Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 245 – 252

RESEARCH ARTICLE

Inclusive Navigation: An Inclusive Service Model Based on Adaptive Scheduling and Percentage-Based Curriculum Adaptation

Ulfa Fauzizah[1], Salahuddin[2], Choiriyah Widyasari[3]
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIPP, Universitas Negeri Manado, Indonesia

peronika003@gmail.com[1], jennydengah@unima.ac.id[2], refienrawung@unima.ac.id[3]

Kata Kunci:
Huruf Vokal, Anak Usia Dini, Permainan Kartu Huruf, Bahasa

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penguasaan huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun di TK Cahaya Mutiara Kasih Tomohon. Kondisi ini terjadi akibat penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak didukung oleh media yang menarik bagi anak. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan kecakapan anak dalam mengenal huruf vokal melalui penggunaan media kartu huruf berbasis permainan pada sekelompok 10 anak berusia 4–5 tahun. Penelitian dilakukan dengan menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berpedoman pada model Kurt Lewin, melalui empat rangkaian tahap yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dijalankan dalam dua putaran siklus. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa tingkat ketercapaian kemampuan mengenal huruf vokal melalui aktivitas permainan kartu huruf pada siklus I sebesar 60%, dan angka tersebut melonjak secara bermakna hingga 100% pada siklus II. Peningkatan ini tampak dari kemampuan anak dalam mengenali bentuk visual dan lafal huruf vokal a, i, u, e, o, serta keterampilan mereka menghubungkan lambang huruf dengan gambar yang relevan. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan kartu huruf efektif digunakan untuk meningkatkan pengenalan huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian dinyatakan selesai pada siklus II sebab semua tolok ukur keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya telah dicapai secara keseluruhan.

Key Word:
Vowels, Early Childhood, Alphabet Card Games, Language

Abstract

This study was motivated by the suboptimal mastery of vowels among children aged 4–5 years at Cahaya Mutiara Kasih Kindergarten in Tomohon. This situation arises due to the use of learning approaches that lack variety and are not supported by media that are engaging for children. The primary objective of this study is to develop children's ability to recognize vowels through the use of game-based letter cards with a group of 10 children aged 4–5 years. The study was conducted by applying the Classroom Action Research (CAR) approach based on Kurt Lewin's model, through four sequential stages namely planning, implementation of actions, observation, and reflection, which were carried out over two cycles. The research findings revealed that the achievement level of the ability to recognize vowels through letter card game activities in Cycle I was 60%, and this figure increased significantly to 100% in Cycle II. This improvement was evident in the children's ability to recognize the visual forms and pronunciations of the vowels a, i, u, e, o, as well as their skill in linking letter symbols with relevant images. Therefore, it can be concluded that the letter card game medium is effective for improving vowel recognition in children aged 4–5 years. The study was concluded in Cycle II because all previously established success criteria had been fully achieved.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah layanan pendidikan permulaan yang diperuntukkan bagi anak mulai dari kelahiran sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui pemberian stimulasi edukatif secara holistik untuk mendukung perkembangan fisik dan kematangan psikologis anak supaya memiliki kesiapan dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tingkatan pendidikan formal yang paling awal dalam tatanan pendidikan nasional di Indonesia. Menurut Nurmalitasari (2015 : 108) mengungkapkan, dalam konteks pendidikan, anak usia dini mengacu pada individu yang belum menempuh jenjang sekolah dasar dan tengah menjalani stimulasi tumbuh kembang, baik melalui pengasuhan langsung oleh keluarga maupun melalui institusi pra-sekolah misalnya kelompok bermain, taman kanak-kanak, serta lembaga penitipan anak.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Keberadaan lembaga pra-sekolah ini memainkan peran penting sebagai jembatan transisi menuju pendidikan formal, dengan tujuan membentuk kesiapan anak yang menyeluruh — meliputi dimensi intelektual, emosional, sosial, dan fisik — sehingga anak mampu mengikuti proses pembelajaran di sekolah dasar dengan lebih optimal. Oleh karena itu, anak usia dini secara umum dapat dipadankan dengan istilah anak usia pra-sekolah.

Kemampuan bahasa lisan yang baik menjadi fondasi bagi pengenalan huruf. Anak yang kaya kosakata akan lebih mudah menghubungkan simbol huruf vokal dengan bunyi dan kata yang sudah dikenalnya saat diajak bermain kartu huruf (Dengah, 2019). Kapasitas anak dalam memahami huruf, terutama pada aspek pengenalan konsep huruf, perlu diperkenalkan sejak tahap awal kehidupan dan program literasi awal di lembaga PAUD dapat menjadi salah satu kegiatan edukatif yang sangat berperan guna mendukung pertumbuhan kemampuan keaksaraan anak.

Kemampuan mengenali huruf vokal (a, i, u, e, o) merupakan salah satu aspek yang krusial dalam tahap literasi awal anak usia 4-5 tahun. Pada usia ini, anak berada dalam fase pra-membaca di mana pengenalan bentuk dan bunyi huruf menjadi fondasi untuk keterampilan membaca dan menulis di kemudian hari.

Merujuk pada hasil pengamatan pendahuluan, tepat pada tanggal 12 Maret 2025 di TK Cahaya Mutiara Kasih Tomohon peneliti melihat bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran banyak anak menghadapi hambatan ketika memahami bentuk huruf vokal (a, i, u, e, o) meskipun mereka mampu menghafal bunyinya. Hal ini terlihat dari fakta bahwa hanya 4 dari 10 anak yang sanggup mengenali huruf vokal dengan baik, sementara 6 anak lainnya hanya mampu mengingat bunyi huruf (a, i, u, e, o) tanpa mengenali bentuknya secara visual. Permasalahan ini, disebabkan oleh metode pembelajaran yang bersifat stagnan dan tidak variatif disertai minimnya daya tarik pada media yang dipakai dalam proses belajar. Pembelajaran yang bersifat satu arah, seperti menghafal melalui pengulangan verbal tanpa variasi aktivitas, cenderung membuat anak cepat bosan dan tidak konsentrasi. Selain itu, ketiadaan alat peraga belajar yang komunikatif dan menggembirakan ikut menurunkan ketertarikan anak pada kegiatan belajar. Dapat dilihat melalui tabel 1.1 hasil observasi pra-survei dibawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Pra-Survei Perkembangan Kemampuan Mengenal Bentuk dan Bunyi Huruf Vokal

No	Nama Anak	Aspek	Indikator Kemampuan Mengenal Bentuk dan Bunyi Huruf Vokal	Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk dan Bunyi Huruf Vokal
1.	F.E	Mengenal Bentuk dan Bunyi Huruf Vokal	1.Menyimak video huruf vokal yang dilihat,	MB
2.	E.L			BB
3.	J.A			BB
4.	J.E		2.Menyebutkan huruf vokal dengan lafal yang benar	MB
5.	N.I			BB
6.	J.S			MB
7.	C.H		3.Mencocokkan kartu huruf vokal dengan gambar yang sesuai	BB
8.	E.Z			MB
9.	L.A		4.Mengembangan kemampuan bahasa melalui pengucapan huruf vokal	BB
10.	K.Y			BB

Skor Penilaian: BB Belum Berkembang (anak belum dapat menyimak video huruf vokal yang dilihat) (1). MB: Mulai Berkembang (Anak mulai sanggup menyebutkan huruf vocal dengan lafal yang benar) (2). BSH: Berkembang Sesuai Harapan (Anak sanggup mencocokkan kartu huruf dengan gambar yang sesuai) (3). BSB Berkembang Sangat Baik (Anak sudah sanggup mengembangkan kemampuan Bahasa melalui pengucapan huruf vocal secara mandiri tanpa bantuan guru).

Solusinya adalah penggunaan media permainan kartu huruf. Media ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik anak saat belajar huruf vokal (a, i, u, e, o) melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

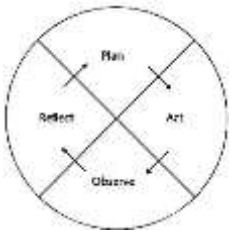
Permainan kartu huruf memungkinkan anak untuk mengenali bentuk huruf melalui aktivitas seperti mencocokkan huruf dengan gambar yang punya bunyi awal yang sama. Dengan demikian, anak tidak hanya mengandalkan hafalan bunyi, tetapi menguatkan memori visual terhadap bentuk huruf. Menurut Hasan, Pangastuti, dan Hanum (2017:26), kartu huruf merupakan perangkat pembelajaran yang terdiri atas sejumlah kartu yang dibuat khusus untuk memudahkan anak dalam belajar membaca, yakni dengan cara mengamati dan menghafal bentuk huruf yang disertai ilustrasi gambar beserta tulisan sebagai penjelasannya.

Berangkat dari penjelasan yang telah dipaparkan di atas, peneliti termotivasi untuk menyelenggarakan suatu studi ilmiah dengan judul: "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cahaya Mutiara Kasih Tomohon."

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka problematika yang dirumuskan dalam studi ini ialah: "Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui permainan Kartu Huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Cahaya Mutiara Kasih Tomohon?" Sasaran yang hendak diraih dalam penelitian ini ialah guna mendapatkan deskripsi yang jelas berkaitan dengan kecakapan mengenali huruf vokal dengan permainan Kartu Huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Cahaya Mutiara Kasih Tomohon.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilakukan dengan menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kurt Lewin. Pelaksanaannya mencakup empat tahap yang dilakukan secara sistematis dan berurutan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan keseluruhan proses berlangsung dalam dua siklus. Alur penelitian bisa diliat pada gambar seperti berikut:



Gambar 2.1 Siklus PTK menurut Kurt Lewin

Subjek penelitian yaitu seluruh anak, yaitu enam orang berjenis kelamin laki-laki dan empat orang berjenis kelamin perempuan dengan total semua adalah 10 anak. Tempat pelaksanaannya diselenggarakan di salah satu Pendidikan Anak Usia Dini yaitu TK Cahaya Mutiara Kasih, Kecamatan Tomohon Tengah, Kota Tomohon, Provinsi Sulawesi Utara. Penelitian ini diselenggarakan pada semester genap tahuan ajaran 2025/2026.

Teknik yang dipakai dalam proses penghimpunan data pada studi ini ialah observasi dan dokumentasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung di dalam kelas selama proses penelitian berlangsung. Data yang didapatkan dari proses pembelajaran di hitung dengan memakai statistik sederhana mengkalkulasi presentase dengan rumus presentase (%) dengan rumus (Depdiknas dalam Trianto 2010:64).

$$\text{KB} = \frac{\text{T}}{\text{Tt}} \text{x } 100\%$$

Keterangan: KB = Ketuntasan Belajar. T = Jumlah Anak Yang Tuntas Belajar. Tt = Jumlah Anak Dalam Kelas

Penjelasan : * BB (Belum Berkembang) **: MB (Mulai Berkembang) **: BSH (Berkembang Sesuai Harapan). ****:BSB (Berkembang Sangat Baik)

Analisis data dilaksanakan sebagai upaya guna memperoleh jawaban dari permasalahan yang telah diidentifikasi dan dirumuskan oleh peneliti sebelumnya. Proses analisis data dijalankan melalui sistem penilaian yang diterapkan di TK, yakni dengan memanfaatkan simbol bintang sebagai tolok ukur penilaian:

(BB), (MB), (BSH), (BSB), sebagai tanda pencapaian indikator yang sesuai dengan Permendikdasmen No. 10 Tahun 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini diselenggarakan di TK Cahaya Mutiara Kasih Tomohon dengan melibatkan 10 anak sebagai subjek, yang mencakup enam orang anak laki-laki dan empat orang anak perempuan. Selanjutnya, tindakan pembelajaran yang menggunakan media permainan kartu huruf dilaksanakan dalam dua siklus tindakan.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Pelaksanaan penelitian tindakan pada putaran pertama (siklus I) dilakukan pada hari Rabu, 11 Februari 2026. Tahap perencanaan meliputi penyusunan Modul Ajar dengan topik mengenali huruf vokal a, i, u, e, o, mempersiapkan media pembelajaran berupa video huruf vokal, media kartu huruf, kotak kartu, gambar LKPD, dan area bermain yang aman dan memadai, serta menetapkan indikator keberhasilan pembelajaran. Tahap pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pembuka berupa berdoa, tanya jawab, dan ice breaking menggunakan media laptop. Pada kegiatan inti, anak-anak mengamati video huruf vokal, mengambil satu kartu abjad kemudian melafalkan huruf yang didapat, mencocokkan kartu huruf dengan gambar, serta mencari kartu huruf di dalam kotak.

Setelah melakukan pengamatan, data yang diperoleh menunjukkan bahwa tindakan selama siklus I belum sepenuhnya tercapai. Masih dijumpai hambatan, yakni anak mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi wujud dan suara huruf vokal, anak belum sanggup melafalkan huruf vokal dengan ucapan yang tepat, serta anak belum bisa memasangkan kartu huruf vokal dengan gambar yang sesuai. Hal ini dikarenakan beberapa anak yang tidak memperhatikan dan mendengarkan saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hasil pengamatan yang diperoleh saat melakukan siklus I hanya mencapai 60%.

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Anak Siklus I

Nama Anak	BB ★	MB ★★	BSH ★★★	BSB ★★★★
Fe			✓	
El		✓		
Ja	✓			
Je				✓
Ni	✓			
Je		✓		
Ch			✓	
Ez				✓
La			✓	
Ky		✓		
Jumlah	2 (20%)	2 (20%)	3 (30%)	3 (30%)
Total ketuntasan BSH+BSB: 60%				

Hasil capaian anak siklus I. ★: 2 anak= 20%. ★★: 2 anak= 20%. ★★★: 3 anak= 30%
★★★★ : 3 anak = 30%

Jumlah anak : 10 anak = 60%



Grafik Penilain Siklus I

Merujuk pada sajian tabel di atas, dari total sepuluh siswa yang mengikuti kegiatan belajar, sebanyak 2 anak (20%) tergolong pada kategori belum berkembang (BB), 2 anak (20%) pada kategori mulai berkembang (MB), 3 anak (30%) pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak (30%) pada kategori berkembang amat baik (BSB). Dengan demikian, pada siklus I hanya 6 anak atau sebesar 60% dari keseluruhan peserta yang menunjukkan perkembangan positif dalam kemampuan mengenal huruf vokal melalui media permainan kartu huruf, sementara target yang ditetapkan adalah 85%. Oleh karena hasil yang dicapai belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan, maka pelaksanaan penelitian perlu diteruskan ke siklus berikutnya.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Adapun kelebihan yang ditemukan pada siklus I adalah anak-anak menunjukkan ketertarikan pada permainan kartu huruf, suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan interaksi antara anak meningkat Sementara kekurangannya adalah kartu huruf mudah tercecer dan rusak, anak fokus pada hafalan tanpa mengenali bentuk huruf vokal, dan partisipasi anak belum merata. Kekurangan yang terdapat pada siklus I merupakan salah satu hal yang menyebabkan keberhasilan belum tercapai, untuk itu pada siklus II diharapkan dapat menumbuhkan kecakapan anak dalam mengenali huruf vokal melalui permainan kartu huruf.

Hasil penelitian tindakan siklus II dilselenggarakan pada hari Jumat, 06 Maret 2026. Pada siklus II, peneliti merevisi Modul Ajar berdasarkan refleksi siklus I dengan menambahkan variasi permainan dan alokasi waktu yang lebih merata, menyempurnakan instrumen observasi, serta menetapkan target peningkatan dari siklus I 60% menjadi 100%. Pada kegiatan inti siklus II, anak mencari huruf vokal dan mencocokkan dengan gambar, tebak huruf (guru menunjukkan kartu secara cepat, anak menyebutkan bunyinya), dan anak menyebutkan huruf vokal secara mandiri. Guru juga memberikan pendampingan individual pada anak yang kesulitan.

Hasil belajar peserta didik pada siklus II memperlihatkan peningkatan yang lebih berarti jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Para siswa tampak penuh semangat dan serius ketika mengikuti aktivitas belajar mengajar yang memanfaatkan media permainan kartu huruf sebagai alat guna belajar huruf vokal. Keadaan ini terlihat dari kemampuan anak-anak dalam membedakan bentuk sekaligus mengucapkan bunyi huruf secara benar dan tepat, serta sanggup memasangkan huruf dengan gambar yang sesuai dan menunjukkan kegembiraan dalam proses pengenalan huruf vokal. Sehingga hasil pengamatan yang dihasilkan pada siklus II bisa mencapai indikator penilaian yang ditentukan yaitu 85%.

Tabel 1.3 Hasil Penilaian Anak Siklus II

Nama Anak	BB ★	MB ★★	BSH ★★★	BSB ★★★★
Fe			✓	
El				✓
Ja			✓	
Je				✓
Ni				✓
Je				✓
Ch			✓	
Ez				✓
La				✓
Ky				✓
Jumlah	0 (0%)	0 (0%)	3 (30%)	7 (70%)
Total ketuntasan BSH+BSB: 100%				

⋆: 0 anak= 0%. ⋆⋆ : 0 anak= 0%. ⋆⋆⋆: 3 anak= 30%. ⋆⋆⋆⋆ : 7 anak = 70%
Jumlah anak : 10 anak = 100%



Grafik Penilain Siklus II

Merujuk pada sajian data di dalam tabel tersebut, dapat dipahami bahwa dari keseluruhan 10 anak yang ikut serta dalam proses belajar, tidak lagi dijumpai peserta didik yang tergolong dalam kriteria belum berkembang (BB) ataupun kriteria mulai berkembang (MB). Sebanyak 3 anak (30%) telah mencapai kategori

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan 7 anak (70%) berhasil mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Jadi dari penjelasan siklus II di atas adanya peningkatan yaitu sudah tidak ada anak yang mendapatkan tanda bintang BB dan MB, sehingga penelitian pada siklus II dengan meningkatkan kecakapan mengenali huruf vokal melalui permainan kartu huruf telah memenuhi target keberhasilan belajar anak 100%. Maka penelitian ini tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil kajian dari penerapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua putaran (siklus), terbukti bahwa permainan dengan media kartu abjad dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf vokal (a, i, u, e, o) bagi siswa usia 4–5 tahun di TK Cahaya Mutiara Kasih Tomohon. Peningkatan ini terlihat dari capaian anak pada siklus pertama, yakni 60% (yang terdiri atas 3 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan/BSH dan 3 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik/BSB), kemudian naik menjadi 100% pada siklus kedua (3 anak berpredikat BSH dan 7 anak berpredikat BSB). Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran spesifik permainan kartu huruf dalam mendukung setiap indikator kecakapan mengenali huruf vokal. Pada indikator kecakapan mengenali bentuk dan bunyi huruf vokal, siklus I menunjukkan bahwa sejumlah besar peserta didik masih belum dapat mengenali perbedaan wujud huruf secara visual meskipun sudah hafal bunyinya. Setelah penerapan permainan kartu huruf yang lebih terstruktur pada siklus II, anak dilatih mencocokkan kartu huruf dengan gambar seperti huruf "A" dengan gambar Apel dan huruf "I" dengan gambar Ikan. Aktivitas ini memaksa anak untuk memperhatikan bentuk huruf secara visual sehingga memori visual mereka terhadap huruf vokal semakin kuat. Hal ini sejalan dengan pendapat Rawung (2021) bahwa pemamfaatan media kartu bergambar bisa menjadi stimulus yang kuat bagi anak untuk mengenali simbol-simbol huruf. Pada indikator kemampuan menyimak video huruf vokal, siklus I anak masih kesulitan karena kurangnya variasi kegiatan. Pada siklus II, peneliti menambahkan ice breaking dan review interaktif sebelum menayangkan video, di mana anak diajak bernyanyi sambil menunjukkan kartu huruf yang sesuai dengan suara dalam video. Hal ini membuat anak lebih fokus dan tertarik. Permainan kartu huruf yang dikombinasikan dengan media audio-visual membantu anak yang memiliki gaya belajar auditori maupun visual, sesuai dengan pernyataan Suwaryaningrat (2022) bahwa media pembelajaran kreatif yang multisensori mampu menarik perhatian anak usia 4-5 tahun. Pada indikator kecakapan menyebutkan huruf vokal dengan lafal yang benar, siklus I anak masih ragu-ragu dan sering tertukar antara huruf "a" dengan "e" atau "o" karena metode menghafal tanpa konteks. Pada siklus II, peneliti menerapkan permainan "Tebak Huruf" yaitu guru menunjukkan kartu huruf secara cepat dan anak menyebutkan bunyinya. Permainan ini melatih kecepatan respons anak dan memperkuat asosiasi antara bentuk dan bunyi. Dengan pengulangan yang menyenangkan, semua anak pada siklus II mampu menyebutkan kelima huruf vokal dengan lafal yang benar. Temuan tersebut memperkuat hasil studi dari Dewi Vortuna, Ratiyah, serta Syafdaningsih (2018), yang menyatakan bahwa aktivitas bermain kartu huruf mampu menumbuhkan keterampilan pengenalan huruf melalui proses penguluan yang mengandung makna. Pada indikator kemampuan mencocokkan kartu huruf vokal dengan gambar yang sesuai, indikator ini mengalami peningkatan paling signifikan. Pada siklus I, anak kesulitan karena kartu huruf mudah tercecer dan anak hanya fokus pada hafalan tanpa memperhatikan gambar. Pada siklus II, peneliti melakukan revisi dengan menyediakan kartu huruf yang lebih besar dan gambar yang lebih berwarna serta memberi pendampingan individual bagi anak yang kesulitan. Permainan "Mencari Huruf dalam Kotak" dimodifikasi menjadi "Mencocokkan Pasangan" yaitu anak harus menjodohkan kartu huruf dengan kartu gambar yang memiliki bunyi awal yang sama. Aktivitas ini melatih kemampuan kognitif anak dalam mengkategorikan dan memvisualisasikan hubungan antara huruf dan objek. Hasil ini mendukung pendapat Hasan, Pangastuti, dan Hanum (2017) bahwa media kartu abjad mampu memudahkan anak dalam mempelajari huruf melalui gambar. Pada indikator minat dan antusias anak dalam bermain kartu huruf, siklus I masih ada anak yang bermain sendiri, tidak serius, dan tidak memperhatikan karena kurangnya variasi permainan. Pada siklus II, peneliti menambahkan variasi seperti permainan estafet kartu huruf di mana anak bergiliran mengambil kartu dan menyebutkan hurufnya serta permainan berkelompok di mana anak bekerja sama mencocokkan kartu. Variasi ini membuat anak lebih antusias karena adanya unsur kompetisi sehat dan kerja sama. Semua anak pada siklus II menunjukkan partisipasi aktif dan ekspresi wajah yang ceria selama kegiatan. Hal ini sejalan dengan fungsi bermain menurut John D. Latuheru (2016) bahwa permainan kartu huruf mampu meningkatkan motivasi belajar anak dan mendorong anak untuk saling membantu. Pada indikator kemampuan mengembangkan bahasa melalui pengucapan huruf vokal secara mandiri, siklus I anak masih membutuhkan bantuan guru saat mengucapkan huruf vokal. Pada siklus II, setelah melalui berbagai variasi permainan kartu huruf, anak mulai berani mengucapkan huruf vokal secara mandiri tanpa ditunjuk guru. Bahkan beberapa anak mulai mampu mengucapkan kata sederhana yang diawali huruf vokal seperti "A... Apel" dan "I... Ikan". Kondisi ini mengindikasikan bahwa media permainan kartu huruf bukan sekadar

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

meningkatkan pengenalan huruf tetapi juga mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak. Hasil ini sesuai dengan pendapat Suhartono (2015) bahwa kemampuan mengenali huruf vokal tergolong dalam kemampuan fonologi yang menjadi fondasi perkembangan bahasa anak.

Dengan demikian, permainan kartu abjad terbukti ampuh dalam menaikkan keterampilan mengenali huruf vokal pada anak berusia 4–5 tahun dengan sejumlah pertimbangan. Kesatu, penampakan wujud huruf melalui kartu serta ilustrasi memberikan bantuan kepada anak yang menghadapi hambatan dalam membedakan bentuk huruf. Kedua, pengulangan yang menyenangkan dalam berbagai variasi permainan seperti tebak huruf, estafet, mencocokkan, dan mencari dalam kotak mencegah kebosanan. Ketiga, pendampingan individual pada anak yang kesulitan memastikan tidak ada anak yang tertinggal. Keempat, kombinasi dengan media video memperkuat asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Kelima, unsur kompetisi sehat dan kerja sama meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif anak. Temuan kajian ini memperkuat studi sebelumnya dari Dewi Vortuna, Ratiyah, serta Syafdaningsih (2018), yang turut mengonfirmasi bahwa aktivitas kartu huruf berhasil menaikkan keterampilan pengenalan huruf, namun dengan kebaruan (novelty) pada fokus huruf vokal, usia anak yang lebih muda yaitu 4-5 tahun, lokasi penelitian yang berbeda, target keberhasilan 100% yang berhasil dicapai, serta variasi media pembelajaran yang lebih beragam seperti video dan LKPD bergambar.

KESIMPULAN

Sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan kartu huruf berhasil dalam meningkatkan keterampilan mengenali huruf vokal pada anak berusia 4–5 tahun. Kesimpulan tersebut didukung oleh adanya lonjakan capaian hasil belajar anak, yaitu dari siklus I yang mencapai 60% (terdiri dari 3 anak dalam kriteria BSH dan 3 anak dalam kriteria BSB) menjadi 100% pada siklus II (3 anak BSH dan 7 anak BSB). Penelitian ini menemukan bahwa kesulitan utama anak usia 4-5 tahun bukanlah menghafal bunyi huruf vokal, melainkan mengenali bentuk visual huruf tersebut. Kondisi awal menunjukkan dari 10 anak, seluruhnya mampu menirukan bunyi huruf vokal, tetapi hanya 4 anak yang mampu mengenali bentuknya. Setelah diberikan permainan kartu huruf dengan berbagai variasi seperti mencocokkan huruf dengan gambar, tebak huruf, dan estafet kartu, seluruh 10 anak berhasil mengenali bentuk dan bunyi huruf vokal dengan baik. Selain itu, permainan kartu huruf juga terbukti mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak. Anak-anak mulai berani mengucapkan huruf vokal secara mandiri dan beberapa anak sudah mampu mengucapkan kata sederhana seperti "Apel" untuk huruf A dan "Ikan" untuk huruf I. Oleh sebab itu, aktivitas kartu abjad ampuh dimanfaatkan untuk menaikkan keterampilan mengenali huruf vokal pada anak berusia 4–5 tahun karena menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, visual, dan berulang secara bermakna.

DAFTAR REFERENSI

Arifudin. (2022). Pentingnya pengenalan huruf pada anak usia dini.

Dengah, J. I. (2019). Meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak melalui metode bercerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 5*(4), 120–129.

Dengah, J. I. (2020). Peran guru dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak di taman kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 6*(2), 98–107.

Dengah, J. I. (2022). Studi tentang pola asuh orang tua dalam tumbuh kembang anak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8*(23), 635–643.

Elizabeth Husna. (2021). *Kurikulum taman kanak-kanak.*

Fatimatuzzariah, dkk. (2022). *Kemampuan mengenal huruf.*

Hasan, Pangastuti, & Hanum. (2017). Manfaat permainan kartu huruf dalam pengenalan huruf anak usia dini. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 1*(1), 51–66.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemdikbud.

Latuheru, J. D., & Astuti. (2016). *Fungsi permainan kartu huruf.*

Maryatun, I. B., & Zajilah, I. B. (2023). *Literasi awal anak usia dini: Teori dan praktik pembelajaran*. PT Refika Aditama.

Nations Children's Fund. (2024). *Hak bermain dan perkembangan anak.*

Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah. *Buletin Psikologi.*

Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 1*(1).

Permendikdasmen No. 10 Tahun 2025 tentang tanda pencapaian indikator.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Putri, N. L. (2021). *Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain*. Universitas Negeri Manado.

Rawung, R. K. (2021). Meningkatkan minat baca anak usia dini melalui media kartu bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNIMA, 2*(1), 25–34.

Rawung, R. K., & Mandang, F. (2023). Identifikasi kesulitan belajar membaca permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNIMA, 4*(1), 12–20.

Rizawati, S., & Susanti. (2023). *Bermain berdasarkan pengalaman belajar.*

Santrock, J. W. (2022). *Perkembangan anak* (Edisi ke-7). McGraw-Hill.

Soenjono Dardjowidjojo, & Kusumawati. (2021). *Mengenal keaksaraan awal.*

Suhartono. (2015). *Mengenal huruf vokal dan konsonan.*

Sulaeman. (2022). *Kemampuan mengenal huruf modal awal keterampilan membaca.*

Suwaryaningrat, N. D. E. (2022). Pengembangan media pembelajaran kreatif bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNIMA, 3*(1), 45–55.

Suyanto, Julia, dkk. (2022). *Kemampuan membaca.*

Tampi, F. (2022). Efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1*(1), 15–22.

Vortuna, D., Ratiyah, & Syafdaningsih. (2018). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang tahun ajaran 2018/2019.

Wantah, M. E., Tolukun, T., & Lupojo, A. N. (2024). Pengaruh permainan kreatif terhadap perkembangan sosial anak usia dini di lingkungan TK di Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10*(5), 234–242.