BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan pengenalan huruf merupakan pondasi penting dalam tahap awal perkembangan literasi anak usia dini. Pada rentang usia 4–5 tahun, anak mulai memasuki masa pra-aksara, di mana mereka mulai mengenali bentuk-bentuk huruf dan mengaitkannya dengan bunyi. Pengenalan huruf yang baik sangat menentukan kemampuan membaca di masa mendatang. Sayangnya, banyak anak di usia ini yang mengalami kesulitan mengenali huruf karena kurangnya stimulasi yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Dalam hal ini, media pembelajaran yang bersifat bermain seperti permainan kartu huruf sangat berpotensi sebagai sarana edukatif yang menarik dan efektif. Permainan kartu huruf dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar huruf karena visualisasinya yang interaktif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan nilai pengenalan huruf secara signifikan (Dewi *et al.*, 2021).

Dalam pendidikan anak usia dini, proses belajar harus menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang memiliki rentang perhatian pendek serta motivasi belajar yang dipengaruhi suasana menarik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang fleksibel melalui pendekatan bermain, salah satunya permainan kartu huruf. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menggembirakan, tetapi juga melatih anak mengamati bentuk huruf, menyebutkan, mencocokkan, hingga

Dipindai dengan CamScanner

menggunakannya dalam permainan kelompok. Hartati dan Yeni (2020) membuktikan bahwa permainan kartu huruf efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf tanpa membebani anak. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana aktif, partisipatif, dan kontekstual, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka untuk PAUD.

Hasil observasi pada tanggal 16-21 oktober 2025 awal di TK Khalifah Kebun Raja terhadap anak usia 4–5 tahun menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum menunjukkan kematangan dalam mengenali huruf secara utuh. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang mirip seperti ‘b’ dan ‘d’, serta belum mampu mengingat nama-nama huruf secara konsisten. Hal ini mengindikasikan adanya hambatan dalam perkembangan keaksaraan awal yang jika dibiarkan dapat berdampak pada keterlambatan kemampuan membaca dan menulis di jenjang selanjutnya. Permasalahan ini perlu ditanggapi dengan penerapan strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pengulangan materi, tetapi juga pada pengalaman bermain yang mendukung perkembangan emosi, motivasi, dan minat anak terhadap huruf. Menurut Rahmadani dan Soraya (2023), penerapan media kartu huruf sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan pengenalan huruf anak secara bertahap. Media ini membantu anak mengenali huruf melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, hingga bermain peran menggunakan kartu sebagai alat komunikasi sederhana yang merangsang eksplorasi.

Dipindai dengan CamScanner

Permainan kartu huruf tidak hanya berfungsi sebagai media untuk mengenalkan huruf secara pasif, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak secara terintegrasi. Melalui permainan ini, anak-anak dilatih untuk mengingat bentuk huruf, mengasosiasikannya dengan bunyi, serta menggunakan memori visual mereka untuk membedakan satu huruf dengan huruf lainnya. Kegiatan ini juga mendorong peningkatan konsentrasi, kemampuan mengenal huruf, serta keterampilan berbahasa saat menyebutkan atau menyusun huruf menjadi kata sederhana. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Ambara (2021), media kartu huruf yang dikembangkan secara multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali huruf secara mandiri, dengan dukungan tampilan visual dan suara yang menarik yang memperkuat ingatan jangka panjang mereka terhadap bentuk dan bunyi huruf. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu huruf memiliki nilai edukatif tinggi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan PAUD

Lebih dari sekadar alat bantu pembelajaran, permainan kartu huruf juga memainkan peran penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak. Saat anak mampu mengenali atau mencocokkan huruf dengan benar, mereka akan merasa dihargai atas pencapaiannya, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar lebih lanjut. Perasaan berhasil yang muncul dari proses bermain ini menjadi pendorong kuat untuk mengeksplorasi pengetahuan baru dengan antusiasme. Dalam penelitian yang

Dipindai dengan CamScanner

dilakukan oleh Putri, P.Y., & Istiqlaliyah, H. (2024), pemberian tugas berbantuan media kartu huruf tidak hanya meningkatkan kemampuan pengenalan huruf, tetapi juga secara signifikan memperkuat kepercayaan diri anak serta keterlibatan mereka dalam proses belajar. Anak menjadi lebih aktif berpartisipasi, lebih terbuka dalam bertanya dan menjawab, serta menunjukkan perilaku positif selama pembelajaran. Maka dari itu, permainan kartu huruf tidak hanya bermanfaat secara kognitif, tetapi juga sebagai media penguatan karakter seperti keberanian, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab terhadap proses belajar.

Berbagai penelitian mutakhir juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat dipadukan dengan model pembelajaran kolaboratif yang lebih kompleks seperti *Think-Pair-Share (TPS)*. Model ini memungkinkan anak untuk berpikir secara mandiri terlebih dahulu, kemudian berdiskusi dengan teman sebaya, dan akhirnya berbagi pemahaman secara terbuka. Dalam konteks permainan kartu huruf, pendekatan ini dapat diimplementasikan dengan mengajak anak mengenali huruf secara individu, lalu berpasangan untuk bermain mencocokkan kartu, dan akhirnya saling menunjukkan huruf yang telah dikenali kepada kelompok. Putri, Y. A. (2025) Membuktikan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf secara lebih mendalam karena anak memperoleh pembelajaran melalui refleksi, kolaborasi, dan penguatan sosial. Anak tidak hanya belajar dari media visual, tetapi juga dari pengalaman sosial yang menumbuhkan empati, keterampilan berkomunikasi, dan rasa kebersamaan yang penting dalam pengembangan sosial-emosional anak usia dini.

Dipindai dengan CamScanner

Berdasarkan urgensi yang telah dipaparkan, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif, menarik, dan adaptif untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini, khususnya di TK Khalifah Kebun Raja.

Permainan kartu huruf dipandang sebagai alternatif strategis karena terbukti secara empiris mampu meningkatkan literasi awal secara signifikan. Penelitian ini bertujuan menguji secara sistematis pengaruh permainan kartu huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun, dengan harapan dapat memperkaya strategi pembelajaran PAUD serta menjadi acuan kebijakan pembelajaran berbasis bermain yang mendorong inovasi guru dalam menciptakan pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut.

1. Kemampuan pengenalan huruf anak usia 4–5 tahun di TK Khalifah Kebun Raja masih rendah. Anak-anak kesulitan mengenali bentuk, nama, dan bunyi huruf. Hal ini diduga karena belum digunakannya media pembelajaran yang menarik dan sesuai, seperti permainan kartu huruf, yang dapat menstimulasi minat belajar dan meningkatkan kemampuan literasi awal secara efektif.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif yang dibatasi pada ruang lingkup anak usia 4–5 tahun (Kelompok A) di TK Khalifah Kebun Raja, dengan fokus utama untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan kartu huruf (variabel independen) terhadap kemampuan pengenalan huruf (variabel

Dipindai dengan CamScanner

dependen). Penelitian ini tidak mencakup aspek perkembangan lain seperti motorik halus, sosial-emosional, maupun media pembelajaran selain permainan kartu huruf

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh permainan kartu huruf terhadap kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Khalifah Kebun Raja?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan kartu huruf terhadap kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Khalifah Kebun Raja.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teorotis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran literasi awal melalui media permainan. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah tentang efektivitas media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 4–5 tahun. Temuan dari penelitian ini juga dapat digunakan sebagai rujukan dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan

Dipindai dengan CamScanner

dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Anak

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak usia 4–5 tahun dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan permainan kartu huruf, anak dapat belajar mengenali bentuk dan bunyi huruf secara visual dan verbal, yang mendukung kesiapan membaca mereka di jenjang selanjutnya. Kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak secara alami.

2. Manfaat bagi Pendidik

   Penelitian ini memberikan informasi praktis bagi pendidik tentang alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif. Melalui penggunaan permainan kartu huruf, pendidik dapat mengembangkan kegiatan literasi awal yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan dalam merancang pendekatan pembelajaran berbasis bermain yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak usia dini.

3. Manfaat bagi Orang Tua

   Penelitian ini dapat memberikan pemahaman bagi orang tua mengenai pentingnya pengenalan huruf sejak usia dini dan bagaimana permainan edukatif seperti kartu huruf dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran anak di rumah. Orang tua dapat memperoleh wawasan

Dipindai dengan CamScanner

tentang cara mendampingi anak belajar huruf dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak membebani

4. Manfaat bagi sekolah

   Penelitian ini memberikan dasar bagi sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan kurikulum yang mendorong penggunaan media edukatif yang lebih interaktif, seperti permainan kartu huruf, dalam kegiatan pembelajaran harian di kelas.

1.7 Definisi Operasional

Permainan Kartu Huruf merupakan media pembelajaran berupa kumpulan kartu yang berisi huruf-huruf abjad, digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan bermain sambil belajar. Dalam konteks penelitian ini, permainan kartu huruf diberikan kepada anak usia 4–5 tahun sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui aktivitas seperti mencocokkan, menyebutkan, dan menyusun huruf secara interaktif.

Dipindai dengan CamScanner