



# Permainan Tebak Aku Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal di KB Matahari 02 Jegong Jambangan



Ucik Irawati<sup>1\*</sup>, Cicilia Ika Rahayunita<sup>1</sup>, Rina Wijayanti<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
\* corresponding author: [ucikirawati85@gmail.com](mailto:ucikirawati85@gmail.com)

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 10-Nov-2025  
Revised: 23-Des-2025  
Accepted: 30-Des-2026

### Kata Kunci

Anak Usia Dini  
Huruf Vokal;  
Literasi Awal;  
Permainan Tebak Aku;

### Keywords

Early Childhood;  
Emergent Literacy;  
Tebak Aku Game;  
Vowel Letters.

## ABSTRACT

Kemampuan mengenal huruf vokal merupakan bagian penting dari literasi awal anak usia dini yang menjadi dasar kesiapan membaca pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, hasil observasi awal di KB Matahari 02 Jegong Jambangan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal anak usia 3–4 tahun masih tergolong rendah. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang variatif, dan belum sepenuhnya berbasis bermain sehingga keterlibatan aktif anak belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 3–4 tahun melalui penerapan permainan “Tebak Aku”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak usia 3–4 tahun di KB Matahari 02 Jegong Jambangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan penilaian kemampuan mengenal huruf vokal anak. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan “Tebak Aku” mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal anak secara bertahap. Pada kondisi awal, sebagian besar anak belum mampu mengenali dan menyebutkan huruf vokal dengan benar.

*The ability to recognize vowels is an essential component of early literacy that serves as a foundation for children's reading readiness at the next level of education. However, preliminary observations at KB Matahari 02 Jegong Jambangan revealed that the vowel recognition ability of children aged 3–4 years was still relatively low. This condition was influenced by learning activities that were predominantly conventional, less varied, and not fully play-based, resulting in limited active involvement of children. This study aimed to improve the vowel recognition ability of children aged 3–4 years through the implementation of the “Guess Me” game. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The research subjects were children aged 3–4 years at KB Matahari 02 Jegong Jambangan. Data were collected through observation, documentation, and assessment of children's vowel recognition abilities. The data were analyzed using qualitative descriptive and quantitative techniques to identify improvements in children's abilities across each cycle. The results showed that the implementation of the “Guess Me” game gradually improved children's vowel recognition abilities. In the initial condition, most children were not yet able to recognize and pronounce vowels correctly.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peran fundamental dalam menanamkan fondasi literasi awal, di mana pengenalan huruf menjadi keterampilan prasyarat yang penting. Kemampuan mengenal huruf, khususnya huruf vokal, pada anak usia 3–4 tahun merupakan tahap awal dalam perkembangan kesadaran fonologis serta pemahaman simbolik terhadap bahasa tulis. Pada usia ini, anak mulai mengaitkan bunyi dengan simbol visual, yang menjadi dasar bagi kemampuan membaca pada tahap selanjutnya. Namun demikian, pembelajaran pengenalan huruf di banyak lembaga PAUD masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam penerapan metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Neuman & Roskos, 2020; Piasta et al., 2022). Pembelajaran yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru sering kali kurang mampu menarik minat anak serta belum sepenuhnya memfasilitasi pemahaman yang bermakna.

Hasil observasi awal yang dilakukan di KB Matahari 02 Jegong Jambangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran literasi awal dan praktik di lapangan. Dari 14 anak usia 3–4 tahun, hanya 3 anak (21,4%) yang mampu menyebutkan minimal lima huruf secara spontan dan benar. Sebaliknya, sebanyak 11 anak (78,6%) masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengenali huruf, bahkan beberapa anak belum mampu menyebutkan satu huruf secara konsisten. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton, didominasi oleh aktivitas meniru dan menghafal, dengan penggunaan media yang terbatas dan kurang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan anak cepat merasa bosan, kurang antusias, dan tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Sari & Handayani, 2024). Temuan ini mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan mampu melibatkan anak secara aktif.

Kajian teoritis dan empiris menegaskan bahwa bermain merupakan pendekatan belajar yang paling alamiah dan efektif bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, membangun konsep, mengembangkan keterampilan sosial, serta memperkuat kemampuan kognitif dalam suasana yang menyenangkan dan bebas dari tekanan (Whitebread et al., 2020; Zosh et al., 2017). Prinsip *learning through play* ini sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, berpusat pada anak, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Kemdikbudristek, 2022). Dalam konteks literasi awal, permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf, kesadaran fonologis, serta minat anak terhadap kegiatan membaca dan menulis (Justice & McGinty, 2020; Ningsih et al., 2023).

Meskipun demikian, efektivitas permainan edukatif sangat bergantung pada kesesuaiannya dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak. Anak usia dini memiliki kecenderungan yang beragam dalam merespons rangsangan belajar, baik melalui visual, auditori, maupun aktivitas gerak. Pembelajaran yang hanya mengandalkan satu jenis aktivitas berpotensi membuat sebagian anak kurang terfasilitasi secara optimal. Oleh karena itu, permainan yang dirancang dengan variasi aktivitas dan media dipandang lebih mampu menjangkau seluruh anak serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media permainan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Fazriah et al. (2021) melaporkan peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan media kotak huruf, sedangkan Rani et al. (2024) mengembangkan media *roller alphabet* yang efektif untuk anak usia dini. Selain itu, Pratiwi (2025) menemukan bahwa pemanfaatan permainan digital seperti *Wordwall* dapat meningkatkan pengenalan huruf vokal. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan satu jenis media atau aktivitas permainan, dan belum banyak mengkaji proses pembelajaran secara mendalam serta respons anak selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini hadir untuk memberikan kontribusi kebaruan dengan mengkaji efektivitas permainan “Tebak Aku” yang dikembangkan melalui variasi aktivitas dan media bermain. Permainan ini dirancang untuk melibatkan anak secara aktif melalui kegiatan menebak, menyimak bunyi, mengamati gambar, dan melakukan aktivitas gerak sederhana yang terintegrasi dalam satu rangkaian permainan. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, sehingga memungkinkan adanya proses refleksi dan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan hasil pengamatan di lapangan.

Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Bagaimana efektivitas dan proses peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 3–4 tahun melalui penerapan permainan “Tebak Aku”?* Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan proses penerapan permainan “Tebak Aku” dalam pembelajaran pengenalan huruf vokal; (2) menganalisis peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal anak setelah penerapan permainan; dan (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan permainan tersebut. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran berupa permainan edukatif yang mudah diterapkan oleh guru PAUD untuk meningkatkan pengenalan huruf vokal anak. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran literasi awal berbasis bermain yang menekankan keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini di Indonesia.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis dan McTaggart (2020) yang terdiri atas empat tahap berulang dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami proses dan dinamika pembelajaran secara mendalam, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen observasi dimanfaatkan untuk memantau perkembangan kemampuan mengenal huruf vokal anak (Moleong, 2019; Arikunto, 2019). Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas melalui tindakan pembelajaran yang dirancang dan direfleksikan secara kolaboratif antara peneliti dan guru, sekaligus meningkatkan kualitas praktik pembelajaran (Wiriaatmadja, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di KB Matahari 02 yang berlokasi di Jegong Jambangan, Kabupaten Malang. Subjek penelitian adalah 14 anak kelompok usia 3–4 tahun yang terdiri atas 9 anak laki-laki dan 5 anak perempuan pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan kemampuan pengenalan huruf vokal anak masih rendah serta keseragaman rentang usia peserta didik, sehingga memungkinkan pelaksanaan tindakan pembelajaran yang lebih terfokus. Guru kelas berperan sebagai kolaborator dalam seluruh tahapan penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, hingga refleksi hasil pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada Siklus I, pembelajaran difokuskan pada pengenalan awal huruf vokal (a, i, u, e, o) melalui permainan “Tebak Aku” dalam bentuk sederhana. Guru memberikan petunjuk berupa bunyi huruf, kemudian anak diminta menebak dan menunjuk kartu huruf yang sesuai. Hasil refleksi pada akhir Siklus I menunjukkan bahwa sebagian anak belum terlibat secara optimal dan masih memerlukan variasi aktivitas agar lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, tindakan pada Siklus II dikembangkan dengan menambahkan variasi aktivitas dan media dalam permainan “Tebak Aku” untuk meningkatkan keterlibatan anak. Kegiatan pembelajaran dirancang dalam beberapa bentuk

aktivitas bermain, antara lain: (1) mencocokkan kartu huruf dengan gambar benda yang sesuai; (2) menebak huruf berdasarkan bunyi yang diperdengarkan; dan (3) mengambil serta menempelkan kartu huruf pada papan permainan melalui aktivitas gerak sederhana. Variasi ukuran, warna kartu, serta penggunaan benda konkret sebagai media pendukung dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Anak juga diberikan kesempatan untuk merespons permainan melalui berbagai cara, seperti menunjuk, menyebutkan bunyi huruf, atau menirukan bentuk huruf dengan gerakan tubuh.

Indikator kemampuan mengenal huruf vokal dalam penelitian ini disusun dengan mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Kurikulum Merdeka PAUD serta teori perkembangan bahasa anak usia dini. Menurut Hurlock, anak usia 3–4 tahun berada pada tahap pengenalan simbol, di mana kemampuan literasi awal ditunjukkan melalui aktivitas mengenali bentuk huruf, membedakan bunyi, mengaitkan simbol dengan objek konkret, serta mengekspresikan kembali simbol secara lisan. Oleh karena itu, indikator difokuskan pada keterampilan pengenalan huruf secara visual, auditori, dan verbal melalui aktivitas bermain, bukan pada kemampuan membaca atau menulis secara formal.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dengan menggunakan lembar observasi terstruktur dan dokumentasi berupa foto, video, serta catatan lapangan. Lembar observasi memuat lima indikator kemampuan mengenal huruf vokal, yaitu: (1) mengenal bentuk huruf, (2) mengenal bunyi huruf, (3) menghubungkan huruf dengan benda, dan (4) menyebutkan huruf secara lisan. Penilaian perkembangan anak menggunakan rubrik empat kategori, yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB = 4), Berkembang Sesuai Harapan (BSH = 3), Mulai Berkembang (MB = 2), dan Belum Berkembang (BB = 1). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi peneliti dan guru kelas, serta triangulasi metode dengan mengombinasikan data observasi, dokumentasi, dan hasil refleksi pembelajaran (Sugiyono, 2020; Miles et al., 2018).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase capaian perkembangan anak pada setiap kategori dan membandingkannya antar siklus untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal. Sementara itu, data kualitatif dari catatan lapangan dan refleksi dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola respons anak, kendala pelaksanaan pembelajaran, serta perubahan dinamika kelas selama penerapan permainan “Tebak Aku”. Proses analisis dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan pada setiap tahap penelitian.

### **3. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Permainan “Tebak Aku” juga relevan dengan teori perkembangan bahasa dan literasi awal anak usia dini. Aktivitas menebak huruf berdasarkan bunyi memperkuat kesadaran fonologis anak, yaitu kemampuan mengenali dan membedakan bunyi bahasa, yang merupakan fondasi penting dalam perkembangan membaca. Huruf vokal dipilih sebagai fokus permainan karena memiliki bunyi yang jelas, konsisten, dan sering muncul dalam kata-kata sederhana, sehingga lebih mudah dikenali oleh anak usia 3–4 tahun. Penelitian tentang literasi awal menunjukkan bahwa stimulasi fonologis melalui permainan bunyi dan simbol huruf berkontribusi positif terhadap kesiapan membaca anak (Lonigan et al., 2022).



**Gambar 1.** Konsep Permainan “Tebak Aku” sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Vokal Siklus I

### Hasil dan Refleksi Siklus I

Pelaksanaan Siklus I yang terdiri atas empat pertemuan difokuskan pada pengenalan huruf vokal melalui permainan “Tebak Aku” yang dilaksanakan secara klasikal. Dalam kegiatan ini, guru memberikan stimulus berupa bunyi huruf vokal (misalnya “aaa...”, “iii...”), kemudian anak diminta menebak dan menunjuk kartu huruf yang sesuai. Kegiatan dilakukan secara bergiliran dengan bimbingan guru agar anak mengikuti aturan permainan dengan tertib.

Hasil penilaian pada akhir Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal anak secara umum masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Sebagian besar anak, yaitu 10 dari 14 anak (71,4%), telah mampu mengikuti aturan permainan seperti menunggu giliran dan memperhatikan instruksi guru. Namun demikian, keterlibatan aktif anak dalam menebak huruf dan menyebutkan bunyinya masih relatif terbatas. Hanya 5 anak (35,7%) yang secara konsisten mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator mengenal bentuk dan bunyi huruf vokal. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa permainan “Tebak Aku” pada Siklus I belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan keterlibatan dan kemampuan mengenal huruf vokal anak. Rekapitulasi capaian kemampuan anak pada setiap indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Capaian Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Akhir Siklus I (n = 14)

No	Indikator Kemampuan	BB	MB	BSH	BSB	% BSH+BSB
1	Mengenal Bentuk Huruf	2	8	3	1	28.6%
2	Mengenal Bunyi Huruf	3	7	3	1	28.6%
3	Menghubungkan Huruf dengan Benda	5	6	2	1	21.4%
4	Menyebut Huruf Secara Lisan	4	6	3	1	28.6%
Rata-rata		3	7.2	2.8	1	

### Refleksi Siklus I

Hasil refleksi bersama guru menunjukkan beberapa temuan penting selama pelaksanaan Siklus I. Pertama, sebagian anak tampak kurang fokus dan menunjukkan perilaku gelisah selama kegiatan berlangsung, terutama ketika menunggu giliran untuk mengikuti permainan. Dalam kondisi tersebut, beberapa anak cenderung hanya menirukan respons teman tanpa menunjukkan inisiatif untuk menebak huruf secara mandiri. Kedua, terdapat perbedaan respons anak terhadap stimulus pembelajaran yang diberikan. Beberapa anak mampu menebak huruf dengan baik ketika petunjuk disampaikan secara jelas melalui bunyi, namun mengalami kesulitan ketika hanya disajikan kartu huruf tanpa penguatan stimulus tambahan. Ketiga, pelaksanaan permainan secara bergiliran menyebabkan waktu tunggu yang relatif panjang bagi sebagian anak, sehingga mengurangi intensitas keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan anak untuk terlibat secara aktif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif, memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan huruf melalui beragam aktivitas bermain, serta mampu meningkatkan frekuensi praktik dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

### Perencanaan dan Implementasi Tindakan pada Siklus II (Revisi)

Siklus II dirancang sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I dengan tujuan meningkatkan keterlibatan aktif dan kemampuan mengenal huruf vokal anak. Perencanaan pembelajaran difokuskan pada pengembangan variasi aktivitas dan media dalam permainan "Tebak Aku", sehingga anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan huruf vokal melalui kegiatan bermain yang beragam. Setelah pengenalan konsep secara singkat oleh guru, lingkungan belajar diatur ke dalam beberapa bentuk aktivitas bermain yang dapat dilakukan secara bersamaan.

Kegiatan pada Siklus II meliputi: (1) mencocokkan kartu huruf berukuran besar dan berwarna dengan gambar benda yang diawali huruf vokal yang sesuai; (2) menebak huruf berdasarkan bunyi yang diperdengarkan melalui media audio sederhana, kemudian mengambil kartu huruf yang sesuai dari kotak permainan; dan (3) melakukan aktivitas permainan dengan unsur gerak, seperti melempar dadu bergambar huruf, mengambil kartu huruf yang sesuai, dan menempelkannya pada papan flanel.



**Gambar 2.** Konsep Permainan “Tebak Aku” sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Vokal Siklus II

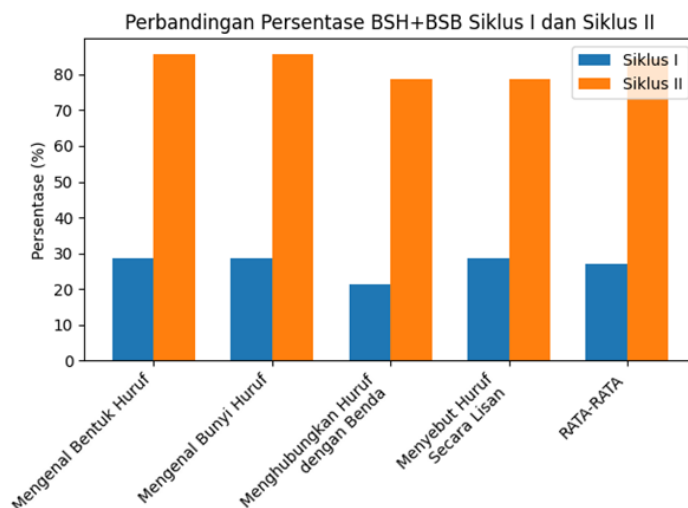
### Hasil Kuantitatif Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal yang signifikan pada seluruh indikator yang diamati. Hasil pengamatan pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa 12 dari 14 anak (85,7%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf vokal. Dibandingkan dengan hasil pada Siklus I, terjadi peningkatan yang cukup tajam pada hampir seluruh indikator kemampuan, khususnya pada indikator menyebutkan huruf secara lisan dan menghubungkan huruf dengan benda, yang sebelumnya masih tergolong rendah.

Peningkatan capaian kemampuan anak pada Siklus II menunjukkan bahwa pengembangan variasi aktivitas dan media dalam permainan “Tebak Aku” mampu meningkatkan keterlibatan anak serta memperkuat pemahaman mereka terhadap huruf vokal. Perbandingan persentase capaian kemampuan anak antara akhir Siklus I dan Siklus II disajikan secara rinci pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Perbandingan Persentase Anak yang Mencapai Kategori BSH & BSH pada Akhir Siklus I vs. Siklus II

Indikator Kemampuan	% BSH+BSB (Siklus I)	% BSH+BSB (Siklus II)	Peningkatan
Mengenal Bentuk Huruf	28.6%	85.7%	+57.1%
Mengenal Bunyi Huruf	28.6%	85.7%	+57.1%
Menghubungkan Huruf dengan Benda	21.4%	78.6%	+57.2%
Menyebut Huruf Secara Lisan	28.6%	78.6%	+50.0%
RATA-RATA	27.1%	84.3%	+57.2%



**Gambar 3.** Perbandingan Persentase Anak yang Mencapai Kategori BSH & BSB pada Akhir Siklus I vs. Siklus II

Data kualitatif memperkuat temuan kuantitatif dan mengungkap transformasi dalam proses pembelajaran. Pertama, terjadi peningkatan dramatis pada keterlibatan aktif (*active engagement*). Anak-anak yang sebelumnya pasif (seperti "Bidzar") menjadi sangat antusias di Area Kinestetik, dengan senang hati berlari mengambil dan menempel kartu. Kedua, munculnya kemandirian (*agency*) dalam belajar. Anak-anak seperti "Syakila" dengan percaya diri memilih untuk lebih banyak beraktivitas di Area Auditori, sementara "Inqi" yang visual lebih fokus mencocokkan gambar. Mereka menunjukkan inisiatif untuk berpindah area setelah merasa menguasai satu aktivitas.

Ketiga, kondisi kelas berubah dari yang sebelumnya terpandu ketat menjadi lebih dinamis dan kooperatif. Suasana yang terbentuk memungkinkan interaksi sebaya yang alami. Teramati seorang anak ("Alma") membantu temannya ("Falah") yang kesulitan mencocokkan gambar di Area Visual, menunjukkan munculnya pembelajaran kolaboratif. Keempat, emosi positif seperti kegembiraan, rasa ingin tahu, dan kebanggaan lebih banyak terpancar. Anak-anak tampak tidak merasa sedang "diajar", tetapi sedang "bermain" yang secara tidak langsung mengajarkan huruf. Teriakan "Aku bisa!" dan "Ini huruf I bu!" sering terdengar.

### Faktor Penghambat dan Pendukung

Implementasi tidak sepenuhnya mulus. Faktor penghambat utama adalah kebutuhan akan persiapan media dan pengaturan ruang yang lebih kompleks. Mengelola tiga area aktivitas secara simultan juga membutuhkan keterampilan manajemen kelas yang baik dari guru. Butuh waktu 1-2 pertemuan bagi anak untuk memahami rotasi dan aturan di setiap area. Di sisi lain, faktor pendukung kunci adalah komitmen dan kolaborasi erat antara peneliti dan guru kelas. Refleksi harian yang cepat memungkinkan penyesuaian teknis, seperti menambah jumlah kartu di area tertentu atau memperjelas instruksi audio. Dukungan dari kepala sekolah dalam menyediakan material sederhana juga sangat membantu..

## Pembahasan

### 1. Mengenal Bentuk Huruf

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat secara tajam setelah dilakukan modifikasi strategi pembelajaran. Perubahan ini menegaskan bahwa efektivitas permainan edukatif sangat dipengaruhi oleh cara guru merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Sejalan dengan pandangan Carol Ann Tomlinson (2014), pembelajaran yang responsif terhadap perbedaan individu anak menjadi fondasi penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar.

Pada usia 3–4 tahun, anak berada pada tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1952). Pada tahap ini, anak memahami konsep melalui pengalaman konkret dan visual yang jelas. Ketika permainan “Tebak Aku” dimodifikasi dengan penggunaan kartu huruf berwarna, media konkret, serta aktivitas manipulatif, anak tidak hanya melihat simbol, tetapi juga menyentuh dan mengamati secara langsung. Pendekatan ini memperkuat representasi visual huruf dalam ingatan anak, sehingga proses pengenalan bentuk huruf menjadi lebih bermakna.

Perubahan strategi pada Siklus II juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui berbagai gaya belajar. Anak yang cenderung visual memperoleh stimulasi melalui warna dan bentuk yang menarik, sedangkan anak yang kinestetik dapat belajar melalui aktivitas memegang dan memindahkan kartu huruf. Keterlibatan multisensori ini terbukti meningkatkan fokus dan retensi informasi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Yuliasari dan Nurhayati (2024) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera memperkuat pemahaman simbol pada anak prasekolah.

Selain itu, peningkatan pada indikator ini juga dipengaruhi oleh suasana kelas yang lebih fleksibel dan tidak monoton. Anak diberi ruang untuk mencoba secara berulang tanpa tekanan, sehingga rasa percaya diri mereka meningkat. Proses pengulangan dalam suasana menyenangkan mempercepat pembentukan skema kognitif baru sebagaimana dijelaskan oleh Piaget (1952). Dengan demikian, peningkatan kemampuan mengenal bentuk huruf tidak hanya mencerminkan keberhasilan metode, tetapi juga perubahan pendekatan pembelajaran menjadi lebih berpusat pada anak.

### 2. Mengenal Bunyi Huruf

Kemampuan mengenal bunyi huruf juga menunjukkan peningkatan signifikan setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran. Pada Siklus I, sebagian anak masih kesulitan membedakan bunyi huruf yang hampir serupa. Namun pada Siklus II, ketika permainan diperkaya dengan aktivitas pengulangan bunyi, lagu sederhana, dan respons verbal langsung, pemahaman fonologis anak berkembang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi auditif yang konsisten sangat berperan dalam membangun kesadaran fonemik anak usia dini.

Secara teoretis, kemampuan mengenal bunyi huruf berkaitan dengan perkembangan bahasa dan kesadaran fonologis. Menurut Jean Piaget (1952), anak pada tahap praoperasional belajar melalui asosiasi konkret antara simbol dan pengalaman langsung. Ketika guru mengucapkan bunyi huruf sambil menunjukkan simbolnya dan mengajak anak menirukan secara bersama-sama, terjadi penguatan hubungan antara representasi visual dan auditif. Proses ini membantu anak membangun pemahaman yang lebih stabil terhadap bunyi huruf.

Keterlibatan aktif anak dalam mengulang bunyi huruf melalui permainan kelompok juga meningkatkan motivasi belajar. Anak lebih antusias ketika pembelajaran dilakukan dalam suasana menyenangkan. Penelitian Whitebread et al. (2020) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain yang memberi ruang partisipasi aktif berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan pengaturan diri anak. Hal ini tampak pada meningkatnya keberanian anak untuk mencoba menyebut bunyi huruf tanpa rasa takut salah.

Lebih lanjut, interaksi sosial antar anak selama kegiatan berlangsung turut memperkuat pemahaman bunyi huruf. Anak yang sudah mampu mengenali bunyi tertentu membantu temannya yang masih ragu. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal Lev Vygotsky (1978), di mana dukungan teman sebaya memungkinkan anak mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi. Dengan demikian, peningkatan indikator mengenal bunyi huruf tidak hanya dipengaruhi oleh media, tetapi juga oleh dinamika sosial dalam kelas.

### **3. Menghubungkan Huruf dengan Benda**

Kemampuan menghubungkan huruf dengan benda mengalami peningkatan yang sangat berarti pada Siklus II. Anak mulai mampu mengaitkan huruf awal dengan nama benda yang familiar di lingkungan sekitar. Misalnya, huruf "A" dikaitkan dengan "apel". Proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman nyata anak.

Secara kognitif, kemampuan ini menunjukkan adanya perkembangan dalam proses asosiasi simbolik. Menurut Jean Piaget (1952), anak pada tahap praoperasional mulai mampu menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek nyata. Ketika huruf dikaitkan dengan benda konkret, anak membangun jembatan antara simbol abstrak dan pengalaman nyata. Modifikasi permainan pada Siklus II yang menghadirkan benda asli atau gambar realistik membantu memperkuat hubungan tersebut.

Pendekatan kontekstual ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran yang bermakna lebih efektif dibandingkan pembelajaran simbolik semata. Anak lebih mudah mengingat huruf ketika dikaitkan dengan pengalaman yang pernah mereka alami. Penelitian Palmer et al. (2025) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dengan objek nyata berkontribusi terhadap penguatan koneksi kognitif dan kesiapan akademik anak usia dini. Hal ini menjelaskan mengapa indikator ini mengalami lonjakan peningkatan yang signifikan.

Selain aspek kognitif, pembelajaran kontekstual juga mendorong interaksi sosial dan komunikasi. Anak saling menyebutkan benda yang mereka ketahui sesuai huruf tertentu, sehingga terjadi pertukaran pengetahuan. Proses ini memperkuat pemahaman melalui dialog dan kolaborasi, sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky (1978). Dengan demikian, kemampuan menghubungkan huruf dengan benda tidak hanya menunjukkan perkembangan literasi awal, tetapi juga perkembangan bahasa dan sosial anak.

### **4. Menyebut Huruf Secara Lisan**

Kemampuan menyebut huruf secara lisan merupakan indikator yang menunjukkan perkembangan kepercayaan diri dan penguasaan simbol secara verbal. Pada Siklus I, beberapa anak masih ragu atau hanya mengikuti teman tanpa benar-benar memahami huruf yang disebutkan. Namun pada Siklus II, setelah diberikan kesempatan berlatih dalam kelompok kecil dan secara individu, anak menjadi lebih berani dan lancar menyebut huruf.

Perkembangan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi dan dukungan dalam membangun kemampuan bahasa. Ketika guru memberikan scaffolding berupa contoh pengucapan yang jelas dan dukungan positif, anak terdorong untuk mencoba secara mandiri. Proses ini membantu anak bergerak dari ketergantungan menuju kemandirian dalam menyebut huruf.

Dari sisi motivasi, pemberian kesempatan tampil dan mendapat apresiasi sederhana meningkatkan rasa percaya diri anak. Whitebread et al. (2020) menyebutkan bahwa lingkungan belajar yang suportif dan menyenangkan berperan penting dalam membangun motivasi intrinsik. Hal ini tampak pada meningkatnya antusiasme anak untuk menyebut huruf tanpa diminta secara langsung.

Akhirnya, peningkatan indikator ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi awal tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga keberanian dan ekspresi diri. Proses pengulangan dalam suasana bermain membantu anak memperkuat memori verbal dan artikulasi bunyi huruf. Dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada anak, kemampuan menyebut huruf secara lisan berkembang secara lebih optimal dan berkelanjutan.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan “Tebak Aku” yang dimodifikasi melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 3–4 tahun di KB Matahari 02. Peningkatan yang signifikan secara kuantitatif terlihat dari persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, yaitu dari 27,1% pada akhir Siklus I menjadi 84,3% pada akhir Siklus II. Peningkatan ini diperkuat oleh temuan kualitatif berupa perubahan positif dalam keterlibatan anak selama pembelajaran, meningkatnya kemandirian dalam mengikuti aktivitas bermain, serta munculnya emosi positif seperti rasa senang, antusias, dan percaya diri.

Keberhasilan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan bahwa desain kegiatan bermain yang memberikan variasi cara berinteraksi dengan huruf serta kesempatan anak untuk terlibat aktif secara langsung mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengaturan aktivitas secara paralel memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman yang paling sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya, sehingga proses pengenalan huruf menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Temuan ini menegaskan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada anak dan responsif terhadap keberagaman dalam pendidikan anak usia dini.

#### Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Fazriah, S. N., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media permainan kotak huruf usia 4–5 tahun. *PAUD Lectura*, 5(2), 45–55. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.7376>
- Justice, L. M., & McGinty, A. S. (2020). *Interactive book reading: Promoting language and literacy development in early childhood*. Brookes Publishing.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2020). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2021). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Neuman, S. B., & Roskos, K. (2020). *Teaching with intention: How to effectively teach in preschool*. Guilford Press.
- Ningsih, S. R., Lestari, D., & Pratiwi, A. (2023). Play-based learning to enhance letter recognition in early childhood education. *Journal of Early Childhood Literacy*, 23(2), 245–261. <https://doi.org/10.1177/14687984221139876>
- Palmer, K. K., Stodden, D. F., Terlizzi, B. M., Pennell, A., Nunu, M. A., & Robinson, L. E. (2025). Motor development in early childhood (3–5 year olds): Investigating longitudinal changes in children's movement patterns and outcome performance. *Journal of Motor Learning and Development*, 13(2), 389–410. <https://doi.org/10.1123/jmld.2024-0094>
- Piasta, S. B., Park, S., Fitzgerald, L., & Libnoch, H. A. (2022). Alphabet knowledge instruction and early literacy outcomes: A meta-analysis. *Early Childhood Research Quarterly*, 58, 42–57. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.09.003>
- Pratiwi, S. S. (2025). Pengaruh game Wordwall untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A. *Jurnal Jendela Bunda*, 11(2), 101–112. <https://doi.org/10.32534/jjb.v11i2.4644>
- Rani, A., Kurnia, R., & Nurlita. (2024). Pengembangan media roller alphabet terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *PAUD Lectura*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v8i01.20045>
- Sari, L. J., & Handayani, D. A. P. (2024). Application-based assembled educational media to stimulate early childhood alphabet recognition abilities. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1), 55–64. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i1.75456>
- Sitorus, R. W., Siregar, K. P., & Sari, R. I. (2024). The role of play-based learning in early childhood development. *Educia Journal*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.71435/610424>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E., & Hirsh-Pasek, K. (2020). *The role of play in children's development: A review of the evidence*. LEGO Foundation. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20702.18245>
- Wiriaatmadja, R. (2017). *Metode penelitian tindakan kelas*. Remaja Rosdakarya.
- Yuliasari, R., & Nurhayati, T. (2024). Multisensory approaches in early literacy learning for preschool children. *International Journal of Early Childhood Literacy*, 6(2), 67–81. <https://doi.org/10.1080/ijeccl.2024.2034678>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. LEGO Foundation. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29637.52963>