



OPTIMALISASI MEDIA KARTU HURUF DALAM MENSTIMULASI PENGUASAAN HURUF PADA ANAK USIA DINI: STUDI KASUS DI TKIT NUSANTARA BANTEN

Elis Mayasari¹

¹STKIP Situs Banten

Email: elismayasari.elzan@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to optimize the use of letter cards to stimulate letter mastery in early childhood at TKIT Nusantara, Banten. The research background is based on the importance of letter mastery as a foundation for reading and writing skills in early childhood education. The research method used was a case study with a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of teachers and children in group B, with data collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that letter cards were effective in improving children's letter mastery through play-based learning activities, visual, auditory, and kinesthetic letter recognition. The use of this media encouraged active participation, improved memory, and facilitated children's recognition of letter shapes and sounds. In conclusion, optimizing letter cards can be a fun, interactive, and relevant learning strategy to improve literacy readiness in early childhood.

Keywords: letter cards, letter mastery, early childhood, learning media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media kartu huruf dalam menstimulasi penguasaan huruf pada anak usia dini di TKIT Nusantara, Banten. Latar belakang penelitian didasari oleh pentingnya penguasaan huruf sebagai fondasi keterampilan membaca dan menulis pada tahap awal pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru dan 20 anak kelompok B, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu huruf efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, pengenalan huruf secara visual, auditif, dan kinestetik. Penerapan media ini mendorong partisipasi aktif, meningkatkan daya ingat, serta mempermudah anak mengenali bentuk dan bunyi huruf. Kesimpulannya, optimalisasi media kartu huruf dapat menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan relevan untuk meningkatkan kesiapan literasi anak usia dini.

Kata kunci: kartu huruf, penguasaan huruf, anak usia dini, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam perkembangan anak, karena pada masa ini anak berada pada periode emas (*golden age*) yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran di jenjang berikutnya (Susanti et al, 2025). Menurut para ahli perkembangan anak, usia dini adalah masa ketika otak anak berkembang pesat, mencapai sekitar 80% kapasitas dewasa pada usia lima tahun. Perkembangan ini mencakup aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, dan nilai moral (Kurnia et al, 2024). Oleh

karena itu, stimulasi yang tepat, kreatif, dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk mendukung potensi anak secara optimal.

Salah satu keterampilan yang sangat penting dikembangkan pada usia dini adalah penguasaan huruf (Susanti et al, 2023). Penguasaan huruf menjadi pondasi utama bagi keterampilan literasi, khususnya membaca dan menulis. Anak yang mampu mengenal dan menguasai huruf akan lebih mudah memahami teks, menyerap informasi, dan mengembangkan keterampilan bahasa lainnya (Herawati & Priyanti, 2025). Sebaliknya, keterlambatan penguasaan huruf pada usia dini dapat menghambat perkembangan literasi secara keseluruhan dan berdampak pada capaian akademik di masa depan (Annas et al, 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan UNESCO bahwa kemampuan literasi awal menjadi indikator penting kualitas pendidikan di suatu negara (Nurfadillah et al, 2024)

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua anak usia dini dapat menguasai huruf dengan baik. Faktor penyebabnya bervariasi, mulai dari metode pembelajaran yang kurang tepat, media pembelajaran yang monoton, kurangnya motivasi belajar, hingga minimnya keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran di rumah (Nuralyanti et al, 2023). Beberapa guru masih mengandalkan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan menghafal huruf, yang cenderung membuat anak cepat bosan dan tidak terlibat secara aktif. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang mengutamakan bermain sambil belajar.

Di sinilah peran media pembelajaran menjadi sangat krusial. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik, memudahkan anak memahami konsep, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Wulandari et al, 2023). Salah satu media yang terbukti efektif dalam menstimulasi penguasaan huruf pada anak usia dini adalah media kartu huruf (Tiningsih et al, 2020). Media ini berupa kartu bergambar atau bertuliskan huruf-huruf abjad, yang dapat digunakan untuk berbagai permainan edukatif seperti mencocokkan huruf, menyusun kata, atau mengenali bunyi awal suatu objek (Tatawati et al, 2021).

Media kartu huruf memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini sederhana, mudah dibuat, dan fleksibel digunakan di berbagai setting, baik di kelas maupun di rumah (Sikumbang et al, 2024). Kedua, media kartu huruf memadukan stimulasi visual dan auditif, sehingga membantu anak mengaitkan bentuk huruf dengan bunyinya (Alfadillah et al, 2025). Ketiga, penggunaannya dapat divariasikan dengan aktivitas fisik, misalnya anak diminta mencari kartu tertentu di kelas atau mengurutkan kartu berdasarkan abjad, sehingga juga

melibatkan aspek motorik (Dewani, 2023). Keempat, media ini mampu meningkatkan interaksi antara guru dan anak maupun antar anak, sehingga menumbuhkan keterampilan sosial (Luvita, & Rahma, 2025).

TKIT Nusantara Banten sebagai lembaga pendidikan anak usia dini berbasis keislaman memiliki visi untuk membentuk generasi yang cerdas, berakhlak mulia, dan berkarakter islami. Salah satu fokus pembelajarannya adalah penguatan literasi dasar, termasuk penguasaan huruf Arab dan Latin. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian anak di TKIT Nusantara masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, terutama membedakan huruf-huruf yang mirip bentuknya seperti b-d atau m-n. Beberapa anak juga kurang mampu mengingat urutan huruf atau mengaitkan huruf dengan bunyi yang benar. Hal ini menjadi perhatian guru untuk mencari strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, guru di TKIT Nusantara mulai mengoptimalkan penggunaan media kartu huruf dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini digunakan tidak hanya untuk pengenalan huruf Latin, tetapi juga untuk huruf hijaiyah, mengingat kurikulum sekolah mengintegrasikan pembelajaran umum dan keislaman. Proses pembelajaran dengan kartu huruf diatur dalam bentuk permainan, lomba kecil, atau aktivitas kelompok, sehingga anak terlibat secara aktif dan termotivasi.

Penggunaan kartu huruf di TKIT Nusantara Banten ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Melalui kartu huruf, anak dapat memanipulasi objek nyata, mengamati bentuk huruf, mendengar bunyinya, dan mempraktikkannya dalam konteks bermain. Hal ini juga sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD dalam Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang berpusat pada anak (*child-centered learning*), berbasis bermain (*play-based learning*), dan mengutamakan pengalaman langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada optimalisasi media kartu huruf dalam menstimulasi penguasaan huruf pada anak usia dini di TKIT Nusantara Banten. Optimalisasi di sini mencakup pemilihan desain kartu yang sesuai, strategi penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran, serta penyesuaian metode dengan karakteristik anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media kartu huruf dan menjadi referensi bagi guru PAUD lainnya

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Media Kartu Huruf

Media kartu huruf adalah salah satu bentuk media pembelajaran visual yang menampilkan huruf-huruf abjad, baik huruf besar maupun huruf kecil, yang dapat disertai gambar, warna, atau simbol untuk membantu anak mengenali, mengingat, dan memahami huruf (Julia et al, 2022). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar (Sapriyah, 2019). Dalam konteks ini, kartu huruf berfungsi sebagai alat bantu yang menyalurkan pesan berupa simbol huruf kepada anak usia dini.

Kartu huruf biasanya berukuran kecil hingga sedang, mudah dipegang oleh anak, dan dirancang dengan warna serta gambar yang menarik. Beberapa kartu huruf dibuat dalam bentuk flashcard, yaitu kartu dengan satu sisi berisi huruf dan sisi lainnya berisi gambar atau kata yang berawalan huruf tersebut. Media ini bersifat portabel, fleksibel, dan dapat digunakan untuk berbagai aktivitas pembelajaran berbasis bermain.

2. Karakteristik Media Kartu Huruf

Media kartu huruf memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain:

Visual; Huruf ditampilkan secara jelas, biasanya menggunakan font sederhana dan kontras warna yang tinggi.

Sederhana dan Ringkas; Informasi yang ditampilkan hanya fokus pada satu huruf atau kata kunci, sehingga tidak membingungkan anak.

Portabel; Mudah dipindahkan, dibawa, dan digunakan di berbagai tempat, baik di kelas maupun di rumah.

Fleksibel; Dapat digunakan untuk berbagai metode pembelajaran, seperti pengenalan huruf, permainan mencocokkan, atau lomba menyusun kata.

Interaktif; Mendorong anak untuk terlibat aktif, baik secara individu maupun kelompok.

Karakteristik ini menjadikan kartu huruf sebagai media yang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang mengutamakan bermain sambil belajar.

3. Fungsi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Fungsi media kartu huruf dalam pembelajaran antara lain:

- a. Alat bantu visual; Membantu anak mengenali bentuk huruf secara visual.
- b. Penguatan daya ingat; Menghubungkan huruf dengan gambar atau kata untuk memudahkan ingatan.
- c. Stimulasi multisensorik; Menggabungkan penglihatan (visual), pendengaran (auditif), dan gerakan (kinestetik) saat anak memegang atau mengatur kartu.

- d. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; Kegiatan menggunakan kartu huruf sering dibalut dalam bentuk permainan edukatif.
 - e. Memfasilitasi pembelajaran individual maupun kelompok; Anak dapat belajar sendiri atau bekerja sama dengan teman.
4. Keunggulan dan Kelemahan Media Kartu Huruf
- Keunggulan:
- a. Mudah dibuat dan digunakan.
 - b. Dapat digunakan untuk berbagai variasi aktivitas.
 - c. Efektif untuk pengenalan huruf secara bertahap.
 - d. Meningkatkan interaksi antara guru dan anak.
 - e. Memotivasi anak karena tampilannya menarik.
- Kelemahan:
- a. Jika desain kurang menarik, minat anak bisa berkurang.
 - b. Memerlukan keterampilan guru untuk memvariasikan penggunaannya.
 - c. Tidak efektif jika hanya digunakan secara monoton tanpa permainan.
5. Prinsip Desain Media Kartu Huruf
- Agar efektif, kartu huruf sebaiknya didesain sesuai prinsip berikut:
- a. Kejelasan Visual; Huruf dicetak tebal, ukuran besar, warna kontras, dan tidak menggunakan font rumit.
 - b. Asosiasi Gambar; Menyertakan gambar yang sesuai dengan bunyi awal huruf.
 - c. Konsistensi Desain; Tata letak seragam sehingga anak mudah mengenali pola.
 - d. Kualitas Bahan; Menggunakan bahan yang kuat dan aman bagi anak.
 - e. Kesesuaian Budaya; Gambar dan kata yang digunakan relevan dengan lingkungan anak.
6. Strategi Penggunaan Media Kartu Huruf
- Beberapa strategi pembelajaran menggunakan kartu huruf antara lain:
- a. Pengenalan Huruf; Guru menunjukkan kartu dan menyebutkan nama serta bunyi huruf.
 - b. Permainan Mencocokkan; Anak mencocokkan huruf dengan gambar atau kata yang sesuai.
 - c. Menyusun Kata; Anak menggunakan beberapa kartu untuk membentuk kata sederhana.
 - d. Permainan Memori; Kartu dibalik, anak harus mengingat posisi huruf tertentu.
 - e. Lomba Cepat Tepat; Anak berlomba menemukan kartu huruf yang disebutkan guru.

- f. Integrasi Lagu atau Cerita; Menggunakan lagu abjad atau cerita yang mengandung huruf yang sedang dipelajari.

7. Landasan Teori Penggunaan Media Kartu Huruf

Penggunaan media kartu huruf memiliki dasar pada beberapa teori pendidikan:

a. Teori Perkembangan Kognitif (Piaget)

Menurut Piaget, anak usia dini (praoperasional) berpikir secara simbolik namun belum mampu operasi logis kompleks. Huruf sebagai simbol abstrak lebih mudah dipelajari jika dikaitkan dengan pengalaman konkret—oleh karena itu media konkret (kartu, benda) dan permainan sangat sesuai untuk memperkenalkan huruf.

b. Teori Sosial-Budaya (Vygotsky)

Vygotsky menekankan peran interaksi sosial dan scaffolding. Zona Proksimal Perkembangan (ZPD) menunjukkan anak bisa menguasai huruf lebih cepat jika mendapat bimbingan dari guru/orang tua. Interaksi kolaboratif (teman sebaya, guru) dan bahasa dialogis mendukung internalisasi pengetahuan huruf.

c. Teori Emergent Literacy

Pendekatan emergent literacy melihat literasi sebagai proses yang dimulai jauh sebelum anak resmi belajar membaca. Penguasaan huruf berkembang melalui paparan terhadap teks, interaksi literasi, aktivitas bermain, dan lingkungan kaya huruf (print-rich environment). Fokusnya pada pengalaman bermakna, bukan sekedar hafalan.

d. Teori Dual Coding dan Multisensori

Paivio (Dual Coding) menyatakan informasi visual dan verbal diproses pada jalur berbeda sehingga kombinasi gambar + kata memperkuat memori. Pendekatan multisensori (lihat, dengar, gerak) memperkuat encoding dan retrieval, sangat relevan untuk pengajaran huruf (mis. melihat kartu huruf + mengucapkan + menulis di udara).

e. Perspektif Pemrosesan Informasi

Teori pemrosesan informasi menyorot peran perhatian, memori kerja, dan latihan berulang (retrieval practice). Pengenalan huruf yang efektif merancang stimulasi yang mengurangi cognitive load, memberi pengulangan teratur, dan menggunakan chunking untuk memudahkan ingatan.

8. Peran Guru dalam Penggunaan Media Kartu Huruf

Guru berperan penting dalam memaksimalkan manfaat media kartu huruf, antara lain:

- a. Perencana – Menentukan desain, jumlah, dan jenis kartu yang digunakan.

- b. Fasilitator – Mengarahkan anak saat bermain dengan kartu.
- c. Motivator – Memberikan dorongan dan penghargaan saat anak berhasil.
- d. Evaluator – Menilai perkembangan penguasaan huruf anak.

9. Pengertian dan Ruang Lingkup Penguasaan Huruf

Penguasaan huruf (letter knowledge/letter mastery) merujuk pada kemampuan anak mengenali, menamai, mengucapkan bunyi, dan menggunakan huruf sebagai unit grafem dalam sistem tulisan. Ruang lingkungannya meliputi beberapa keterampilan spesifik: (1) pengenalan bentuk huruf (visual recognition), (2) nama huruf (letter naming), (3) kesadaran fonemik terkait huruf (letter–sound correspondence), (4) kemampuan menulis huruf (graphomotor skill), dan (5) kemampuan mengidentifikasi huruf dalam konteks kata. Penguasaan huruf merupakan komponen krusial dari literasi awal (emergent literacy) karena menjadi prasyarat bagi pembelajaran membaca dan menulis selanjutnya.

10. Komponen-komponen Penguasaan Huruf

- a. Pengenalan Visual (Letter Recognition): kemampuan membedakan bentuk huruf dan mengenali huruf dalam berbagai jenis font, ukuran, dan konteks.
- b. Penamaan Huruf (Letter Naming): kemampuan menyebutkan nama huruf (mis. “A”, “B”, “C”). Kecepatan dan akurasi penamaan huruf merupakan prediktor kuat perkembangan membaca awal.
- c. Mapping Bunyi–Huruf (Letter–Sound Correspondence): kemampuan menghubungkan huruf dengan bunyi yang diwakilinya (/a/ → A). Ini termasuk kemampuan mengenali bunyi awal kata (phonemic awareness) dan memetakan fonem ke grafem.
- d. Produksi Tertulis (Letter Writing): kemampuan motorik untuk membentuk huruf secara benar, termasuk koordinasi tangan-mata dan penguasaan alat tulis.
- e. Pengenalan Huruf dalam Kata (Contextual Recognition): kemampuan menemukan dan mengenali huruf saat muncul dalam kata dan kalimat sederhana.

11. Tahapan Perkembangan dan Milestone

- a. Usia 3–4 tahun: mulai mengenali beberapa huruf (sering huruf awal nama sendiri), meniru menulis garis dan lingkaran.
- b. Usia 4–5 tahun: mengenali lebih banyak huruf (baik besar maupun kecil), mampu menyebut beberapa nama huruf, menunjukkan awareness terhadap bunyi awal kata.
- c. Usia 5–6 tahun: semakin konsisten dalam penamaan huruf, mulai memetakan bunyi ke huruf, dapat menulis huruf sederhana dan mengenali huruf dalam kata.

- d. Milestone ini bersifat fleksibel dan dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, frekuensi stimulasi, dan kondisi individual.

12. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Huruf

a. Faktor Anak

- 1) Kematangan kognitif dan bahasa, minat, motivasi, memori kerja, kemampuan motorik halus.
- 2) Kondisi khusus (gangguan pendengaran, gangguan penglihatan, developmental delays) dapat mempengaruhi kecepatan penguasaan.

b. Faktor Guru dan Metode

Kompetensi guru (pengetahuan fonetik, strategi pembelajaran), kemampuan memberikan scaffolding, variasi metode (multisensori, explicit instruction, play-based).

c. Faktor Keluarga dan Lingkungan

Ketersediaan bahan bacaan, praktik literasi di rumah (membaca bersama, permainan huruf), dukungan orang tua, dan exposure terhadap huruf di lingkungan.

d. Faktor Media dan Bahan Ajar

Kualitas media (visual jelas, asosiasi gambar tepat), relevansi budaya, dan fleksibilitas penggunaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus . Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam mengenai bagaimana media kartu huruf diimplementasikan dan dioptimalkan dalam proses pembelajaran di TKIT Nusantara Banten serta dampaknya terhadap penguasaan huruf pada anak usia dini. Studi kasus dipilih karena penelitian ini fokus pada situasi spesifik di satu lokasi yaitu TKIT Nusantara Banten.

Subjek penelitian terdiri dari anak-anak kelompok B TKIT Nusantara Banten, yang berusia antara 5-6 tahun. Total jumlah anak yang terlibat dalam penelitian ini adalah 20 anak. Selain itu, guru kelas yang terlibat langsung dalam pembelajaran serta orang tua dari anak-anak tersebut juga menjadi subjek penelitian untuk memberikan data tambahan melalui wawancara.

Penelitian dilakukan di TKIT Nusantara Banten, sebuah taman kanak-kanak berbasis Islami di Provinsi Banten. Lokasi ini dipilih karena telah mengimplementasikan media kartu huruf dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan huruf anak usia dini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, antara lain: observasi wawancara dan dokumentasi.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif . Analisis ini dilakukan melalui tahapan berikut:

Reduksi Data : Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi direduksi untuk memfokuskan pada aspek-aspek penting yang terkait dengan penggunaan media kartu huruf dan penguasaan huruf pada anak usia dini.

Penyajian Data : Data yang sudah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan temuan penelitian tentang proses dan hasil penggunaan kartu huruf di kelas.

Penarikan Kesimpulan : Setelah data disajikan, peneliti menarik kesimpulan dari hasil penelitian mengenai efektivitas media kartu huruf dalam menstimulasi penguasaan huruf pada anak-anak di TKIT Nusantara Banten

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai Optimalisasi Media Kartu Huruf dalam Menstimulasi Penguasaan Huruf pada Anak Usia Dini: Studi Kasus di TKIT Nusantara Banten menghasilkan temuan-temuan yang menggambarkan efektivitas media kartu huruf dalam meningkatkan penguasaan huruf pada anak usia dini. Proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta studi dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak-anak mengenal dan menguasai huruf-huruf abjad.

Observasi Kegiatan Pembelajaran Dari hasil observasi selama proses pembelajaran di kelas, penggunaan media kartu huruf ternyata mampu menarik perhatian anak-anak dan memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi. Setiap anak diberikan kesempatan untuk memegang, menyebutkan, dan mengidentifikasi huruf-huruf yang tertera pada kartu. Guru menggunakan metode pengajaran interaktif, di mana anak-anak diajak untuk menyusun kata-kata sederhana dari kartu-kartu huruf tersebut. Aktivitas ini tidak hanya membantu anak-anak mengenali bentuk dan nama huruf, tetapi juga kedekatannya dengan kata-kata yang mereka kenal.

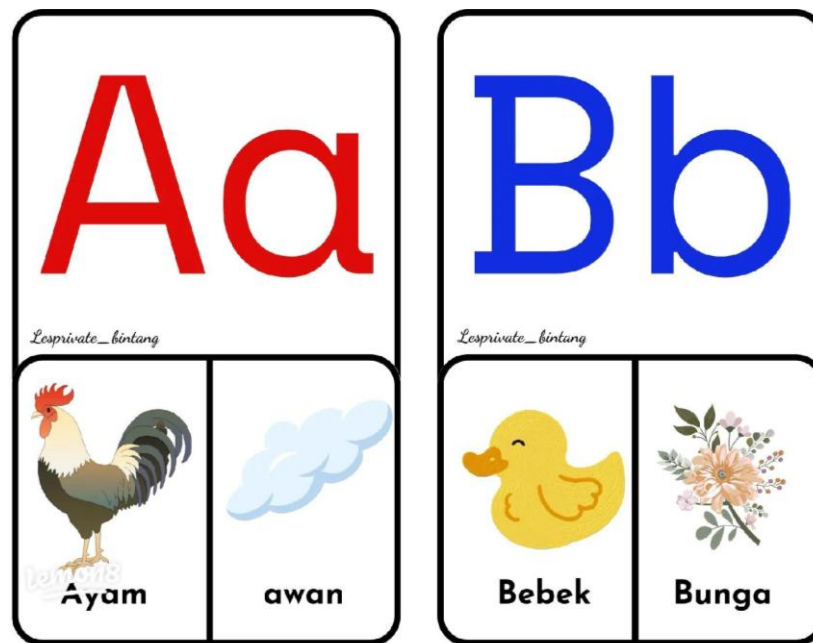
Anak-anak terlihat antusias dan lebih mudah mengingat huruf ketika mereka terlibat dalam kegiatan fisik, seperti mengurutkan kartu huruf atau memilih huruf yang diminta oleh guru. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa media kartu huruf membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan visual dan kinestetik, karena mereka harus mencocokkan bentuk huruf secara fisik dengan bunyi yang diucapkan.

Wawancara dengan Guru Wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu huruf telah menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar-mengajar di TKIT Nusantara Banten. Menurut guru, media ini tidak hanya membantu anak-anak dalam menguasai huruf tetapi juga mempercepat proses pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa media kartu huruf efektif digunakan terutama karena anak-anak usia dini cenderung belajar lebih baik melalui media visual yang interaktif.

Guru juga menyampaikan bahwa salah satu strategi optimalisasi yang diterapkan adalah dengan memvariasikan permainan menggunakan kartu huruf, seperti "Tebak Huruf", "Mencari Huruf yang Hilang", dan "Menyusun Kata". Strategi-strategi tersebut tidak hanya meningkatkan partisipasi anak-anak tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep huruf dan kata.

Wawancara dengan Orang Tua Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa mereka merasakan dampak positif dari penggunaan kartu huruf di sekolah. Beberapa orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka sering meminta untuk bermain dengan kartu huruf di rumah, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memotivasi anak untuk belajar. Orang tua juga mencatat peningkatan kemampuan anak dalam mengenali huruf dan membaca kata-kata sederhana setelah media kartu huruf mulai diimplementasikan di sekolah.

Dokumentasi dan Evaluasi Hasil Pembelajaran Dokumentasi berupa catatan perkembangan anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak mengenal huruf dari waktu ke waktu. Data evaluasi yang diperoleh dari guru selama tiga bulan pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa 80% anak-anak yang terlibat dalam penelitian mampu mengenal seluruh huruf abjad setelah dua bulan penggunaan media kartu huruf. Sementara 20% sisanya menunjukkan peningkatan yang bertahap dan membutuhkan lebih banyak waktu serta pendampingan.



Gambar 1 media kartu huruf

Guru juga memberikan tes formatif sederhana hingga sejauh mana anak-anak mampu mengenal dan menyusun huruf-huruf menjadi kata. Sebagian besar anak mampu menyusun kata-kata sederhana seperti "mama", "buku", dan "kita" dengan bantuan kartu huruf. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa media kartu huruf sangat efektif dalam menstimulasi penguasaan huruf pada anak usia dini di TKIT Nusantara Banten.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf terbukti efektif dalam membantu anak-anak usia dini menguasai huruf-huruf abjad. Keberhasilan optimalisasi media ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor:

Interaksi Visual dan Kinestetik Penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk belajar secara visual dan kinestetik. Sama seperti ditemukan dalam penelitian ini, anak-anak lebih mudah mengingat dan mengenali huruf ketika mereka bisa melihat langsung bentuk huruf di kartu dan terlibat dalam aktivitas fisik, seperti memegang dan mengurutkan kartu. Pendekatan multisensori ini sangat efektif untuk anak-anak usia dini yang sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan motorik.

Pembelajaran Berbasis Permainan Permainan yang divariasikan oleh guru menggunakan kartu huruf, seperti "Tebak Huruf" dan "Menyusun Kata", membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Anak-anak merasa tertantang tetapi tetap menikmati proses pembelajaran.

Metode pembelajaran berbasis permainan ini terbukti meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar anak-anak, yang berdampak langsung pada peningkatan penguasaan huruf.

Pengulangan dan Pendekatan Bertahap Guru menggunakan strategi bertahap secara bertahap dalam memperkenalkan huruf kepada anak-anak. Awalnya, anak-anak diperkenalkan dengan beberapa huruf secara bertahap, kemudian setelah mereka menguasai huruf-huruf tersebut, guru melanjutkan dengan huruf berikutnya. Pendekatan ini efektif karena anak-anak usia dini belajar dengan cara yang berulang, sehingga mereka lebih mudah mengingat huruf-huruf yang telah diajarkan.

Dukungan Orang Tua Keterlibatan orang tua juga memainkan peran penting dalam keberhasilan penguasaan huruf oleh anak-anak. Orang tua yang terlibat aktif dalam mendukung pembelajaran di rumah, seperti bermain kartu huruf dengan anak-anak mereka, memperkuat pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah. Ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara sekolah dan keluarga merupakan salah satu kunci dalam optimalisasi pembelajaran media kartu huruf.

Peningkatan Secara Bertahap Penelitian ini juga menunjukkan bahwa proses penguasaan huruf pada anak usia dini tidak selalu instan, melainkan memerlukan waktu dan pendampingan yang konsisten. Beberapa anak membutuhkan waktu lebih lama untuk menguasai huruf-huruf abjad, namun dengan pendekatan yang berulang-ulang dan strategi yang tepat, mereka akhirnya mampu menguasai huruf tersebut.

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini menunjukkan bahwa optimalisasi media kartu huruf dalam menstimulasi penguasaan huruf pada anak usia dini di TKIT Nusantara Banten sangatlah efektif. Penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mempercepat proses pengenalan dan penguasaan huruf oleh anak-anak. Melalui pendekatan pembelajaran yang variatif, dukungan orang tua, serta strategi pengajaran yang tepat, media kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar anak-anak usia dini secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif anak-anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran di TKIT Nusantara Banten sangat efektif dalam menstimulasi penguasaan huruf pada anak usia dini. Anak-anak tidak hanya berhasil mengenali huruf-huruf

abjad dengan lebih cepat, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan berbasis permainan dengan kartu huruf, didukung oleh strategi pengajaran secara bertahap dan interaksi orang tua, terbukti meningkatkan motivasi belajar anak dan mempercepat penguasaan huruf. Penggunaan media kartu huruf dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi dasar pada anak usia dini, terutama dalam mengenal dan menguasai huruf. Implementasi yang konsisten dan kolaboratif antara guru dan orang tua menjadi kunci utama dalam keberhasilan penggunaan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadillah, T., Syamsuardi, S., & Amal, A. (2025). Efek Media Audio Visual Berbasis Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(4), 419-427.
- Annas, A. N., Baguna, I., Kobandaha, F., Abdjul, S. P., Yusuf, I. A. M., & Asipu, S. (2024). Tantangan dan Solusi Orang Tua dalam Membangun Kecakapan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(3), 242-253.
- Dewani, L. A. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di RA Nurul Huda 29 Banjarsari Metro Utara (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Herawati, H., & Priyanti, N. Y. (2025). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui permainan balok huruf di PAUD Cendana. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 5(2), 186-193.
- Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal pemikiran dan pengembangan pembelajaran*, 4(2), 95-103.
- Kurnia, A. T., Riffiana, T., Tabrani, K. A., Aulia, S., Amanda, D. D., & Wahyuni, D. (2024). Peran Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(4), 1633-1640.
- Luvita, Z. O., & Rahma, A. (2025). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK Aba Sekampung Lampung Timur. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 91-115.
- Nuralyanti, P., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Revitalisasi pembelajaran: Solusi terhadap rendahnya minat belajar peserta didik kelas V SDN Sumber Agung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2406-2418.

- Nurfadillah, D., Aufa, F. N., & Rachman, I. F. (2024). Membangun Kualitas Pendidikan Melalui Kemampuan Literasi Dan Numerisasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 128-140.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477)*.
- Sikumbang, A., Nur, K., & Harahap, S. D. (2024). Penggunaan Media Alphabet Pocket Matching dalam Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Arafah Kelurahan Sipolu-Polu. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 218-226.
- Susanti, N. D., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2023). Strategi Pengembangan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Media Roda Edukatif pada AUD. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Susanti, U. V., Indriani, L. N. F. A., & Naimah, N. (2025). Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui Manajemen Paud Yang Efektif. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 90-98.
- Tatawati, E., Wahira, W., & Suriani, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B di TK AL-Ikhlas Kota Bandung Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 38-44.
- Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 399-399.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.