2025), menjelaskan bahwa bernyanyi dapat menghibur anak, menghilangkan kesedihan, dan meningkatkan semangat belajar mereka. Ketika metode bermain dan bernyanyi digabungkan,

anak tidak semata-mata belajar mengenal huruf secara kognitif, akan tetapi anak juga dapat mengembangkan koordinasi gerak dan motorik halus mereka secara menyenangkan. Aktivitas tersebut menciptakan koneksi positif antara konsep huruf dan aktivitas motorik, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Piaget (Marinda, 2020) dalam teori kognitifnya, mengungkapkan bahwa tahap perkembangan kognitif secara berurutan mengalami kemajuan dan perkembangan secara berkelanjutan dari tahap sebelumnya, di mana setiap individu mengalami perubahan kualitatif yang konsisten tanpa adanya lompatan atau kemunduran. Sejalan dengan ungkapan tersebut, Vygotsky (Angga Saputra & Lalu Suryandi, 2021), mengatakan bahwa proses pembelajaran terjadi sebelum perkembangan, yang mencakup perolehan pengetahuan melalui pengajaran dan informasi yang diberikan oleh orang lain. Berdasarkan kedua teori tersebut, metode bermain kartu huruf dan bernyanyi sangat relevan karena memungkinkan anak belajar melalui pengalaman konkret serta dukungan sosial dari pendidik dan teman sebaya. Selain itu, pendekatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman huruf, tetapi juga berperan dalam mengembangkan aspek motorik dan kognitif anak secara menyeluruh.

Pendekatan pembelajaran huruf yang menggabungkan metode bermain dan bernyanyi tidak sekedar memberikan pengaruh positif pada perkembangan kognitif, akan tetapi berpotensi memperkaya perkembangan bahasa mereka. (Alhamid et al., 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Anak Usia 5–6 Tahun”, menyatakan bahwa pelaksanaan media kartu huruf menunjukkan kemajuan pada capaian pembelajaran anak. Sejalan dengan itu, (Suhana et al., 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Kartu Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia Dini”, menyimpulkan pemanfaatan media kartu dalam kegiatan pembelajaran huruf memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas proses belajar untuk anak dan pendidik. Fatonah & Wardana (2023), menambahkan bahwa media kartu huruf tidak semata-mata memperkenalkan visual dan bunyi huruf, tetapi juga dapat disusun menjadi kata-kata sederhana yang mampu memperkaya kosakata anak. Aktivitas bermain seperti menyusun kartu huruf memberikan pengalaman konkret dalam mengenal huruf, sementara kegiatan bernyanyi dengan lirik yang bervariasi turut memperluas perbendaharaan kata. (Bahtiar et al., 2025), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Mengenal Huruf Abjad di PAUD Cerdas Ceria Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Serang”, menunjukkan bahwa penerapan metode bernyanyi dalam mengenal huruf menghasilkan hasil yang positif. Hal ini diperkuat oleh Febriyando & Mokoagow (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Pengenalan Huruf Pada Anak

Usia Dini Di Ra-Almuhajirin Bitung Kec. Maesa Kota Bitung”, menemukan pembelajaran dengan metode bernyanyi menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Pendekatan ini juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara, menstimulasi imajinasi, membangun rasa percaya diri saat berkomunikasi di hadapan orang lain, serta memperkuat kemampuan mendengar dan artikulasi anak.

Penelitian ini diharapkan dapat merangsang minat belajar anak melalui pengembangan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional dengan fokus pada metode bermain dan bernyanyi menggunakan media kartu huruf. Lebih lanjut, penelitian ini mengupayakan untuk mengevaluasi apakah pembelajaran menggunakan media tersebut mampu mengembangkan kapasitas belajar siswa kelompok TK B di TK Negeri Desa Tohpati. Maka diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dan masukan yang berharga bagi sekolah dalam meningkatkan proses pembelajaran dan minat anak terhadap pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi guru dan memberikan kontribusi konkrit yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Penelitian ini juga ditujukan untuk memaksimalkan berbagai aspek perkembangan anak, membangun lingkungan belajar yang menyeluruh, serta mendukung pertumbuhan anak secara utuh.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pendekatan guna mengevaluasi efektivitas metode bermain serta bernyanyi dengan menggunakan media kartu huruf guna merangsang minat belajar serta mengoptimalkan kemampuan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak usia dini. Metode ini dipilih karena memungkinkan adanya intervensi langsung di kelas dan memberikan ruang refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Menurut O'Brien (Mulyatiningsih, 2012), mengindikasikan bahwa penelitian tindakan dilakukan ketika terdapat kelompok siswa yang teridentifikasi memiliki masalah, selanjutnya peneliti pun melakukan tindakan guna mengatasi masalah tersebut. Langkah-langkah dalam tahapan PTK mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Kerangka berpikir penelitian ini mengacu pada pendekatan teori kognitif dari Piaget dan Vygotsky. Piaget menyoroti bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, yang dalam konteks penelitian ini diwujudkan melalui kegiatan bermain kartu huruf. Sementara itu, Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam

mempercepat perkembangan kognitif anak, yang diterapkan melalui kegiatan bernyanyi bersama guru dan teman sebaya. Gabungan dari dua pendekatan ini ditujukan guna membangun pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, serta menunjang tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023–2024, tepatnya pada bulan November, di TK Negeri Desa Tohpati. Subjek penelitian adalah 14 anak kelompok TK B, yang terbagi rata dengan masing-masing 7 orang anak baik perempuan ataupun laki-laki dengan rentang usia 5–6 tahun. Pemilihan subjek didasarkan pada temuan awal bahwa 7 dari 14 anak menghadapi kendala dalam mengenal dan menentukan perbedaan huruf seperti b, d, p, serta q. Data diperoleh dengan menggunakan tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi digunakan sebagai catatan aktivitas anak selama kegiatan, wawancara dilaksanakan melalui interaksi dengan pendidik guna menggali informasi lebih lanjut tentang proses dan tantangan pembelajaran, sedangkan dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan digunakan untuk memperkuat hasil observasi.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data dalam penelitian PTK, yang dilakukan pada setiap siklus tindakan. Proses analisis mencakup evaluasi dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi, dan refleksi. Analisis juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain dan bernyanyi dengan media kartu huruf sebagai upaya menumbuhkan minat belajar anak serta kemampuan mereka tentang mengenal huruf. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangsih nyata dalam merancang strategi pembelajaran yang menyenangkan dan holistik bagi anak usia dini, khususnya di TK Negeri Desa Tohpati.

TEMUAN

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini terdapat beberapa peran penting baik dari pihak orang tua maupun pendidik di sekolah. Sebagaimana dikemukakan oleh Iskaradah dalam (Amini, 2015), mengungkapkan bahwa peran orang tua mencakup beberapa aspek penting dalam perkembangan anak, yakni menjaga kesehatan jasmani dan rohani, menanamkan kepribadian positif, memberi motivasi dan bimbingan, menyediakan sarana yang mendukung, serta menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman. Anwar dan Ahmad dalam (Sulastri & Ahmad Tarmizi, 2017), menambahkan bahwa orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini, mereka bukan hanya menjadi guru pertama bagi anak-

anaknya, tetapi juga berperan dalam merangsang kreativitas, meningkatkan kemampuan otak, dan membantu anak mengembangkan potensi terbaiknya. Selain itu, menurut Ruli (2020), menyatakan orang tua berperan signifikan dalam mendidik anak-anak mereka, mencakup aspek keagamaan, sosial kemasyarakatan, perkembangan pribadi anak secara individu, serta pendidikan di keluarga merupakan fondasi utama yang mesti ditanamkan oleh orang tua kepada anaknya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam peningkatan pemahaman pengenalan huruf pada anak usia dini, peran orang tua memiliki dampak besar. Orang tua tidak hanya berperan sebagai pendukung utama dalam perkembangan umum anak, tetapi turut serta berperan dalam memperkenalkan huruf kepada anak sejak usia dini sebagai bagian dari tanggung jawab pendidikan awal. Orang tua memegang peranan aktif dalam menciptakan situasi belajar yang merangsang dan mendukung anak untuk mengenal huruf. Dukungan orang tua dalam memberikan bimbingan, memfasilitasi kegiatan pembelajaran, dan menciptakan lingkungan yang positif menjadi kunci dalam memperkuat pemahaman pengenalan huruf pada anak usia dini. Oleh sebab itu, keterlibatan orang tua bukan hanya sebatas tanggung jawab umum dalam perkembangan anak, tetapi juga menjadi kunci keberhasilan dalam membentuk dasar literasi yang kuat pada tahap awal kehidupan anak.

Selain keterlibatan orang tua, guru juga memegang peranan aktif dalam membantu proses pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Nurtaniawati (2019), menyebutkan peran guru melibatkan pendampingan terhadap anak-anak dengan terlibat dalam dunia mereka, khususnya melalui kegiatan bermain, dengan harapan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak secara holistik, bukan hanya terbatas pada pengembangan aspek membaca, menulis, dan berhitung. Selanjutnya, Basri (2019), menyampaikan para pendidik dalam bidang PAUD mempunyai berbagai peranan, meliputi: (1) Guru sebagai Pelaksana Pembelajaran: (a) Sebagai Fasilitator: guru berfungsi sebagai pengarah dan fasilitator, membimbing aktivitas anak, dan menyediakan materi dan media pembelajaran yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, (b) Sebagai Motivator: guru memiliki peran sebagai motivator untuk mengatasi karakteristik anak usia dini yang cenderung mudah frustrasi, (c) Sebagai Model Perilaku: guru berperan sebagai contoh perilaku yang dicontohkan oleh anak-anak melalui pengamatan dan peniruan, (d) Sebagai Pengamat: guru melakukan pengamatan partisipatif terhadap perilaku dan interaksi anak, mencatat hasilnya untuk merancang program pembelajaran, (e) Sebagai Pendamai: guru membantu menyelesaikan konflik antar anak dan mengajarkan cara-cara penyelesaian masalah tanpa konflik, (f) Sebagai Pengasuh: guru berperan sebagai figur yang memberikan dukungan dan

kenyamanan kepada anak, serta membantu anak dalam kebersihan pribadi; (2) Guru sebagai Evaluator: Guru memiliki peran dalam menilai dan menetapkan kualitas hasil belajar atau proses pembelajaran peserta didik, seiring dengan pencapaian tujuan pembelajaran; (3) Guru sebagai Komunikator: Dalam mendidik anak usia dini, guru perlu melakukan persiapan dan perencanaan baik secara tertulis maupun dengan mempersiapkan alat pembelajaran yang efektif; dan (4) Guru sebagai Administrator: Guru berperan sebagai administrator dengan menyusun rangkaian pembelajaran yang mencakup agenda tahunan, bulanan, mingguan, dan harian, termasuk strategi serta alat dan bahan yang diperlukan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peningkatan pemahaman pembelajaran huruf bagi anak usia dini melibatkan peran guru yang sangat kompleks. Peningkatan pemahaman pengenalan huruf bagi anak usia dini bukan sekedar tentang pembelajaran membaca, aktivitas menulis, dan menghitung, tetapi melibatkan interaksi guru yang holistik, mencakup berbagai aspek kehidupan anak. Seorang guru bukan sekedar penyampai pelajaran, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator, pendamping, pemberi motivasi, pengamat, serta pemimpin yang membantu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.



Gambar 1. Wawancara Kepala Sekolah dan Guru TK Negeri Desa Tohpati

Dari data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta pengamatan awal peneliti di lingkungan TK Negeri Desa Tohpati, terdapat beberapa siswa yang kurang dalam pengenalan huruf. Berdasarkan permasalahan tersebut, kepala sekolah dan tenaga pendidik di TK Negeri Desa Tohpati menyatakan “Untuk permasalahan tersebut biasanya kami menggunakan berbagai metode dan media, seperti bercerita, bercakap-cakap, bernyanyi, membuat kolase huruf (menggambar, mewarnai, menggunting, dan menempel), menulis huruf di atas pasir, kartu huruf, menulis huruf di udara, puzzle huruf, dan berbagai metode maupun media lainnya.” Dengan demikian, peneliti memutuskan menerapkan metode bermain kartu huruf dan bernyanyi.



Gambar 2. Observasi dan Pengamatan awal

Metode bermain kartu huruf dan bernyanyi menjadi upaya yang tepat dalam pengenalan huruf bagi anak usia dini. Dengan memanfaatkan unsur permainan, kegiatan bermain kartu huruf dapat menarik perhatian anak sambil memberikan stimulasi visual yang kuat terhadap huruf-huruf tersebut. Kartu huruf bukan sekedar sarana untuk memperkenalkan, tapi dapat digunakan dalam berbagai permainan interaktif yang tidak sekedar meningkatkan daya ingat anak tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan. Selain diintegrasikan dalam kegiatan bermain, penelitian juga menunjukkan bahwa memberikan kartu huruf sebagai tes di akhir pembelajaran dapat menjadi sarana evaluasi yang efektif. Apabila siswa mengalami kesulitan dalam menjawab, pendekatan edukatif dapat diterapkan untuk memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai huruf tersebut, serta dapat memastikan pemahaman yang komprehensif pada setiap tahapan pembelajaran huruf.

Selain itu, bernyanyi juga menjadi metode yang efektif karena melibatkan unsur musikal dan ritmis. Lagu-lagu dengan lirik yang berfokus pada huruf membantu anak mengingat dan memahami bentuk huruf secara menyenangkan. Tidak hanya itu, dalam kegiatan ini peneliti juga menggunakan media kartu huruf yang dibuat lebih besar menggunakan kertas A4, serta berisi aneka ilustrasi yang sesuai dengan huruf tersebut. Melalui bernyanyi, anak dapat lebih mudah mengasosiasikan suara huruf dengan bentuknya, mempercepat proses pengenalan huruf, serta mengenal benda, hewan, bunga dan lainnya melalui ilustrasi yang tertera dalam kartu huruf yang dijadikan sebagai media.

Melalui aktivitas bermain kartu huruf dan bernyanyi, terlihat adanya perkembangan dalam pemahaman siswa terhadap pengenalan huruf. Siswa yang awalnya memiliki pemahaman kurang dalam mengenali huruf, kini sudah mulai mengenal dan mengingat berbagai jenis huruf dengan lebih baik. Aktivitas bermain kartu huruf memberikan stimulus visual yang efektif, sementara bernyanyi melibatkan unsur musikal yang membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik.

Meskipun demikian, terdapat sejumlah siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf b, d, p, dan q. Hambatan ini kerap terjadi akibat keempat huruf tersebut memiliki bentuk yang mirip, dan siswa dapat mengalami kebingungan dalam memahami perbedaannya. Guna mengatasi hambatan ini, diterapkan pendekatan materi ajar yang lebih spesifik dan terfokus pada perbedaan antara huruf-huruf tersebut.

Meskipun masih terdapat kekurangan dalam pemahaman pengenalan beberapa huruf, metode bermain kartu huruf dan bernyanyi yang diterapkan oleh peneliti telah membawa perkembangan yang signifikan dalam mengatasi kurangnya pemahaman huruf pada anak. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan yang digunakan mampu memberikan pengaruh positif dalam peningkatan pemahaman siswa mengenai huruf.

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan bahwa baik guru maupun orang tua dapat menggunakan metode bermain kartu huruf dan bernyanyi sebagai alat ajar yang efektif guna mengatasi kendala terhadap pemahaman pengenalan huruf pada anak-anak. Melalui penggabungan kedua metode tersebut, pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengalaman yang interaktif, menggugah minat, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, pemahaman huruf dapat diperkuat, dan fondasi positif yang terbentuk diharapkan dapat memberikan dukungan kuat untuk pembelajaran literasi yang lebih lanjut di masa depan anak-anak. Langkah ini sejalan dengan upaya memperkuat hubungan antara metode pendekatan yang inovatif dan pemahaman konseptual anak-anak dalam konteks pengenalan huruf.

SIMPULAN

Melalui penelitian Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Bermain Kartu Huruf dan Bernyanyi, dapat dikatakan bahwa anak usia dini (0-8 tahun) mengalami periode perkembangan kritis, dan pemahaman terhadap minat belajar mereka menjadi kunci untuk merancang strategi pembelajaran yang relevan dan menarik. Metode bermain kartu huruf dan bernyanyi terbukti efektif dalam proses memperkenalkan huruf pada anak usia dini. Kombinasi aktivitas bermain dan bernyanyi menumbuhkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kartu huruf digunakan dalam berbagai permainan interaktif, sementara lagu-lagu dengan lirik huruf membantu anak mengingat dan memahami huruf dengan cara yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, terlihat perkembangan dalam pemahaman siswa terhadap pengenalan huruf. Meskipun masih ada beberapa kesulitan pada huruf tertentu, pendekatan ini membawa perkembangan signifikan dalam mengatasi kurangnya pemahaman huruf pada anak usia dini. Temuan penelitian ini

diharapkan dapat menjadi acuan oleh guru serta orang tua dalam menggunakan metode bermain kartu huruf dan bernyanyi sebagai alat ajar yang efektif guna meningkatkan pemahaman huruf pada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). 1–23. https://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17440191001/BAB_II.pdf
- Alhamid, A., Dewi, N. K., & Zuhro, N. S. (2024). Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(4), 343. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i4.63769>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). July, 1–23. http://repositori.unsil.ac.id/3012/3/BAB_II.pdf
- Amini, M. (2015). Profil Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Tk. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(1), 9–20. <https://doi.org/10.21009/jiv.1001.2>
- Angga Saputra, A. S., & Lalu Suryandi, L. S. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 198–206. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i2.582>
- Ariani1, I., Lubis, R. N., Sari, S. H., Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini Indri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10444>
- Bahtiar, M. F., Siregar, H., & Resti, S. (2025). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Mengenal Huruf Abjad di PAUD Cerdas Ceria Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Serang. 11(1), 17–22. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/transformasi/article/view/14342>
- Basri, H. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang Proporsional. *Jurnal Ya Bunayya*, 1(1), 29–45. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/yaabunayya/article/download/1300/803>
- Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., Yuswanto, D. T., Nurjannah, Riany, Y. E., & Rosmalia, R. (2020). Panduan penegerian satuan pendidikan anak usia dini. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 42. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20211007_192058.pdf
- Fatonah, S., & Wardana, D. (2023). Media Kartu Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Dan Kata Di Kelas Rendah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(September), 3239–3246. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10184/4121>
- Febriyando, & Mokoagow, R. P. (2023). Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Di Ra. *Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)*, 3(2), 2963–3346. <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE/article/view/831/555>

- Hanrianto, S. (2015). Pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas Iv di madrasah ibtdaiyah yaspuri kota Malang. *Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 11–46.
- Hasbullah. (2020). Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan (Dalam Perspektif Kajian Filosofis). *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 1–21. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/download/3770/2092/10310>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Matondang, A. (2018). Pengaruh antara Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32.
- Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, R., & Khomaeny, E. F. F. (2018). Bermain Ludo Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2a), 36–45. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2a.285>
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul Metode Penelitian Tindakan Kelas. *Bandung Rosdakarya*, 1–22. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/8cmetode-penelitian-tindakan-kelas.pdf>
- Nurtaniawati. (2019). Peran guru dan media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Tunas Siliwangi*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i1p1-20.315>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Pitri, C. A. (2023). *HUBUNGAN PERMAINAN OUTDOOR LEARNING TERHADAP KARAKTER PEDULI SOSIAL ANAK DI TK AL HIKAM KOTA BENGKULU*. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/1948/>
- Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Brgambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.405>
- Rosiani, Ni Made, I. Made Gede Anadhi, & and Ida Bagus Komang Sindu Putra. (2024). *Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun*. 8(2), 420–428. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3828>
- Ruli, E. (2020). Tugas dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak. *Jurnal Edukasi Nonformal*, vol.1(No.1), hlm.145. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/428>
- Stani, M. D., & Malik, H. A. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Metode Bernyanyi*. 1–5. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jcpaud/article/download/2286/1282/96>

- Suhana, R. A., Mulyadi, S., & Rahman, T. (2024). *Pemanfaatan Media Kartu Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia Dini*. 07(01), 4447–4452.
- Sulastri, S., & Ahmad Tarmizi, A. T. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61–80. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>
- Suryana, D. D. M. P. (2007). Dasar-Dasar Pendidikan TK. *Hakikat Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- Suryawan, I. G., & Kasriani, N. W. (2023). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Permainan Pasir Kinetik di Kelompok B Pratama Widya Pasraman Gurukula. *Texture: Art and Culture Journal*, 6(1), 27–32. <https://doi.org/10.33153/texture.v6i1.5388>
- Syauqila, G. (2022). *Uji Validitas Isi Modul Pembelajaran Kemaritiman Berbasis Perkembangan Kognitif Pada Tahap Pra-Operasional Untuk Peserta Didik Tk A Tk It An-Nahl Percikan Iman Jambi*. 1–23.
- 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), 321–322. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jpm.2018.32-05>
- Ummah, M. S. (2019). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. https://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17440191001/BAB_II.pdf