

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MORONCE HURUF PADA ANAK KELOMPOK B DI TK GMIM EFRATA II BITUNG

Olga Revy Marelyne Sumual  
[olgasumual@unima.ac.id](mailto:olgasumual@unima.ac.id)  
Universitas Negeri Manado

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengoptimalkan kemampuan identifikasi huruf pada peserta didik kelompok B TK GMIM Efrata II Bitung melalui penerapan metode permainan meronce huruf. Studi ini dirancang sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus melibatkan 12 subjek penelitian (7 Perempuan dengan 5 Laki-laki). Setiap siklus mencakup empat tahap prosedural, perencanaan, implementasi, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada siklus I, tingkat keberhasilan mencapai 42,6% sedangkan pada siklus II seluruh peserta (100%) berhasil mencapai kriteria ketuntasan. Ini membuktikan efektivitas permainan meronce huruf sebagai strategi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad.

**Kata Kunci:** Huruf, Siklus, Pencapaian Anak Usia Dini.

### ABSTRACT

*This study aims to optimize letter identification skills in Group B students at GMIM Efrata II Kindergarten, Bitung, through the application of the letter stringing game method. This study was designed as a classroom action research (CAR) with two cycles involving 12 research subjects (7 girls and 5 boys). Each cycle included four procedural stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results showed a significant increase in Cycle I, with a success rate of 42.6%, while in Cycle II, all participants (100%) successfully achieved the completion criteria. This demonstrates the effectiveness of the letter stringing game as an interactive learning strategy in improving alphabet recognition skills.*

**Keywords:** Letters, Cycles, Early Childhood Achievement

### PENDAHULUAN

Bermain merupakan cara mempelajari ide-ide mendasar termasuk warna, ukuran, bentuk, dan arah konsep-konsep yang sangat penting dalam perkembangan bahasa. Oleh sebab itu para ahli menerapkan pendekatan bermain untuk mengatasi masalah-masalah ini.

Permainan meronce huruf digunakan sebagai pendekatan bermain dalam penelitian ini dimana anak-anak dapat mengeksplorasi dan memenuhi potensi mereka melalui permainan. Permainan ini menggunakan permainan meronce huruf di dalam kelas untuk membantu anak-anak belajar dengan cara menarik dan menyenangkan, di mana mereka menjadi pengenalan huruf yang lebih baik. Kegiatan bermain menggunakan kertas bertuliskan huruf dinilai efektif dalam meningkatkan literasi awal anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, memanfaatkan kertas origami untuk alfabet sebagai alat bantu untuk memfasilitas pemahaman anak terhadap bentuk dan pelafalan huruf. Melalui pendekatan ini, diharapkan kemampuan identifikasi simbol linguistik pada peserta didik dapat terarah secara optimal. Berdasarkan latar belakang di atas, studi di ini mengandung judul

“ Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan meronce huruf pada anak.Kelompok B di TK GMIM Efrata II Bitung. Maronce huruf dalam konteks ini berfungsi sebagai sarana edukasi yang menyampaikan materi pembelajaran melalui

demonstran visual dan deskripsi verbal, sesuai perannya sebagai media penyambung instruksional. Dalam pendidikan anak usia dini dalam (PAUD), media pembelajaran sebagai objek fisik yang mampu menyajikan informasi sekaligus merangsang minat belajar, di mana kertas alfabet termasuk kategori media visual statis (hanya mengandalkan indera penglihatan) Alat ini digunakan pendidik PAUD untuk mempermudah transfer pengetahuan selama sesi belajar.

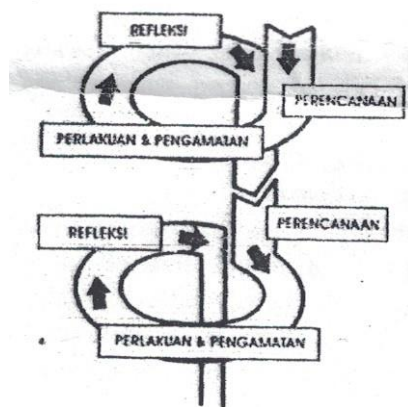
Tahapan implementasi permainan meronce huruf meliputi :

1. Pendidik memperkenalkan aktivitas pengenalan alfabet dengan menyiapkan kertas Origami sambil menampilkan rangkaian meronce huruf A-Z
2. Peserta didik diarahkan untuk duduk membentuk lingkaran guna memaksimalkan interaksi. Pendidik menyiapkan kertas agak tebal dan gunting bulat, dan kertas origami yang ditulis huruf A sampai Z untuk ditempelkan pada huruf yang tebal tersebut.
3. Di belakang kertas yang tebal, ditempelkan sedotan yang sudah digunting-gunting selebar huruf yang ditempel kertas origami.
4. Gunanya untuk memasukan tali rafia
5. Menarik perhatian anak melalui nyanyian edukasi bertema urutan alfabet A, B, C, D, E, dan seterusnya.
6. Pendidik memaparkan jumlah total huruf abjad dan memperagakan pengucapan tiap karakter secara individual, diikuti observasi oleh anak-anak.
7. Pendidik (Guru) menunjuk satu huruf misalnya A sebagai contoh, lalu meminta peserta didik menirukan pelafalannya.
8. Tulisan huruf-huruf secara acak untuk melatih kemampuan membedakan bentuk huruf.
9. Peserta didik meronce huruf-huruf itu dengan mengikuti tulisan pendidik mengambil huruf "BUKU".
10. Peserta didik mencari huruf B, U, K, U dimasukkan di tali dengan sedotan dan merangkai kata tersebut.
11. Peserta didik menyusun huruf menjadi rangkaian sederhana dan membacakan hasil susunannya.
12. Diberikan pendampingan oleh pendidik secara intensif kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam merangkai huruf-huruf..

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai kerangka utama secara esensial, PTK adalah studi yang dijalankan langsung oleh pendidik di lingkungan kelas atau sekolah tempat mereka bertugas, dengan fokus pada perbaikan sistem dan implementasi praktik pembelajaran. Menurut KEMIS dan MC.TAGGGART dalam AQIB (2018.26), pelaksanaan PTK mengikuti tahapan berulang (siklus) yang dimulai dari analisis masalah konkret yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Penelitian ini terdapat empat tahapan, yaitu

- A. Tahap perencanaan,
- B. Tahap pelaksanaan,
- C. Tahap observasi,
- D. Tahap refleksi.



**Gambar 1.** PTK Model KEMIS dan MC.TAGGGART dalam AQIB (2018.26)

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan pada peserta didik usia 5-6 tahun di TK GMIM Efrata II Bitung. Subjek penelitian terdiri dari 12 anak kelompok B (7 perempuan dan 5 laki-laki yang terdaftar di lembaga tersebut. Instrumen penelitian mengacu pada definisi WINA dalam kurung 2011.2102) sebagai alat mengumpulkan data di mana peneliti menggunakan lembar observasi yang dirancang khusus untuk memantau perkembangan peserta didik.

Teknik analisis data merujuk pada indikator pencapaian TK sesuai Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar PAUD yang membagi tingkat pencapaian menjadi empat kategori.

BB = belum berkembang,

MB = mulai berkembang,

BSH = berkembang sesuai harapan,

BSB = berkembang sangat baik.

Ketuntasan belajar diukur melalui instrumen hasil belajar berbasis penilaian akhir dengan sistem pemberian bintang rating scale. Perhitungannya dilakukan dengan membandingkan jumlah jawaban benar peserta terhadap total seluruh anak, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Sebagai mana dijelaskan dalam metode Trianto 2011:63. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengevaluasi sejauh mana target pembelajaran guru tercapai, khususnya dalam kemampuan mengenal huruf melalui permainan meronce huruf.

$$KB = \frac{r}{Tt} \times 100$$

Keterangan :

KB= Ketuntasan Belajar

T : Jumlah Skor yang diperoleh siswa

Tt : Jumlah Skor.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan empat tahapan penelitian tindakan kelas yang mencakup pelaksanaan perencanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di TK GMIM Efrata II Bitung dengan jumlah anak 12 yang terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan Meronce huruf karena berdasarkan hasil penelitian di TK GMIM Efrata II Bitung, masih terdapat anak yang belum mengenal atau menguasai huruf. Penelitian ini dilakukan melalui II siklus dengan menggunakan 4 tahapan. Deskripsi siklus pertama adalah sebagai berikut.

### Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas PTK ini difokuskan pada optimalisasi proses pembelajaran. Pada fase perencanaan, penelitian berkolaborasi dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk merancang rencana pelaksanaan pembelajaran harian RPPH yang selaras dengan tema, subtema, dan kurikulum institusi. Diskusi kolaboratif ini juga mencakup penyusunan strategi intervensi guna mengatasi kesulitan peserta didik dalam penguasaan huruf, sekaligus mempersiapkan media pembelajaran kartu alfabet sebagai alat peraga edukatif. Tahap ini bertujuan memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan belajar sekaligus mengintegrasikan metode bermain berbasis media konkret. Selanjutnya, tahapan pelaksanaan dijalankan sesuai skenario pembelajaran yang tertuang dalam RPPH. Implementasi kegiatan dilakukan melalui simulasi interaktif dengan mengacu pada langkah-langkah sistematis yang telah disepakati termasuk penggunaan kartu huruf sebagai sarana simulasi kognitif.

Proses ini memungkinkan peneliti dan guru melakukan observasi langsung terhadap respon anak selama sesi pembelajaran berlangsung, adapun langkah-langkah pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan yaitu

#### 1. Kegiatan Awal

Pada tahap pembukaan penelitian pengarahan formasi, peserta didik sebelum memasuki ruang kelas. Kegiatan diawali dengan salam pembuka, dilanjutkan ritual doa pagi dan nyanyian religius. Selamat pagi, Tuhan. Untuk menciptakan suasana kondusif. Selanjutnya, peneliti memandu peserta merefleksikan sila-sila Pancasila sebagai penguatan nilai karakter. Proses ini diikuti dialog interaktif tentang agenda pembelajaran hari itu, di mana peneliti memperkenalkan tema pengenalan huruf melalui ilustrasi visual dan pertanyaan pancingan. Interaksi tanya-jawab ini berfungsi sebagai asesmen awal untuk mengidentifikasi pengetahuan persyarat anak sekaligus merangsang kreatifitas mereka sebelum memasuki inti aktivitas bermain kartu huruf

#### 2. Kegiatan inti

Langkah I : menyampaikan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan pada hari ini. Langkah II : mempersiapkan anak-anak dan media. Langkah III : memulai kegiatan pembelajaran. Langkah IV : mengecek pemahaman anak tentang materi yang diberikan.

#### 3. Penutup

Pada fase akhir pembelajaran, pendidik atau peneliti melakukan asesmen formatif untuk mengatur progres penguasaan huruf anak berdasarkan aktivitas yang telah dijalankan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar pemberian umpan balik positif berupa pujian dan dorongan semangat guna memelihara motivasi belajar peserta didik. Kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama melalui doa penutup. Menandakan berakhirnya sesi pembelajaran sekaligus menanamkan nilai spiritualitas dalam proses edukasi.

### Observasi

Pada fase ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas yang berperan sebagai pengamat. Kegiatan pemantauan dilaksanakan secara paralel dengan aktivitas belajar mengajar. Dengan fokus observasi tertuju pada interaksi dan partisipasi peserta didik selama sesi berlangsung, bukan hanya hasil akhir pembelajaran. Berdasarkan analisis capaian pembelajaran siklus I dan hasil evaluasi, ditemukan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi huruf secara akurat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fokus dan partisipasi aktif saat penjelasan materi atau sesi permainan edukatif. Atas dasar temuan tersebut, peneliti tindakan kelas ini diperluas ke Siklus II untuk memastikan tercapainya peningkatan kompetensi literasi awal secara menyeluruh.

**Hasil pelaksanaan tindakan Siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini.**

No	Nama Siswa	ASPEK PENILAIAN				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	MS	√				2
2	AK	√				1
3	AG			√		3
4	LG	√				1
5	KM			√		2
6	AM		√			2
7	PK			√		3
8	TG		√			3
9	PL					2
10	ST					2
11	NI					3
12	OS					4
<b>JUMLAH</b>						<b>28</b>

Dari hasil diatas dapat dilihat presentasi pencapaiannya adalah :

Keterangan :

BB. Anak belum mampu dan masih kesulitan mengenal, menyebutkan, dan menghubungkan huruf sesuai bunyi bahkan dengan bantuan guru. MB. Anak mulai mengenali beberapa huruf meskipun masih sering bingung dalam membedakan huruf yang mirip. Misal B dan D. BSH. Anak sudah dapat mengenali dan menyebutkan sebagian besar huruf dengan benar melalui permainan kartu huruf tanpa banyak kesalahan dan bisa menghubungkan huruf dengan bunyinya secara mandiri. BSB. Anak dapat mengenali dan menyebutkan semua huruf dengan cepat dan akurat dan menunjukkan antusiasme dalam bermain serta dapat membantu teman dalam permainan kartu huruf.

### Refleksi,

Hasil evaluasi pada pelaksanaan Siklus I menunjukkan perlunya penyesuaian strategi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas metode pengenalan huruf

Oleh karena itu, peneliti merancang intervensi terstruktur yang akan diimplementasikan dalam Siklus II. Dengan fokus pada penyempurnaan teknik bermain kartu alfabet, upaya perbaikan ini dirancang secara kolaboratif melalui analisis temuan sebelumnya, bertujuan mengatasi hambatan yang teridentifikasi sekaligus mengoptimalkan literasi awal anak melalui pendekatan yang lebih adaptif dan partisipatif.

### Siklus II,

Penelitian Tindak Lanjut Siklus II, dilaksanakan pada 11 Februari 2025 dengan mengusung tema Tumbuhan dan sub-tema Apple dalam satu sesi pembelajaran selama 30 menit. Kegiatan ini dijadikan melalui empat fase utama, perencanaan, implementasi, observasi, dan evaluasi refleksi. Pada tahap observasi, peneliti memantau respon peserta

didik terhadap materi pembelajaran, khususnya kemampuan mereka dalam mengidentifikasi, melafalkan, dan menghubungkan karakter huruf. Aspek yang dinilai mencakup partisipasi aktif anak selama sesi interaktif, serta ketepatan dalam menyelesaikan tugas terkait pengenalan alfabet.

Berdasarkan data yang terkumpul, peneliti menyusun instrumen penelitian untuk merekam perkembangan anak secara objektif selama siklus II. Analisis ini bertujuan menilai tingkat penguasaan materi sekaligus mengidentifikasi kebutuhan penyempurnaan metode pembelajaran seperti efektivitas penggunaan media kartu, huruf, atau penekatan instruksional yang diterapkan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan fokus dan keterlibatan peserta didik dibandingkan siklus I, meskipun tetap diperlukan optimasi strategis untuk memastikan pencapaian kompetensi literasi awal secara menyeluruh.

**Table 2 Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran Siklus II**

No	Nama Siswa	ASPEK PENILAIAN				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	MS				√	4
2	AK				√	4
3	AG				√	4
4	LG				√	4
5	KM				√	4
6	AM				√	4
7	PK				√	4
8	TG				√	4
9	PL				√	4
10	ST				√	4
11	NI				√	4
12	OS				√	4
<b>JUMLAH</b>						<b>48</b>

Dari hasil di atas, dapat dilihat presentase pencapaiannya adalah

Keterangan

BB anak belum mampu dan masih kesulitan mengenal, menyebutkan dan menghubungkan huruf sesuai bunyi huruf bahkan dengan bantuan guru. MB Anak mulai mengenali beberapa huruf meskipun masih sering bingung dalam membedakan huruf yang mirip, misalnya B dan D. BSH Anak sudah dapat mengenali dan menyebutkan sebagian besar huruf dengan benar melalui permainan kartu huruf tanpa banyak kesalahan dan bisa menghubungkan huruf dengan bunyinya secara mandiri. BSB Anak dapat mengenali dan menyebutkan sumber huruf dengan cepat dan akurat dan menunjukkan antusiasme dalam bermain serta dapat membantu teman dalam permainan kartu huruf.

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas, dari hasil pengamatan dapat dijelaskan bahwa, 1. Pelaksanaan tindakan siklus 2 mengalami peningkatan hasil belajar yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang diberikan oleh anak didik. 2. Suasana belajar juga mengalami peningkatan yang sangat baik karena anak-anak lebih dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh peneliti.

### **Pembahasan**

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara dinamis dan berkelanjutan meliputi tiga tahap utama prapenelitian, selama penelitian, dan pasca penelitian. Pada fase prapenelitian, peneliti melakukan identifikasi masalah melalui kajian literatur serta asesmen kemampuan dasar anak dalam mengenal huruf. Analisis pendahuluan ini bertujuan memetakan tantangan pembelajaran sekaligus merancang intervensi yang sesuai

dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran sebelumnya mengungkapkan kesenjangan utama, yakni rendahnya kemampuan anak dalam mengenali bentuk dan pelafalan huruf secara akurat. Temuan ini menjadi landasan penerapan metode permainan kartu alfabet sebagai solusi perbaikan. Evaluasi hasil pembelajaran dilaksanakan pada akhir siklus I dan II menggunakan instrumen berbasis capaian untuk mengukur pemahaman anak terhadap materi, termasuk kemampuan mengidentifikasi, melafalkan, serta membedakan huruf dengan bentuk serupa. Asesmen ini juga mencakup sesi tanya jawab sebagai bentuk umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan sehingga peneliti dapat menilai perkembangan anak secara komprehensif.

**Tabel 3 Profil Hasil Tes Penilaian**

		Jumlah Skor yang diperoleh siswa	Jumlah Skor Total	Analisis Data	Hasil (%)
Hasil Penelitian	Siklus I	28	4	$KB = \frac{T}{Tt} \times 100$	42,6 %
	Siklus II	48	4	$KB = \frac{T}{Tt} \times 100$	100 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa melalui tes, maka dapat disimpulkan bahwa dengan upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak kompok B TK GMIM Efrata II Bitung berhasil dilaksanakan. Demikian penelitian Siklus II ini.

Dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

## KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK GMIM Efrata II Bitung peneliti menyampaikan bahwa Sebelum dilakukan permainan meronce huruf, sebagian peserta didik di lembaga tersebut masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi karakter huruf, terutama membedakan bentuk yang memiliki kemiripan visual. Hal ini dipicu oleh terbatasnya variasi alat bantu edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran.
  2. Implementasi permainan meronce huruf terbukti meningkatkan keterlibatan aktif anak melalui pendekatan learning by playing. Metode ini tidak hanya memudahkan pengenalan huruf tetapi juga menciptakan atmosfer belajar yang interaktif dan menyenangkan. Mengurangi kejenuhan sekaligus merangsang perkembangan kognitif, motorik, halus, dan kemampuan sosial emosional peserta didik.
  3. Analisis komperatif antar siklus menunjukkan progres yang nyata. Capainya ketuntasan pada siklus I sebesar 42,6% melonjak menjadi 100% pada siklus II. Data ini mengkonfirmasi bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan meronce huruf alfabet berhasil mengoptimalkan literasi awal anak.
- Penggunaan permainan meronce kartu tidak hanya meningkatkan kemampuan linguistik anak dalam mengenal dan membedakan huruf, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang holistik. Bagaimana tercermin dari peningkatan stok evaluasi secara merata pada seluruh peserta didik.

## DAFTAR PUSAKA

- Amelia L. (2020) - Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Mediapin Aktiviti Pada Kelompok A DIN TK Darma wanita Persatuan K Rembung Sidoarjo
- Ainun S (2021) - Pengaruh media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak lompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Wiru Universitas Mataran.
- Islamiyati R. Haryandi, DPD, dan Pusari, RW, 2023 - Upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kartu huruf. Paut, Iyah. Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 12.1.155-162.
- Kamelia MC 2020 - Strategi Guru dalam Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paucahaya Ibu Desa Woro, Kecamatan Madapangga, Kabupaten 528.5.2017-2003-2005.
- Kholi Lulah Hamdan H. 2020 - Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini, Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan, 10 Juni 1975-1994.
- KOMBOTAN DE DUMANAW S DANTUMBEL M 2023 Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun melalui media pop-up di TK Gemimaranata Kinilow, Kidspedia Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4.