

## **STUDI LITERATUR: STIMULASI KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENGURAIKAN KATA DI TAMAN KANAK-KANAK ALWIDJAR PADANG**

**Afrita Yeni<sup>1</sup>, Sri Hartati<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Email: [Afritayeni40@gmail.com](mailto:Afritayeni40@gmail.com) , [sri.pgpaudfipunp@gmail.com](mailto:sri.pgpaudfipunp@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan studi literatur yang bertujuan untuk mengetahui gambaran stimulasi Anak Mengenal Huruf melalui Permainan Mengurai Kata di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan studi pustaka. Dalam penelitian studi literatur ini peneliti menggunakan berbagai sumber tertulis seperti artikel, jurnal, dan dokumen yang relevan dengan penelitian dalam penelitian ini. Pada studi literatur penelitian ini, terdapat peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf melalui Permainan Mengurai Kata dalam pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran dalam studi ini memfokuskan pada permainan mengurai kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Hasil beberapa studi permainan mengurai kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan membaca pada anak.

**Kata Kunci :** *Mengenal Huruf, Permainan Mengurai Kata, Anak Usia Dini*

### **Abstract**

This research is a literature study that aims to find out the description of the stimulation of Children Knowing Letters through Word Outlining in Alwidjar Kindergarten in Padang. The method used in this research is descriptive qualitative research method with literature study. In the study of this literature study researchers used various written sources such as articles, journals, and documents relevant to the research in this study. In this research literature study, there was an increase in the Children's Ability to Recognize Letters through Word Outlining Games in early childhood learning. The learning in this study focuses on the game of parsing words in improving the ability to recognize children's letters. The results of several game studies describing words can improve children's ability to recognize letters and read in children.

**Keywords:** *Know the Letters, Word Parsing Games, Dini Age Children*

### **PENDAHULUAN**

Penyelenggaraan pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana yang terdapat dalam isi pembukaan UUD 1945 pada alinea keempat. Dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut, setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan kecerdasan melalui pendidikan dan pengajaran (pasal 31 ayat 1 UUD 1945 ). Pendidikan adalah merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi. Dalam bidang pendidikan seorang anak dari lahir memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan disertai dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya yang sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar

bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing, baik secara intelektual, emosional dan sosial.

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan masa emas (*golden ege*), dimana pendidikan anak usia dini periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian, memori dan aspek perkembangan lainnya. Kondisi ini sesuai dengan Undang - Undang Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 14 bahwa Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan ransangan pendidikan untuk membantu fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan dasar .

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emsosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap - tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Taman Kanak-kanak (TK) menurut Kemendiknas adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Tujuan dari TK menurut Kemendiknas (2007) sebagai berikut:1)Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan tanggung jawab; 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis dan sosial peserta didik pada usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan; 3) Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai - nilai agama dan moral, sosial-emosional, kemandirian, koqnitif, bahasa, dan fisik/motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar”.

Program pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh, mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar adalah kemampuan berbahasa. Aspek pengembangan bahasa mempunyai kompetensi dasar yaitu anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan menulis dan membaca. Agar tujuan pengembangan bahasa tercapai secara optimal, maka guru memegang peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran pada anak. Peranan strategis tersebut mencakup peran guru sebagai fasilitator, motivator, mediator, organisator dalam proses pembelajaran.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa, maka sebagai pendidik di Taman Kanak-kanak diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak, salah satu diantaranya adalah dalam hal menumbuhkan kemampuan membaca. Pengenalan membaca sejak dini kepada anak sangat baik dilakukan, karena anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan mudah sekali menyerap segala sesuatu yang diajarkan.

Kegiatan membaca mencakup pada pengenalan huruf-huruf, kata, dua suku kata dan merangkai kata menjadi suatu kalimat sederhana sehingga akan muncul kata-kata baru yang dapat menambah kosakata baru bagi anak. Beberapa hal yang harus dilaksanakan oleh seorang guru Taman Kanak-kanak dalam menumbuhkan kemampuan membaca pada anak adalah mengelola kelas dengan baik, menyajikan

pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi anak, membimbing anak didik dengan penuh kasih sayang dan kesabaran. Bimbingan membaca yang diberikan dilakukan secara bertahap dan berulang, dan tidak memaksa anak untuk segera mampu membaca karena akan mempegaruhi tahapan perkembangan psikologis anak. Kemampuan guru dalam memilih media yang tepat dan bervariasi dalam menumbuhkan kemampuan membaca, seperti tersediannya buku bacaan anak serta dilengkapi dengan media kartu kata bergambar, kartu tanpa gambar, dan kartu huruf.

Pemilihan metode dan strategi yang relevan dalam kegiatan membaca. Kegiatan menumbuhkan kemampuan membaca yang dilakukan pada anak sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain serta menggunakan alat permainan agar anak menjadi senang dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi serta anak terlihat aktif dan tidak cepat menjadi bosan dan sekaligus anak dapat merespon pembelajaran membaca yang diberikan. Kenyataan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Alwidjar yaitu banyak anak yang belum dapat mengenal konsep huruf dengan baik. Disamping itu anak juga belum bisa menghubungkan antara konsep dengan bentuk huruf. Beberapa faktor yang terlihat menjadi penyebab diantaranya adalah Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih rendah, media yang digunakan dalam mengenalkan konsep huruf kepada anak kurang bervariasi, dimana guru langsung menuliskan di papan tulis huruf yang akan dikenalkan kepada anak. Metode dan teknik yang digunakan guru dalam menumbuhkan kemampuan membaca kurang tepat dan relevan, dimana guru sering mengajarkan membaca kepada anak dengan cara mengeja, sehingga anak kurang merespon apa yang diajarkan, cepat bosan dan terlihat kurang aktif dalam kegiatan membaca. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak dalam suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengenalkan konsep huruf dan menghubungkan antara konsep dengan bentuk huruf, maka peneliti yang juga sebagai guru di Taman Kanak-kanak Alwidjar mengupayakan suatu bentuk permainan yang dapat membantu anak dalam mengenalkan konsep huruf, dan dapat menghubungkan antara konsep dengan bentuk huruf. Hal itulah yang menjadi alasan utama penulis untuk meneliti masalah tersebut. Adapun judul penelitian studi literatur yang peneliti angkat adalah "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal huruf Melalui Permainan Menguraikan kata di Taman Kanak-kanak Alwidjar", peneliti berharap dengan adanya permainan ini kemampuan membaca anak dapat meningkat. Tujuan penelitian kajian literatur untuk menganalisis penelitian-penelitian sebelumnya berkaitan dengan Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal huruf Melalui Permainan Menguraikan kata

Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Menurut siregar (2019:54) Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu satu dengan lainnya. Menurut Jahja (2011:53) bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan suatu pengertian seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Menurut Mayasari (2018:56) Pembelajaran bahasa tidak lepas dari empat keterampilan dasar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aisyah (2007:67) menyatakan bahwa kemampuan bahasa anak berkembang pada usia 4 tahun. Anak mampu mengucapkan sebagian besar kata dalam bahasa, kosa kata yang dikuasainya. Itupun berkembang mencapai 1.500 kata, dan akan bertambah 1.000 kosa kata. Menurut Susanto (2011:81) fungsi pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak taman kanak-kanak antara lain: 1) sebagai alat untuk

berkomunikasi dengan lingkungan; 2) sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak; 3) sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak; dan 4) sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Menurut Dalman (2013:5) bahwa membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraph, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/ tanda/ tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. Yulsofriend (2013:47) menyatakan membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "Huruf" mengandung arti tanda aksara di tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Menurut Salwanur dkk (2018:1566) Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa

Carol Seefelt dan Barbara A.Wasik (2008: 330) bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Slamet Suyanto (2005:165) bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah .Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda seperti D dan B, M dan W maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf. Mengenal huruf adalah penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan,tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan /diharapkan. Penggunaan permainan huruf membuat anak mulai bergairah membaca, mengenali huruf dari kontek,memperhatikan lingkungan dan membaca apapun disekitarnya seperti pada kemasan dan papan penunjuk.

Menurut Jawati (2013:255) Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Menurut Sudono (2000:7) Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, menggolongkan, memadukan, mencerai padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain atau menyusun seluruh bentuk utuhnya.

Permainan mengurai kata merupakan permainan modifikasi dari permainan kartu gambar. Hal yang membedakannya yaitu media yang digunakan lebih luas dari pada kartu yaitu dengan menggunakan papan flanel. Menurut Marda (2019:66) Media kartu gambar adalah media yang berupa gambar yang disertai dengan kata-kata atau kalimat di bawahnya. Menurut Sutrisnadi dalam Sariani (2015:5) kartu gambar adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar berguna sebagai media belajar penguasaan berkosa kata anak dan keterampilan dalam berbicara dan juga mengenal bentuk, benda, hewan, dan jenis aktivitas lainnya. Menurut Sadiman dalam Arini dkk (2015:4) kartu gambar adalah termasuk media visual, pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual dan secara khusus kartu gambar untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta.

Menurut Pebriani (2012:10) permainan menguraikan kata adalah permainan dengan media kartu gambar yang bertuliskan nama dari gambar, kartu gambar yang ada nama gambar yang dipenggal kata menjadi suku kata dan kartu huruf, kartu suku

kata akan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan membaca pada anak. Permainan mengurai kata merupakan permainan modifikasi menggunakan papan flanel yang bisa dibongkar pasang, pada permainan ini anak akan mendapatkan pembelajaran mengenal huruf secara konkrit dengan gambar serta anak secara aktif menyusun huruf menjadi sebuah kata bermakna yang sesuai dengan gambar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan mengurai kata adalah Permainan mengurai kata merupakan permainan modifikasi menggunakan papan flanel tentang mengenal huruf secara konkrit dengan gambar serta anak secara aktif menyusun huruf menjadi sebuah kata bermakna yang sesuai dengan gambar.

Permainan mengurai kata memiliki manfaat dalam proses perkembangan anak. Permainan mengurai kata merupakan bentuk modifikasi dari kartu gambar. Menurut Pahmadi dalam Madyawati (2016) manfaat kartu gambar bagi anak yakni Alat untuk mengutarakan atau mengekspresikan isi hati, pendapat, maupun gagasan, media bermain fantasi, dan imajinasi, stimulasi bentuk ketika lupa atau untuk menambah gagasan baru, dan alat untuk menjelaskan bentuk serta situasi. Oleh karena itu kartu gambar dapat mengekspresikan ide dan gagasan anak dan bisa mengingatkan ketika anak lupa.

## **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran stimulasi kemampuan mengenal huruf anak melalui mengurai kata. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi literatur, Dimana sistem pengambilan data dalam penelitian ini bersumber dari buku-buku atau jurnal-jurnal yang dianalisis berdasarkan permasalahan yang ada. Zed (2014:3) studi pustaka atau studi literatur merupakan kegiatan yan berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Sumber data dari penelitian ini diambil beberapa dokumen-dokumen berupa buku-buku serat jurnal-jurnal hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini menganalisa referensi yang bersumber dari jurnal dan buku lalu menghubungkan dengan fenomena yang ada. Menurut Nazir (2014:27) studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf melalui Permainan Menguraikan Kata di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang, maka jenis penelitian ini adalah penelitian studi literatur dengan menelaah beberapa jurnal terkait Kemampuan Anak Mengenal Huruf. Hasil dari berbagai telaah literatur ini akan digunakan untuk mengidentifikasi apakah terjadi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf melalui Permainan Menguraikan Kata.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia Dini**

Pembelajaran mengenal huruf sudah diterapkan kepada anak sejak dini. Pembelajaran mengenal huruf merupakan salah satu tahapan awal anak sebelum pembelajaran membaca, oleh karena itu pembelajaran mengenal huruf sebaiknya melalui berbagai permainan yang menyenangkan bagi anak. Beberapa hasil penelitian dalam bentuk jurnal membuktikan bahwa berbagai permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Hasil penelitian Rahayuningsih (2019) menyatakan bahwa permainan kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B di TK Sion Blora. Peningkatan mengenal huruf ini meliputi anak mampu menunjukkan huruf, anak mampu menuliskan beberapa huruf yang membentuk satu kata dengan benar, anak mampu menuliskan namanya dengan benar dan anak mampu mencocokkan huruf dengan benar. Menurut Handayani dan Nurhafizah (2019) terjadi peningkatan kemampuan

mengenal huruf anak melalui permainan kantong ajaib dengan indikator yaitu menyebutkan huruf dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib, menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib, menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib dan menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. kegiatan bermain anak sambil belajar akan memberikan kesan menyenangkan bagi anak dalam mengenal huruf. Beberapa indikator yang bisa diukur dalam mengenal huruf anak meliputi anak mampu menunjukkan huruf, anak mampu menuliskan beberapa huruf yang membentuk satu kata dengan benar, anak mampu menuliskan namanya dengan benar dan anak mampu mencocokkan huruf dengan benar, anak mampu menyebutkan huruf vocal dan konsonan, menyusun huruf menjadi kata.

### **Pentingnya Mengetahui Huruf bagi Anak Usia Dini**

Hasil penelitian Rahmadani dkk (2019) mengemukakan Pentingnya kemampuan mengenal huruf ini sebagai dasar awal anak menguasai kemampuan membaca maka kemampuan mengenal huruf seharusnya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak. Menurut Hasan dalam Rahayuningsih (2019) Pengenalan huruf sejak usia TK adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Agus Hariyanto dalam penelitian Trisniwati (2014) bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf sangat penting bagi anak usia dini sebagai persiapan awal kemampuan membaca seperti melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak dengan proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

### **Permainan Mengurai Kata Meningkatkan Kemampuan Mengetahui Huruf Anak Usia Dini**

Permainan mengurai kata merupakan permainan modifikasi dari permainan kartu gambar. Hal yang membedakannya hanya terletak pada media yang digunakan lebih luas dari pada kartu yaitu dengan menggunakan papan flanel. Media yang digunakan pada permainan mengurai kata lebih luas dan lebih berwarna dengan papan flanel. Permainan ini digunakan untuk anak berusia 5 sampai 6 tahun.

Permainan mengurai kata atau kartu bergambar cocok untuk anak usia dini terutama untuk anak berusia 4 sampai 5 tahun. Hasil penelitian Susila dkk (2016) permainan kartu huruf bergambar berpengaruh terhadap motivasi belajar anak dalam mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Sejalan dengan hasil penelitian Wirdanelis (2017) menunjukkan bahwa permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun bisa digunakan dengan memberikan tantangan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Hasil penelitian Siregar (2019) mengemukakan Kemampuan mengenal huruf anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Pembina I Kota Jambi dapat ditingkatkan menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata dengan cara masing-masing anak membawa/memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Hasil Penelitian Firdaus (2019)

menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa Kober Darussalam kelompok A setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf, sehingga penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung.

Hasil penelitian Vortuna dkk (2018) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal huruf anak dapat ditingkatkan menggunakan permainan kartu huruf. Sejalan dengan hasil penelitian Salwanur dkk (2018) menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak dapat ditingkatkan menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata dengan cara masing-masing anak membawa/memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru. Bermain dengan kartu dengan ditebak akan mendorong anak untuk mengenal huruf, sehingga anak tidak merasa terbebani oleh pembelajaran mengenal huruf.

Hasil penelitian Pebriani (2012) Permainan menguraikan kata dengan media kartu gambar yang bertuliskan nama dari gambar, kartu gambar yang ada nama gambar yang dipenggal kata menjadi suku kata dan kartu huruf, kartu suku kata akan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan membaca pada anak, dengan adanya peningkatan dengan menggunakan permainan menguraikan kata. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu bergambar atau mengurai kata yang merupakan modifikasi dari kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di taman kanak-kanak. Beberapa penelitian memperlihatkan peningkatan kemampuan anak setelah pembelajaran menggunakan permainan kartu bergambar.

## **SIMPULAN**

Pembelajaran mengenal huruf merupakan salah satu tahapan awal anak sebelum pembelajaran membaca, oleh karena itu pembelajaran mengenal huruf sebaiknya melalui berbagai permainan yang menyenangkan bagi anak. Beberapa hasil penelitian disimpulkan bahwa berbagai permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. kegiatan bermain anak sambil belajar akan memberikan kesan menyenangkan bagi anak dalam mengenal huruf.

Pengenalan huruf sebagai persiapan awal kemampuan membaca seperti melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak dengan proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Anak yang mengenal huruf akan mudah melanjutkan tahap membaca berikutnya. Oleh karena itu pembelajaran pengenalan huruf sangat penting dipelajari sejak usia dini.

Permainan mengurai kata merupakan permainan modifikasi dari permainan kartu gambar untuk anak berusia 4 sampai 6 tahun. Hal yang membedakannya hanya terletak pada media yang digunakan lebih luas dari pada kartu yaitu dengan menggunakan papan flanel. Media yang digunakan pada permainan mengurai kata lebih luas dan lebih berwarna dengan papan flanel. Permainan kartu bergambar atau mengurai kata menyajikan bentuk gambar dan kata yang bisa dipenggal perhuruf. Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebagai referensi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat melalui permainan mengurai kata. Beberapa penelitian memperlihatkan terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf anak setelah pembelajaran menggunakan permainan kartu bergambar .

Berdasarkan studi literatur di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Kemampuan Anak Mengenal Huruf dapat meningkat melalui Permainan Menguraikan Kata. Beberapa jurnal menjelaskan bahwa pentingnya kemampuan mengenal huruf sebagai bekal awal dalam pembelajaran membaca anak maupun dalam

perkembangan bahasa anak. oleh karena itu permainan mengurai kata merupakan salah satu alat permainan yang menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. bahkan menurut beberpa jurnal menjelaskan bahwa melalui permainan mengurai kata anak dapat mengenal huruf vokal dan konsonan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arini, Ni Putu Novi. 2015. Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini. *e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 3 No.1
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca Jakarta* : PT Rajagrafindo
- Firdaus, Putri Hidayah. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* Vol 2, No 1 P-ISSN. 2527-4325 E-ISSN. 2580-7412
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (pendidikan anak usia dini)*. Yogyakarta : diva press.
- Jahja, Y. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Jawati, Ramaikis. 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1 (1)
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Kencana: Jakarta
- Mayasari, D. and Ardhana, N. R. 2018. Publikasi Bentuk Fungsi dan Kategori Sintaksis Tuturan Masyarakat Manduro sebagai Pendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), p. 51. doi: 10.31004/obsesi.v2i1.7.
- Moh. Nazir. 2014. *Metode Penelitian*. Bogot: Ghalia Indonesia.
- Pebriani. 2012. Peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan mengurai kata di taman kanak kanak negeri pembina agam. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* Vol 1, No 3
- Rahayuningsih, Sheila Septiana; Soesilo, Tritjahjo Danny; Kurniawan, Mozes. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol 9. No. 1
- Rahmadani, Fita; Suryana, Dadan; Hartati, Sri. 2019. Pengaruh Media *Sandpaper Letter* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak di Taman Kanak-kanak Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* Vol 6, No. 1 p-ISSN 2337-8301 ; e- ISSN 2656-1271
- Salwanur dkk. 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Kata Pada Anak Kelompok A PAUD Terpadu Qalibun Salim Kalukubula Kabupaten Sigi. *Jurnal Kolaboratif Sains* Vol 1, No 1
- Sariani, Ni Putu Sukma dkk. 2015. Implementasi Metode Demonstrasi Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan. *e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 3 No.1
- Seefeldt, Carol., & Barbara A Wasik. (2006). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta : Indeks.
- Siregar, Rusti Alam. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*. Volume 2, NO. 1 Januari – Juni
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta. Grasindo
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

- Susila dkk. 2016. Pengaruh Permainan Kartu Huruf Bergambar terhadap Motivasi Belajar Anak Dalam mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* Vol 3, No 2
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Trisniwati. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Metode Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Vortuna, Dewi dkk. 2018. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Tumbuh Kembang*, Volume 5, Nomor 2,
- Wirdanelis dkk. 2017. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Gambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* Vol 4, No 1
- Yulsofyfriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Suka Bina Press.
- Zed, Mestika. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia