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

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 598 – 604

RESEARCH ARTICLE

Penerapan Media Permainan Kotak Abjad untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Bdmwqg pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru

Sesilia Gaib[1], Sofyan Amu[2], Mario Erick Wantah[3]
Program Studi S-1 Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, Universitas Negeri Manado, Indonesia

sesiliagaib01@gmail.com[1] sofyanamu@unima.ac.id[2] mariowantah@unima.ac.id[3]

Kata Kunci:
Media Permainan Kotak Abjad, Huruf Konsonan, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf konsonan pada anak usia dini, khususnya huruf B, D, M, W, Q, dan G di Taman Kanak-Kanak Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru. Permasalahan tersebut terlihat dari masih adanya anak yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan, meniru, dan menghubungkan huruf dengan bunyinya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan melalui penerapan media permainan kotak abjad. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes perbuatan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan indikator perkembangan anak yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf konsonan pada anak. Pada siklus I, persentase anak yang mencapai kriteria berkembang (BSH dan BSB) sebesar 40%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan signifikan dengan capaian 100% anak berada pada kategori BSH dan BSB. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kotak abjad efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan anak usia dini serta mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar anak.

Key Word:
Alphabet Box Game Media, Consonant Letters, Early Childhood, Classroom Action Research

Abstract

This study was motivated by the low ability of early childhood students to recognize consonant letters, particularly the letters B, D, M, W, Q, and G, at Siti Miftah State Kindergarten in Moyongkota Baru. This problem was evident from the fact that some children still had difficulties in pronouncing, imitating, and associating letters with their corresponding sounds. Therefore, it is necessary to introduce innovative learning methods through the use of engaging media that are appropriate for the learning characteristics of young children. This study aims to improve children's ability to recognize consonant letters through the implementation of an alphabet box game as a learning medium. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 15 children from group B, aged 5–6 years. Data were collected through observation, performance tests, and documentation. Data analysis was based on children's developmental indicators, namely Not Yet Developed (BB), Beginning to Develop (MB), Developing as Expected (BSH), and Very Well Developed (BSB). The results of the study showed an improvement in children's ability to recognize consonant letters. In the first cycle, the percentage of children who achieved the development criteria (BSH and BSB) was 40%, so the research was continued to the second cycle. In the second cycle, there was a significant increase, with 100% of children reaching the BSH and BSB categories. This indicates that the use of the alphabet box game as a learning medium is effective in improving early childhood students' ability to recognize consonant letters, as well as enhancing their participation and learning motivation.

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

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai sebuah langkah pembinaan yang ditargetkan bagi anak sejak mereka baru lahir hingga mencapai usia enam tahun, di mana proses ini dilaksanakan dengan memberikan stimulasi edukasi guna mendukung proses pertumbuhan serta perkembangan fisik maupun mental supaya anak mempunyai kesiapan yang matang saat

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

akan menempuh jenjang pendidikan yang berikutnya. Sejalan dengan hal tersebut, Sengkey, M. M. (2021 : 379) mengemukakan bahwa tingginya tingkat kompetensi atau daya saing lingkungan sekolah sangat dipengaruhi oleh mutu sumber daya manusia yang ada didalamnya, terutama mereka yang punya kapasitas untuk melakukan pembaruan. Guru, sebagai bagian uatama dari sumber daya manusia di sekolah, memiliki potensi besar untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan belajar yang dilaksanakan sebelum anak memasuki sekolah dasar, di mana proses ini menjadi bentuk bimbingan nyata yang diberikan kepada anak-anak sejak mereka baru lahir hingga mencapai usia enam tahun. Program pendidikan tersebut dijalankan dengan cara memberikan berbagai stimulasi edukatif yang bertujuan untuk mendukung proses tumbuh kembang anak agar mereka benar-benar siap ketika melangkah ke jenjang sekolah berikutnya, baik melalui sistem sekolah formal, kegiatan nonformal, maupun lingkungan keluarga yang informal. Selain itu, model pembelajaran pada usia dini ini dipandang sebagai upaya pendidikan yang memfokuskan tujuannya pada pembentukan fondasi utama pertumbuhan serta perkembangan anak, yang mencakup aspek nilai moral dan spiritual, kesehatan fisik, kemampuan berpikir atau kognitif, kematangan emosi dan sosial, hingga kecakapan dalam berbahasa serta berkomunikasi secara efektif supaya anak mampu berkembang dengan sangat maksimal (Mansur, 2013 dalam Madyawati, Lilis 2015:2).

Penerapan pendidikan untuk anak di usia muda merupakan bentuk nyata dari pelaksanaan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang secara spesifik dijelaskan pada Bab 1 ayat 14 serta Bab VI bagian ketujuh pasal 28. Di dalam naskah hukum tersebut, penggunaan istilah pendidikan anak usia dini secara resmi dicantumkan, meskipun sebelumnya masyarakat sudah lebih dahulu mengenal dan mempopulerkan sebutan Pendidikan Anak Usia Dini yang umum disingkat menjadi PAUD. Dalam perkembangannya, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pun secara konsisten memakai istilah pendidikan anak usia dini yang dalam komunikasi sehari-hari kita kenal dengan kependekan PAUD.

Masa anak usia dini adalah periode di mana individu mengalami proses pertumbuhan serta perkembangan yang berlangsung sangat cepat, sehingga fase ini sering kali dianggap sebagai momen lompatan perkembangan yang luar biasa. Kelompok usia ini dipandang jauh lebih bernilai jika dibandingkan dengan tahapan usia berikutnya karena adanya peningkatan kemampuan intelektual yang sangat menonjol, di mana fase unik tersebut mencakup perubahan fisik maupun mental yang melibatkan pertumbuhan, pendewasaan, serta penyempurnaan yang berjalan secara bertahap dan berkesinambungan sepanjang hayat (Khairt, 2018). Karena alasan itulah, masa ini dinilai sangat krusial sehingga dijuluki sebagai masa keemasan atau golden age, yang merupakan saat paling tepat untuk memacu segala potensi perkembangan dalam diri seseorang. Agar berbagai upaya bantuan tersebut dapat berjalan maksimal, sangat penting bagi kita untuk mengerti bagaimana proses perkembangan anak berlangsung, yang mana pemahaman ini harus meliputi pemberian rangsangan, pendekatan, perencanaan, teknik, strategi, wadah, hingga perangkat pendidikan yang diperlukan demi mendukung seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan kebutuhan dan tingkatan usia mereka (Talango, 2020).

Huruf adalah simbol atau tanda grafis yang digunakan sebagai rep resentasi bunyi dalam suatu sistem bahasa tertulis. Huruf merupakan elemen dasar dari alfabet atau aksara, yang berfungsi untuk membentuk kata, frasa, dan kalimat sehingga memungkinkan komunikasi tertulis yang terstruktur dan dapat dipahami oleh pembaca. Setiap huruf memiliki bentuk visual yang spesifik, nama, dan fungsi fonetik tertentu, meskipun penggunaannya dapat bervariasi tergantung pada bahasa atau sistem tulisan yang digunakan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsonan didefinisikan sebagai bunyi Bahasa yang di hasilkan dengan cara menghalangi atau menyempitkan aliran udara di saluran suara. Konsonan termasuk dalam kategori bunyi Bahasa yang berlawanan dengan vocal, di mana vocal dihasilkan tanpa adanya penghalangan aliran udara. Konsonan dapat berbentuk huruf atau simbol dalam sistem dalam penulisan dan biasanya berfungsi sebagai bagian dari suku kata dalam kata-kata.

Konsonan merupakan bunyi bahasa yang dihasilkan melalui adanya hambatan atau penyempitan aliran udara pada saluran vokal, baik sebagian maupun keseluruhan, selama proses artikulasi. Menurut Zsiga (2017), bunyi konsonan tidak berfungsi sebagai inti suku kata, melainkan sebagai pelengkap yang membentuk bagian awal (onset) atau akhir (coda) suku kata. Konsonan diklasifikasikan berdasarkan tempat artikulasi (seperti bilabial atau alveolar), cara artikulasi (misalnya letupan, gesekan, atau nasal), serta keberadaan getaran pita suara (voicing). Ogden (2017) menambahkan bahwa konsonan dapat bersifat oral maupun nasal tergantung jalur keluarnya udara. Fungsi konsonan tidak hanya bersifat fonetik, tetapi juga fonologis karena memengaruhi struktur, irama, dan pola bunyi dalam bahasa. Dengan demikian, pemahaman tentang konsonan sangat penting dalam pembelajaran bahasa, termasuk dalam mengenalkan bunyi bahasa

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

kepada anak usia dini.

Hubungan Pendidikan anak usia dini dengan huruf konsonan yaitu Kemampuan mengenal huruf, termasuk huruf konsonan, merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan literasi anak usia dini. Menurut Whitehurst dan Lonigan (2015), literasi awal (early literacy) mencakup berbagai keterampilan dasar yang mendukung kesiapan membaca, salah satunya adalah alphabet knowledge, yakni kemampuan anak mengenal nama dan bunyi huruf, termasuk huruf konsonan yang memiliki bunyi lebih beragam dan kompleks dibandingkan vokal.

Menurut Wasik & Hindman (2020), proses pengenalan huruf pada anak PAUD harus dilakukan secara eksplisit namun tetap menyenangkan, agar anak tidak hanya menghafal bentuk huruf, tetapi juga memahami hubungan antara simbol dan bunyinya (grapheme-phoneme correspondence). Media permainan edukatif seperti kartu huruf, papan magnetik, atau permainan kotak abjad terbukti efektif untuk memfasilitasi pembelajaran huruf konsonan secara multisensori.

Berdasarkan paparan tersebut, poin utamanya adalah pengenalan huruf konsonan bagi anak usia dini di jenjang PAUD memegang peranan yang sangat krusial dalam menyusun fondasi literasi dasar mereka, di mana pandangan ini diperkuat oleh pendapat para ahli yang menyatakan bahwa pemberian stimulasi fonologis yang sesuai sejak dini akan memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemahiran anak dalam aktivitas membaca maupun menulis ketika mereka beranjak dewasa nantinya.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti di lokasi TK Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru, ditemukan sebuah kenyataan bahwa kecakapan anak-anak dalam mengidentifikasi huruf konsonan di tingkat awal masih tergolong rendah. Tercatat sebanyak 15 anak masih sering keliru atau mengalami kesulitan saat mencoba melafalkan huruf-huruf tersebut, yang mana kondisi ini dipicu oleh penggunaan media serta metode pembelajaran dari guru yang belum berjalan secara optimal. Oleh sebab itu, peneliti berupaya mengimplementasikan sebuah inovasi berupa media permainan kotak abjad sebagai solusi untuk memperkuat kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf konsonan spesifik seperti B, D, M, W, Q, dan G bagi para siswa yang menempuh pendidikan di TK Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru tersebut.

Sebagai langkah penyelesaian yang efektif, guru diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan berbagai metode serta media pembelajaran kreatif agar lima belas anak tersebut mampu memahami huruf konsonan secara lebih mendalam. Salah satu strategi utamanya adalah dengan mengimplementasikan media permainan kotak abjad yang dirancang khusus untuk memperkuat keterampilan siswa dalam mengidentifikasi serta membedakan huruf konsonan seperti B, D, M, W, Q, dan G di lingkungan TK Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru. Melalui pendekatan yang lebih interaktif dan penggunaan alat peraga yang tepat, diharapkan hambatan belajar anak dalam mengenali simbol- simbol huruf tersebut dapat teratasi dengan hasil yang lebih maksimal dan menyenangkan bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merujuk pada model Kemmis dan Mc. Taggart dalam buku Aqib (2011:6), di mana seluruh proses investigasi kelas ini dilaksanakan secara sistematis melalui empat tahapan utama, yakni dimulai dari tahap perencanaan awal, kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan tindakan di lapangan, lalu disertai dengan tahap observasi untuk mengamati situasi, dan diakhiri dengan tahap refleksi untuk mengevaluasi seluruh kegiatan yang telah dilakukan. Suatu kegiatan penelitian baru dapat dianggap tuntas apabila seluruh indikator pencapaian yang telah ditetapkan sebelumnya sudah berhasil terpenuhi dengan baik. Dalam setiap siklus yang dijalankan pada penelitian ini, terdapat empat tahapan utama yang wajib dilaksanakan secara teratur dan konsisten sesuai dengan rancangan perencanaan yang telah diputuskan. Desain ini merupakan langkah-langkah sistematis yang dilakukan secara berulang untuk memastikan adanya peningkatan yang berkelanjutan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus akan menggambarkan langkah-langkah Bermain Kotak Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Bdmwqg Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru. Adapun yang menjadi subjek utama dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu anak-anak di kelompok B yang berada pada rentang usia 5 hingga 6 tahun sebagai subjek utamanya, bertempat di TK Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru dengan total keseluruhan sebanyak 15 peserta didik. Dari seluruh jumlah siswa yang menjadi fokus dalam kegiatan penelitian tersebut, komposisinya terbagi secara rinci ke dalam dua kelompok jenis kelamin yaitu terdiri atas 8 orang anak laki-laki serta 7 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Pengamatan, Tes, dan Dokumentasi. Untuk menetapkan apakah seorang anak telah mencapai ketuntasan belajar, digunakan instrumen berupa tes hasil belajar yang penilaian akhirnya dilakukan melalui pemberian bintang pada akhir proses pembelajaran. Ketuntasan belajar dihitung

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

menggunakan.

rumus: KB = $T\ \ Tt\ \ x$ 100 %

Keterangan: KB = Ketuntasan Belajar . T = Jumlah Skor Yang Dimiliki Siswa . Tt = Jumlah Skor Total

Dengan Kriteria Penerimaan Sebagai Berikut: 1) Belum Berkembang (BB) apabila anak belum mampu menyebutkan huruf. 2) Mulai Berkembang (MB) apabila anak sudah mampu menyebutkan huruf dan meniru tulisan huruf. 3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) apabila anak sudah mampu menyebutkan huruf, meniru tulisan huruf, menyebutkan dan menulis huruf dari namanya sendiri. 4) Berkembang Sangat Baik (BSB) apabila anak mampu menyebutkan huruf, meniru tulisan huruf, menyebutkan dan menulis huruf dari namanya sendiri, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama dan mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf.

Dengan presentasi hasil penelitian mencapai antara 80-100% diterima pada kriteria BSH dan BSB. Dan ditolak apabila presentasi hasil penelitian mencapai antara 0-79% pada kriteria BB dan MB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk siklus pertama telah resmi diselenggarakan pada hari Senin, tanggal 17 November 2025. Dalam menjalankan penelitian ini, peneliti memakai rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengikuti prosedur empat langkah sistematis, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi, hingga tahap refleksi. Lokasi yang dipilih sebagai tempat berlangsungnya penelitian adalah Taman Kanak-Kanak Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru, dengan melibatkan subjek sebanyak 15 orang anak didik yang terbagi atas 8 anak laki-laki serta 7 anak perempuan.

Tahap pelaksanaan merupakan momen ketika rencana yang sudah dipersiapkan sebelumnya mulai diterapkan secara nyata di lapangan. Proses ini dijalankan dengan berpedoman sepenuhnya pada urutan kegiatan belajar yang telah tercantum di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada kegiatan awal, guru membangun suasana belajar yang kondusif melalui salam, doa, serta apersepsi dengan mengajak anak mengenal hari, tanggal, dan materi yang akan dipelajari, yaitu tema "Kebutuhanku" dengan subtema pakaian sehari-hari. Pada kegiatan inti, guru menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan kotak abjad untuk mengenalkan huruf konsonan B, D, M, W, Q, dan G. Anak-anak diajak untuk mengamati, menirukan, menyebutkan, serta menghubungkan huruf dengan nama pakaian secara bertahap melalui aktivitas bermain yang interaktif. Sebagian anak terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan, namun masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengikuti instruksi dengan baik sehingga mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Pada kegiatan penutup, guru melakukan recalling, memberikan penguatan materi, serta menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, diperoleh data bahwa dari 15 anak terdapat 5 anak (33,34%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 4 anak (26,66%) Mulai Berkembang (MB), 3 anak (20%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 3 anak (20%) Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai indikator keberhasilan (BSH dan BSB) sebanyak 6 anak atau sebesar 40%. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat pencapaian masih belum optimal dan belum memenuhi target yang ditetapkan. Berdasarkan refleksi, ditemukan beberapa kendala seperti kurangnya konsentrasi anak, keterbatasan dalam memahami penyajian materi, serta media pembelajaran yang kurang menarik perhatian secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus

berikutnya, baik dari segi strategi pembelajaran maupun pengembangan media, agar hasil belajar anak dapat meningkat secara lebih optimal.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup, dengan berbagai perbaikan. Pada kegiatan awal, guru lebih optimal dalam memotivasi dan menarik perhatian anak sehingga suasana belajar menjadi lebih kondusif dan anak-anak lebih siap mengikuti pembelajaran. Apersepsi dilakukan secara interaktif sehingga anak lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti, guru menggunakan media permainan kotak abjad yang telah diperbaiki dengan tampilan yang lebih menarik dan berwarna, serta didukung dengan penggunaan kartu abjad. Guru juga lebih aktif dalam membimbing anak dan memberikan pujian untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka. Hal ini berdampak pada meningkatnya partisipasi dan antusiasme anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih mampu menyebutkan, menirukan, serta menghubungkan huruf konsonan B, D, M, W, Q, dan G

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

dengan nama benda (pakaian). Selain itu, suasana kelas menjadi lebih tertib dan kondusif dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus II, diperoleh data bahwa dari 15 anak terdapat 1 anak (6,67%) pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak (13,33%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), 6 anak (40%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 6 anak (40%) pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai indikator keberhasilan (BSH dan BSB) sebanyak 12 anak atau sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I yang hanya mencapai 40%, sehingga pada siklus II target keberhasilan telah tercapai.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan recalling, memberikan penguatan materi, serta memberikan apresiasi atas keaktifan anak selama pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan bernyanyi, berdoa, dan salam. Berdasarkan hasil refleksi, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II telah berjalan dengan baik dan mampu mengatasi berbagai kendala yang ditemukan pada siklus I. Oleh karena itu, penelitian dinyatakan berhasil karena tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan pada anak telah tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing dilakukan melalui empat tahap utama penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kotak abjad, kartu abjad berwarna, serta LKPD menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan dan meniru huruf konsonan B, D, M, W, Q, dan G.

Pada siklus I, hasil belajar anak masih tergolong rendah. Tercatat 5 anak (33,34%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 4 anak (26,66%) Mulai Berkembang (MB), 3 anak (20%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 3 anak (20%) Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar belum tercapai secara optimal sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB dan MB. Sebanyak 6 anak (40%) berada pada kategori BSH dan 9 anak (60%) pada kategori BSB. Dengan demikian, seluruh siswa (100%) telah mencapai kriteria keberhasilan. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan strategi yang tepat mampu meningkatkan kemampuan anak secara optimal, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya

Penelitian ini sejalan dengan studi yang disusun oleh MF Tiwow, ME Wantah, dan S Korompis (2021) yang berjudul "Penggunaan Permainan Papan Gembira untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A-Z pada Anak di PAUD Ceria Mahakeret Barat." Fokus utama dari riset mereka adalah mengoptimalkan pengenalan abjad melalui sarana permainan yang dibuat secara interaktif. Berdasarkan temuan mereka, media papan permainan ini sukses memicu semangat belajar siswa, memudahkan mereka mengingat bentuk serta bunyi huruf, dan membuat suasana kelas menjadi jauh lebih dinamis karena anak-anak belajar sambil bermain. Untuk memahami posisi penelitian ini dibandingkan dengan karya ilmiah sebelumnya, diperlukan sebuah analisis mendalam mengenai titik temu dan perbedaannya. Perbandingan tersebut dapat ditinjau dari berbagai sisi, mulai dari apa yang menjadi pusat perhatian utama dalam penelitian, prosedur atau metode yang diterapkan, variasi media pembelajaran yang dipilih, hingga pencapaian akhir yang diperoleh dalam upaya meningkatkan kecakapan mengenal huruf pada anak-anak di usia emas mereka.

Apabila kita melihat lebih jauh, karya dari MF Tiwow, ME Wantah, dan S Korompis (2021) mengenai "Penggunaan Permainan Papan Gembira" memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan studi yang sedang penulis jalankan saat ini. Keduanya berpijak pada keresahan yang sama, yaitu masih rendahnya tingkat penguasaan huruf pada anak usia dini. Selain itu, kedua penelitian ini sepakat bahwa dibutuhkan terobosan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar prestasi serta pemahaman anak-anak dapat meningkat secara signifikan.

Kemiripan yang paling menonjol di antara kedua penelitian ini adalah pemilihan strategi belajar yang berbasis pada permainan edukatif. Baik peneliti terdahulu maupun penulis sama-sama mengusung prinsip "belajar sambil bermain", yang memang dianggap paling pas untuk psikologi anak kecil. Media permainan ini bukan sekadar alat, melainkan sarana untuk membangun atmosfer belajar yang ceria dan mendorong anak agar tidak pasif. Keduanya juga merancang langkah-langkah pembelajaran secara teratur agar interaksi yang terjadi di kelas selalu berpusat pada kebutuhan anak.

Di sisi lain, terdapat perbedaan mendasar yang membedakan penelitian ini dengan apa yang dilakukan oleh MF Tiwow dkk. Perbedaan pertama dapat dilihat dari jenis alat peraga atau media yang digunakan di lapangan. Jika penelitian terdahulu mengandalkan papan permainan gembira untuk memperkenalkan seluruh abjad dari A sampai Z, maka penelitian ini lebih spesifik menggunakan media "kotak abjad". Fokusnya pun

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

lebih tajam, yakni bertujuan membantu anak membedakan huruf-huruf konsonan yang sering dianggap sulit atau mirip, seperti B, D, M, W, Q, dan G, agar stimulasi yang diberikan lebih tepat sasaran.

Selain pada jenis medianya, perbedaan kedua terletak pada sentuhan inovasi yang dilakukan selama proses tindakan di kelas. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengembangan lebih lanjut pada siklus kedua dengan mengubah tampilan kotak abjad menjadi lebih menarik dan menambahkan kartu abjad berwarna-warni sebagai pendukung. Langkah ini diambil untuk memastikan perhatian dan minat anak tetap terjaga selama belajar. Hal ini berbeda dengan studi terdahulu yang cenderung konsisten menggunakan satu jenis media permainan tanpa melakukan banyak perubahan atau modifikasi besar pada setiap tahapan siklusnya.

Di samping itu, variasi dalam penelitian ini tampak jelas pada latar belakang pelaksanaannya, yang mencakup tempat penelitian, sifat atau karakter para peserta, hingga suasana belajar yang tidak sama dengan studi terdahulu. Riset ini dilangsungkan di TK Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru dengan memperhatikan secara mendalam bagaimana ciri khas anak-anak di sana serta apa saja kebutuhan belajar mereka yang unik. Oleh sebab itu, setiap langkah atau tindakan pendidikan yang diterapkan dalam penelitian ini telah diatur sedemikian rupa agar benar-benar selaras dengan situasi nyata dan keadaan lingkungan yang ditemukan di sekolah tersebut.

Berangkat dari adanya kemiripan sekaligus perbedaan tersebut, kajian ini tidak sekadar memperkokoh temuan dari riset-riset sebelumnya terkait kehebatan media bermain dalam mengasah kemampuan anak mengenali abjad. Lebih dari itu, penelitian ini menyumbangkan nilai baru bagi dunia pendidikan melalui penciptaan media permainan kotak abjad yang telah diubah atau dimodifikasi secara berjenjang. Inovasi ini dilakukan sebagai upaya terencana untuk mendorong perkembangan hasil belajar anak didik agar bisa mencapai titik yang paling maksimal dan memuaskan.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Negeri Siti Miftah Moyongkota Baru memberikan hasil yang sangat positif terkait penggunaan media permainan kotak abjad. Fokus utama dari riset ini adalah untuk melihat sejauh mana alat peraga tersebut mampu meningkatkan kemampuan anak didik usia 5–6 tahun dalam mengenali berbagai huruf konsonan, spesifiknya huruf B, D, M, W, Q, dan G. Setelah melalui serangkaian tahapan observasi dan praktik langsung di lapangan, hasil akhir studi ini secara resmi menyimpulkan bahwa penerapan media permainan kotak abjad terbukti sangat efektif dan berhasil dalam membantu anak-anak usia dini memperkuat kemampuan literasi mereka, terutama dalam hal pengenalan simbol-simbol huruf konsonan tersebut. Keberhasilan metode ini terlihat dengan sangat jelas apabila kita membandingkan capaian belajar para siswa antara siklus pertama dan siklus kedua. Pada pelaksanaan siklus I, data menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada tahapan belum berkembang atau baru mulai berkembang karena mereka masih berada dalam fase adaptasi dengan media baru serta masih sangat membutuhkan arahan intensif dari guru. Namun, setelah dilakukan evaluasi mendalam dan perbaikan pada strategi pengajaran di siklus II, terjadi lonjakan peningkatan yang sangat berarti dan signifikan. Pada tahap akhir ini, mayoritas anak didik telah berhasil mencapai kategori berkembang sesuai harapan bahkan mencapai kategori berkembang sangat baik dalam memahami materi yang diberikan. Secara teknis, media permainan kotak abjad ini mampu menghadirkan atmosfer belajar yang jauh lebih ceria, interaktif, dan sangat selaras dengan sifat alami anak usia dini yang belajar paling efektif melalui kegiatan bermain. Lewat berbagai aktivitas fisik saat bermain kotak abjad, anak-anak menjadi jauh lebih aktif secara motorik, memiliki motivasi belajar yang tinggi, serta lebih cepat menangkap bentuk maupun bunyi dari setiap huruf konsonan yang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media permainan kotak abjad ini sangat layak untuk dijadikan sebagai pilihan strategi pembelajaran alternatif yang ampuh dalam rangka memajukan kemampuan literasi dasar anak-anak, khususnya bagi mereka yang sedang dalam tahap mengenal huruf-huruf konsonan.

DAFTAR REFERENSI

Amalia, L. (2020). *Peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media pin activity pada kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Krembung Sidoarjo* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].

Astuti, S. (2016). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan di TK Intan Komara kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1).

Faiza, S., & Irsyad, E. (2021). Tingkat kemampuan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula menggunakan tes teks deskripsi. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya, 2*(2), 19–38.

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

Jackman, H. L. (2012). *Early education curriculum: A child's connection to the world*. Wadsworth Cengage Learning.

Masnuah, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis kebijakan pendidikan Islam dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 9*(1), 115–130.

National Association for the Education of Young Children. (2015). *Early childhood program standards and accreditation criteria: The mark of quality in early childhood education*. NAEYC.

Neuman, S. B., & Roskos, K. (2016). *Literacy knowledge in practice: Contexts of participation for young writers and readers*. The Guilford Press.

Ngura, G., & Dhiu, D. (2021). Analisis teknik penilaian pembelajaran pada anak usia 5–6 tahun di TKK Satap St. Theresia Wolomeli Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan, 1*(3), 470–478.

Piasta, S. B., & Wagner, R. K. (2016). Learning letter names and sounds: Effects of instruction, letter type, and phonological processing skills. *Journal of Experimental Child Psychology, 145*, 1–17.

Purnama, S., Pratiwi, H., & Rohmadheny, P. (2020). *Penelitian tindakan kelas untuk pendidikan anak usia dini*. Deepublish.

Putri, N. L. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada anak kelompok B di TK GMIM Hosiana Tumatantang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10*(11), 277–284.

Roach, P. (2009). *English phonetics and phonology: A practical course*. Cambridge University Press.

Sujiono, Y. N. (2013). *Metode pengembangan kognitif anak usia dini*. Universitas Terbuka.

Suwaryaningrat, N. D. E., & Tarusu, D. (2019). Peningkatan kualitas pengajar PAUD se-Kecamatan Tomohon Tengah Kota Tomohon Provinsi Sulawesi Utara. *Daya Sains: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2*(3).

Tiwa, T. M., & Sengkey, M. M. (2021, December). School organizational climate and its relationship with teachers' innovative work behavior in junior high schools. In *International Joined Conference on Social Science (ICSS 2021)* (pp. 379–383). Atlantis Press.

Tiwow, M. F., Wantah, M. E., & Korompis, S. (2021). Penggunaan permainan papan gembira untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf a–z pada anak di PAUD Ceria Mahakeret Barat. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(1), 48–52.

Wantah, M. E., Wantah, M. J., & Amu, S. (2022). Upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui alat permainan edukatif kartu abjad di TK GMIM Betlehem Tataaran I. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(2), 45–53.