

## **Upaya Peningkatan Keaksaraan Awal Huruf Vokal Melalui Alphabet Game Pada Anak Usia 3-4 Tahun**

**Yuhanita Megah Astriyah**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [yuhanita.23340@mhs.unesa.ac.id](mailto:yuhanita.23340@mhs.unesa.ac.id)

**Yuhanita Megah Astriyah**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [yuhanita.23340@unesa.ac.id](mailto:yuhanita.23340@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaksaraan awal, khususnya pengenalan huruf vokal, pada anak usia 3–4 tahun melalui penerapan metode Alphabet Game. Keaksaraan awal merupakan fondasi penting dalam perkembangan kemampuan membaca dan menulis anak di usia dini. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok bermain di salah satu lembaga PAUD yang berjumlah 10 anak. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak mengenali dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) setelah mengikuti kegiatan Alphabet Game. Anak terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu mengingat huruf vokal dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Alphabet Game merupakan salah satu metode yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keaksaraan awal huruf vokal pada anak usia 3–4 tahun.

**Kata kunci:** *Keaksaraan awal, Huruf vokal, anak usia dini, Alphabet Game.*

### **Abstract**

This study aims to improve early literacy skills, particularly in recognizing vowel letters, among children aged 3–4 years through the implementation of the Alphabet Game method. Early literacy is a crucial foundation for the development of reading and writing skills in early childhood. The subjects of this study were 10 children in a playgroup at an early childhood education center. The method used was classroom action research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results showed a significant improvement in the children's ability to recognize and name vowel letters (a, i, u, e, o) after participating in the Alphabet Game activities. The children were observed to be more enthusiastic, active, and able to recall vowel letters more effectively. It can be concluded that the Alphabet Game is an effective and enjoyable method to enhance early literacy in vowel recognition for children aged 3–4 years.

**Keywords:** *early literacy, vowel letters, early childhood, Alphabet Game*

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 ayat 14) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut. Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa perkembangan anak usia dini dicapai dalam lingkup perkembangan kognitif, karena anak dapat mengelompokkan objek berdasarkan keaksaraan awal, melalui huruf Alfabet (Permendikbud, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan permainan kotak alfabet untuk meningkatkan kemampuan

mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A di Paud Flamboyan XI. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menggunakan metode Kemmis dan Mc Taggart yang dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelompok A Paud Flamboyan XI yang berjumlah 10 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan lembar observasi, dan dokumentasi. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah metode analisis deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak alfabet untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan pada siklus ke-I pertemuan ke-I dengan hasil persentase 40%, siklus ke-I pertemuan ke-II menjadi 50%, dilanjutkan pada siklus ke-II pertemuan ke-I dengan hasil persentase 60%, siklus ke-II pertemuan ke-II hasil persentase meningkat menjadi 80%. Dengan demikian, hal ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan kotak alfabet dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dapat meningkatkan kata. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di PPT Garuda atau anak usia 3-4 tahun yaitu ada beberapa anak yang belum bisa meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal di dalam huruf *Alphabet*. Hal ini terlihat ketika guru bertanya secara individu maupun kelompok tentang salah satu huruf *Alphabet* sekunder ditanyakan anak masih terlihat bingung untuk menjawab. Keadaan ini disebabkan karena pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik salah satunya karena strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang kurang bisa menarik perhatian para murid didalam kegiatan mengenal huruf vokal di dalam penggunaan media yang kurang menarik sehingga anak malas dan pasif dalam kegiatan mengenal huruf vokal di dalam huruf *Alphabet* Supaya lebih menarik metode mengajar yang digunakan metode demonstrasi dalam permainan *Alphabet Game*. Pendidik mendemonstrasikan bagaimana cara menyebutkan, mengurutkan, dan mengelompokkan Huruf Alphabet dan menceritakan permainan *alphabet game* kemudian peneliti mengajukan pertanyaan kepada anak untuk menjawab

Analisa dan Perancangan Game edukasi untuk anak usia dini yang terdiri dari pengenalan angka dan huruf merupakan pengembangan dan pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini.

Perancangan sistem dilakukan dengan model waterfall dan bahasa pemodelan menggunakan UML (United Modelling Language). Implementasi penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Game Edukasi Berbasis Android yang sangat bermanfaat pada kalangan anak usia dini, disamping menempuh pembelajaran formal di sekolah, anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi ini. Anak usia dini antara umur 3–6 tahun berada dalam masa Golden Periode (Periode Keemasan) perkembangan otak mereka. Dalam usia ini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Oleh karena itu, penulis membuat game edukasi yang berbasis sistem operasi Android dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jemu.

Permasalahan lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan kognitif pada anak usia dini adalah ketika dalam kegiatan belajar guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan tersebut secara aktif, sehingga tujuan belajar pada kemampuan mengenal huruf tidak tercapai secara maksimal. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dilakukan dengan proses pembelajaran menggunakan kegiatan yang berbeda dari sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan kegiatan permainan *alphabet game*. Peneliti memilih bermain *alphabet game* karena bermain *alphabet game* tersebut akan memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan bermain sambil belajar sesuai dengan instruksi guru, anak mampu menyebutkan, mengurutkan dan mengelompokkan berdasarkan Huruf Alphabet sehingga kegiatan bermain akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Dari fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk menelaah suatu masalah dengan melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya peningkatan pengenalan keaksaraan awal huruf Vokal melalui Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Garuda”.

## METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui permainan *alphabet game* pada anak usia 3-4 tahun di PPT Garuda Surabaya ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat,

serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak melalui bermain *alphabet game* di PPT Garuda.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak akan meningkat. Karena mengumpulkan data dalam bentuk angka dan memberi penafsiran terhadap hasilnya sehingga hasil penelitian bukan pendapat peneliti melainkan ciri-ciri dari gejala yang diteliti.

Arikunto (2009:9) mengemukakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai "aksi" atau tindakan oleh guru atau pelaku, mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan di atas bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu dan memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guru dapat meneliti sendiri yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas, meliputi aspek interaksi antara guru dengan peserta didik, keunggulan dan kelemahan metode yang digunakan, media dan alat evaluasi pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat meningkatkan kualitas, proses dan hasil belajar yang diselenggarakan secara profesional terutama terutama kemampuan mengenal aksara awal di PPT Garuda Surabaya. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini adalah peneliti tidak harus meninggalkan tempat bekerja, peneliti dapat merasakan hasil dari tindakan yang telah direncanakan, bila tindakan dilakukan pada responen maka responden dapat merasakan hasil tindakan dari penelitian tersebut, merupakan upaya pemecahan masalah yang ada di kelas sehingga harapan pembelajaran akan menjadi baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-siklus merupakan tahap pertama yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Pra-siklus ini dilakukan selama tiga hari yang dimulai sejak tanggal 3-7 Desember 2024 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal keaksaraan huruf vokal dengan cara mengajak anak melakukan kegiatan

permainan *alphabet game* dengan tujuan untuk dapat mengenal huruf vokal menggunakan alat maupun media pembelajaran yang ada di sekolah.

Hasil dari Pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun masih tergolong rendah dan belum berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Hasil dari pra-siklus tersebut dijelaskan dalam rincian indikator sebagai berikut:

### a. Menyebutkan huruf vokal

Pada pra-siklus yang telah dilakukan ditemukan bahwa terdapat anak yang kesulitan dalam berekspresi menyebutkan huruf vokal saat guru meminta anak untuk melompat serta menyebutkan masing-masing huruf vokal nampak kebingungan dan belum mampu menyebutkan dengan benar.

### b. Melontarkan huruf A I U E O

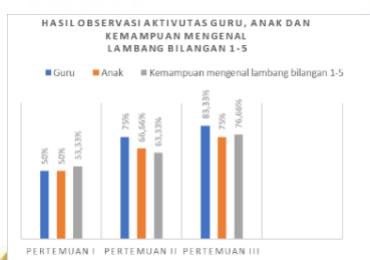
Pada pra-siklus indikator menyebutkan, masih ada anak yang kurang dalam menyebutkan benda sekitar maupun saat diajak menyebutkan huruf yang ada pada gambar dipijaknya, hal ini disebabkan karena anak belum mengerti bagaimana cara menyebutkan huruf yang sama baik jenis maupun berdasarkan warnanya, dari sini terlihat bahwa anak belum mampu menyebutkan dengan baik terutama memasangkan bilangan sesuai dengan hurufnya.

### c. Mengurutkan huruf vokal

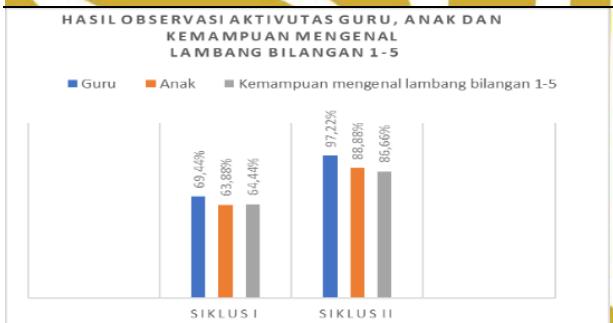
Saat anak diajak menyebutkan huruf vokal A I U E O sebagian anak masih bingung dan kesulitan dalam menyebutkan huruf yang sesuai. Dari sini terlihat bahwa anak belum dapat menggunakan huruf untuk membandingkan konsep banyak dan sedikit sehingga anak juga kesulitan dalam menggunakan huruf sesuai urutannya, sehingga anak masih membutuhkan contoh atau bantuan guru dalam melakukan kegiatan. d. Analisis Data proses analisis data dalam kegiatan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal ini adalah melalui kegiatan serasi dan sesuai dengan ukuran, pada kegiatan ini anak belum dapat menganalisis data dengan baik yang mengakibatkan anak juga belum dapat menyajikan data dalam tabel dan melakukan proses tanya jawab terkait data yang sudah dianalisis.

Pemaparan hasil observasi pra-siklus di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun di PPT Garuda yang masih tergolong rendah dengan presentasi terdapat 40% anak dengan kategori dapat menyebutkan huruf vokal. Dan pada presentasi menyebutkan huruf vokal terdapat 40% anak. Sedangkan presentasi mengurutkan huruf vokal secara benar hanya 20% anak. Dengan demikian Anak-anak masih membutuhkan bantuan

eksternal salah satunya yaitu media dan permainan yang menarik guna memaksimalkan kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal, untuk itu peneliti menggunakan *alphabet game* sebagai media meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal anak usia 3-4 tahun. Di bawah ini merupakan grafik yang menunjukkan hasil observasi pra-siklus.



No.	Lembar Observasi	Siklus I	Siklus II	Keterangan Meningkat
1.	Guru	69,4%	97,22%	27,78%
2.	Anak	63,88%	88,88%	25%
3.	Kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal	64,44%	86,66%	22,22%



#### Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

Berkaitan dengan pencapaian kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal, dari 10 anak ada 9 anak yang sudah memenuhi target ketuntasan sedangkan 1 anak belum mengalami ketuntasan. Hal ini disebabkan perkembangan anak yang lambat, sehingga guru memberikan bimbingan khusus pada 1 anak tersebut, serta melibatkan orang tua untuk mendampingi anak saat belajar di rumah. Dalam kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria ketuntasan.



Gambar 1  
(Bahan)



Gambar 2  
(Melompat dengan menyebutkan huruf vokal)



Gambar 3  
(Menarik garis/menyamakan huruf vokal dengan sesuai)



Gambar 4  
(Bernyanyi dan Tepuk huruf vokal)

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun PPT Garuda telah tercapai. Sesuai dengan tingkat perkembangannya anak usia 3-4 tahun mampu mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal. Terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran diikuti dengan peningkatan aktivitas anak. Hal ini dibuktikan ketika guru menyampaikan materi dengan penjelasan dan aturan bermain dan memberi contoh cara menggunakan media *alphabet game* dengan espresif anak menjadi paham dan mengerti sehingga kemampuan kognitif anak dalam mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal meningkat.
2. Kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal pada siklus I dari 10 anak hanya 6 anak

yang sesuai harapan dan meningkat pada siklus II menjadi 9 anak yang sesuai harapan. Hal ini dikarenakan dalam mengenalkan huruf vokal melalui media alphabet game menarik bagi anak sehingga antusia dan kemampuan mengenal keaksaraan awal dalam huruf vokal berkembang secara optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media animasi, Siti Nurjanah, Endah Nurrohmah, Ifat Fatimah Zahro.

Jurnal Ceria 1 (1), 393-398, 2018Jurnal Meningkatkan Kemampuan mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Permainan Kotak Alfabet Suberti E. Jurnal Plamboyan Edu (JPE) (2023).

Pengaruh Permainan Kotak Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan Samidar Fitri Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.

Upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf pada anak usia dini di TK TA Pendem 02 Kembang Jepara tahun 2022/2023, Siti Nurjanah, Endah Nurrohmah, Ifat Fatimah Zahro Jurnal Ceria 1 (1), 393-398, 2018 Sedangkan menurut Depdiknas (2007: 3).

Meningkatkan kemampuan berbahasa dengan bermain peran pada anak usia dini Mulyiana Mulyiana, Kautsar Eka Wardhana BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal 1 (2), 115-124, 2022.

Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini Diana Laily Fithri, Dave Andre Setiawan Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer 8 (1), 225-230, 2017.

Pengaruh Permainan Alphabet Roller Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 4-5 Tahun Irma Suriani UPT. Perpustakaan, 2021.

Wulandari, N., & Handayani, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal melalui Media Permainan Huruf pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 855–863. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.457>

Ambarwati, S., & Wahyuningbih, D. (2021). Penerapan Alphabet Game untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia 3–4 Tahun. Jurnal PAUD Terpadu (JPT), 4(1), 12–19.

Rahmawati, Y., & Susanti, F. (2019). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Keaksaraan Dini Anak. Jurnal Golden Age, 3(2), 95–104.

Safitri, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Media Alphabet Game pada Anak Kelompok Bermain Usia 3–4 Tahun. Skripsi, Universitas Negeri Surabaya.

Pratiwi, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.