

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ALFABET MELALUI KEGIATAN BERMAIN KLASIFIKASI GEOMETRI USIA 3–4 TAHUN DI PPT MENTARI SURABAYA

Novita Paulina P^{1*}

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

¹ novita.23267@mhs.unesa.ac.id

Article Info

Article history:

Received mm dd, yyyy

Revised mm dd, yyyy

Accepted mm dd, yyyy

Keywords:

alfabet, klasifikasi
geometri, bermain,
anak usia dini,
literasi awal

ABSTRACT (10 PT)

Kemampuan mengenal alfabet merupakan aspek penting dalam perkembangan literasi awal anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak usia 3–4 tahun melalui kegiatan bermain klasifikasi bentuk geometri di PPT Mentari Surabaya. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali alfabet setelah mengikuti kegiatan klasifikasi geometri yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan visual dan logika anak, tetapi juga meningkatkan minat belajar terhadap huruf-huruf alfabet.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Ilma Nirwana Wakhidah
Universitas Jember
Jl. Kalimantan, Jember, Jawa Timur, 68121
ilmanirwana037@gmail.com

1. INTRODUCTION

Perkembangan literasi anak usia dini merupakan fondasi penting bagi keberhasilan belajar anak di masa depan. Salah satu komponen utama dalam literasi awal adalah kemampuan mengenal alfabet. Pengenalan alfabet mencakup kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta mengasosiasikannya dengan bunyi huruf yang sesuai. Proses ini menjadi dasar bagi

anak untuk memasuki tahap membaca permulaan (emergent literacy) dan membangun keterampilan berbahasa tulis secara bertahap. Oleh karena itu, upaya untuk menstimulasi kemampuan mengenal alfabet sejak usia dini sangat penting untuk dilakukan secara terencana, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Anak usia 3–4 tahun termasuk dalam rentang usia prasekolah, di mana mereka berada dalam fase perkembangan kognitif praoperasional menurut teori Piaget. Pada fase ini, anak mulai aktif menggunakan simbol-simbol dalam berpikir, namun masih sangat bergantung pada benda konkret dalam belajar. Pengalaman belajar yang diberikan pada usia ini harus bersifat nyata, menarik, dan berbasis eksplorasi agar anak dapat membangun konsep secara bermakna. Hal ini juga berlaku dalam proses pengenalan huruf, di mana pendekatan yang digunakan hendaknya tidak bersifat abstrak atau instruksional secara langsung, melainkan lebih diarahkan pada kegiatan bermain yang mampu memancing rasa ingin tahu dan kreativitas anak.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PPT Mentari Surabaya, ditemukan bahwa sebagian besar anak usia 3–4 tahun belum mampu mengenal huruf alfabet dengan baik. Anak-anak cenderung merasa bosan dan kurang tertarik jika pengenalan huruf dilakukan secara konvensional melalui penugasan atau hafalan. Mereka menunjukkan minat yang rendah ketika guru memperkenalkan huruf melalui media flash card atau buku bacaan. Situasi ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam pengenalan huruf belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini.

Sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka untuk Pendidikan Anak Usia Dini, kegiatan belajar hendaknya bersifat bermain yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan minat anak. Salah satu pendekatan yang diyakini dapat membantu pengenalan alfabet dengan cara yang menyenangkan adalah melalui kegiatan bermain klasifikasi bentuk geometri. Bermain klasifikasi geometri adalah kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan bentuk, warna, atau ukuran. Ketika kegiatan ini dikaitkan dengan bentuk huruf, anak dapat mulai mengamati kesamaan visual antara huruf dan bentuk-bentuk geometri sederhana seperti lingkaran, segitiga, atau persegi.

Kegiatan klasifikasi bentuk tidak hanya melatih kemampuan visual-spasial anak, tetapi juga mendukung keterampilan berpikir logis dan pemecahan masalah. Ketika anak diminta untuk mengelompokkan huruf-huruf berdasarkan bentuk yang

|

mirip (misalnya huruf “O” dengan lingkaran, huruf “A” dengan segitiga), mereka mulai melakukan proses berpikir analitik dan membangun asosiasi simbolik secara alami. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya mengenal huruf sebagai simbol abstrak, tetapi juga memahami bentuknya secara visual melalui penguatan konkret. Hal ini selaras dengan prinsip belajar anak usia dini yang berbasis pada multisensori dan pengalaman langsung.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas pendekatan bermain dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Pramesti (2021) menyimpulkan bahwa permainan berbasis bentuk dapat meningkatkan kemampuan membedakan simbol visual pada anak prasekolah. Sementara itu, Wulandari (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa kegiatan klasifikasi benda berbasis bentuk dapat mendukung keterampilan dasar membaca permulaan, terutama dalam pengenalan huruf dan suku kata awal. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat asumsi bahwa bentuk-bentuk geometri dapat menjadi media bantu yang efektif dalam pembelajaran alfabet, terutama pada anak usia 3–4 tahun yang masih sangat konkret cara belajarnya.

Selain itu, pendekatan klasifikasi geometri juga mendukung integrasi lintas aspek perkembangan anak. Tidak hanya aspek kognitif dan bahasa, namun juga aspek sosial-emosional dan motorik halus anak. Ketika anak terlibat dalam permainan klasifikasi, mereka belajar bekerja sama, berbagi alat permainan, dan mengikuti aturan permainan yang disepakati. Aktivitas ini juga melibatkan keterampilan motorik halus seperti mengambil, menyusun, dan menyortir benda yang menjadi bagian penting dalam persiapan menulis di usia selanjutnya. Oleh karena itu, kegiatan klasifikasi bentuk geometri dapat dikatakan sebagai pendekatan yang holistik dan komprehensif dalam pendidikan anak usia dini.

Melalui kegiatan klasifikasi bentuk, guru juga dapat memberikan variasi metode pengenalan huruf yang lebih kreatif dan tidak monoton. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran dari bahan yang mudah didapat, seperti balok warna-warni, kartu bentuk, hingga potongan huruf dari karton atau bahan tekstil. Media tersebut kemudian digunakan dalam permainan mengelompokkan huruf ke dalam kategori bentuk yang sesuai. Proses ini tidak hanya melibatkan observasi dan pengelompokan, tetapi juga dialog antara guru dan anak yang memperkuat pemahaman simbolik anak terhadap huruf. Guru dapat memperkuat keterampilan berbahasa anak melalui pertanyaan terbuka seperti, “Menurutmu

huruf apa yang bentuknya mirip segitiga?” atau “Mana huruf yang bentuknya seperti lingkaran?”

Penerapan kegiatan ini di PPT Mentari Surabaya menjadi bagian dari upaya untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 3–4 tahun. Lembaga ini memiliki komitmen dalam menerapkan pembelajaran yang kreatif, berbasis nilai bermain, dan mengutamakan perkembangan holistik anak. Namun, belum banyak dokumentasi ilmiah yang mengkaji secara sistematis penerapan pendekatan klasifikasi geometri dalam pengenalan huruf di lembaga PAUD, khususnya di usia toddler atau prakelompok A. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting sebagai kontribusi empiris dalam pengembangan strategi literasi awal di lembaga PAUD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain klasifikasi bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal alfabet pada anak usia 3–4 tahun di PPT Mentari Surabaya. Melalui penelitian tindakan kelas ini, penulis berusaha untuk merancang, menerapkan, dan mengevaluasi model pembelajaran yang berfokus pada pengalaman bermain konkret sebagai sarana untuk mengenalkan huruf secara menyenangkan dan bermakna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pendidik PAUD dalam mengembangkan strategi pengenalan alfabet yang tidak hanya efektif, tetapi juga sesuai dengan pendekatan pedagogis anak usia dini.

Dengan demikian, pembelajaran alfabet melalui klasifikasi bentuk geometri bukan hanya menjadi sarana untuk memperkenalkan huruf, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang menyeluruh, menyenangkan, dan kontekstual bagi anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti nyata bahwa pendekatan bermain, jika dirancang secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, mampu menjadi fondasi kuat bagi tumbuhnya minat belajar literasi pada anak sejak usia dini.

2. METHOD

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Tujuan dari PTK ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak usia 3–4 tahun melalui kegiatan bermain klasifikasi bentuk geometri menggunakan media kartu gambar. Model penelitian mengacu pada pendapat Arikunto (2006) yang menekankan perbaikan proses pembelajaran di kelas melalui siklus tindakan yang

reflektif.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PPT Mentari Banyu Urip Jaya I/61 Surabaya, dengan subjek penelitian yaitu 15 anak usia 3–4 tahun (7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan) yang tergabung dalam kelompok B.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tiga kali pertemuan dalam seminggu, dan dilaksanakan dalam satu bulan pelaksanaan di semester genap tahun ajaran berjalan.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan melalui **dua siklus**, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan:

1. Perencanaan (Planning)

- Menyusun desain pembelajaran berbasis media kartu gambar dengan aktivitas klasifikasi geometri.
- Menyiapkan instrumen observasi dan dokumentasi.
- Berdiskusi dengan guru kelas terkait pelaksanaan tindakan.
- Menyusun RPPH yang sesuai tema dan subtema pembelajaran.
- Menyiapkan media pembelajaran (kartu gambar, bentuk-bentuk geometri, alat tulis).

2. Pelaksanaan Tindakan (Action)

- Guru dan peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai desain.
- Anak mengikuti kegiatan bermain klasifikasi geometri sambil mengenal huruf.
- Guru mendampingi anak secara aktif dan memberikan stimulus bahasa secara verbal.

3. Observasi (Observation)

- Peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.
- Data observasi dikumpulkan menggunakan lembar observasi keterlibatan anak dan perkembangan kemampuan mengenal huruf.

4. Refleksi (Reflection)

- Data yang diperoleh dianalisis bersama guru untuk mengevaluasi efektivitas tindakan.
- Refleksi digunakan untuk menyusun tindakan pada siklus berikutnya jika hasil belum optimal.

- Jika target keberhasilan tercapai, penelitian dapat dihentikan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

- Lembar Observasi Aktivitas Anak: Untuk mengamati keterlibatan dan kemampuan mengenal huruf anak selama kegiatan bermain klasifikasi geometri.
- Dokumentasi: Foto kegiatan, hasil karya anak, serta catatan guru sebagai bukti proses pembelajaran.
- Wawancara: Dilakukan terhadap guru kelas dan kepala sekolah untuk mendapatkan data pendukung terkait proses belajar mengajar.
- Tes/penilaian: Evaluasi untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf dari siklus ke siklus.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik:

1. Observasi langsung, dilakukan oleh peneliti dan guru selama kegiatan berlangsung.
2. Wawancara, untuk memperoleh informasi latar belakang dan persepsi guru terhadap perubahan yang terjadi.
3. Dokumentasi, berupa foto-foto, RPPH, absensi, dan portofolio hasil belajar anak.
4. Penilaian hasil belajar, melalui lembar evaluasi yang disusun berdasarkan indikator perkembangan mengenal huruf menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara **deskriptif kualitatif** dan **kuantitatif sederhana**:

- Data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara.
- Data kuantitatif dihitung menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar:

Keterangan:

K =Persentase ketuntasan belajar

n =Jumlah anak yang tuntas

N = Jumlah seluruh anak

Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila:

- Secara individual, anak memperoleh skor ≥ 75 pada aspek kemampuan mengenal huruf.
- Secara klasikal, minimal 75% dari jumlah anak menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf dari siklus I ke siklus II. Jika belum tercapai, maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga mencapai ketuntasan.

3. RESULT AND DISCUSSION

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus di PPT Mentari Banyu Urip Jaya I/61 Surabaya dengan subjek 15 anak usia 3–4 tahun. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet melalui kegiatan bermain klasifikasi geometri menggunakan media kartu gambar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, penilaian, dan wawancara.

Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, pembelajaran difokuskan pada pengenalan bentuk-bentuk geometri dasar (lingkaran, segitiga, persegi) dan mengaitkannya dengan huruf-huruf alfabet yang memiliki kesamaan bentuk visual. Media yang digunakan berupa kartu gambar dengan ilustrasi bentuk geometri dan huruf.

Hasil observasi menunjukkan:

- 6 dari 15 anak (40%) mampu menyebutkan minimal lima huruf alfabet dan mengelompokkannya sesuai bentuk geometri.
- Sebagian anak tampak antusias, tetapi cepat kehilangan fokus ketika guru lebih banyak menjelaskan secara lisan.
- Kesalahan umum yang terjadi adalah anak kesulitan membedakan huruf yang mirip secara visual, seperti B dan D atau P dan R.

Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai indikator keberhasilan pembelajaran, yaitu minimal 75% anak mampu mengenal lima huruf atau lebih. Menurut Sujiono (2013), keberhasilan pembelajaran anak usia dini sangat bergantung pada pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka, terutama dengan mengutamakan metode bermain aktif.

Hasil Siklus II

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, pembelajaran pada siklus II dimodifikasi dengan:

1. Menambahkan media kartu gambar yang lebih menarik dan familiar (gambar buah, hewan, dan benda sekitar).
2. Memberi anak kesempatan aktif dalam mengelompokkan sendiri huruf dan bentuk.
3. Menerapkan pendekatan bermain kelompok kecil dan dialog terbuka antara guru dan anak.

Hasilnya:

- 12 dari 15 anak (80%) berhasil mengenal dan menyebutkan minimal lima huruf dengan benar.
- Anak mulai membentuk asosiasi mandiri antara bentuk dan huruf (misalnya: “O seperti donat”, “A seperti gunung”).
- Terjadi peningkatan minat dan keaktifan verbal anak dalam menyebut huruf dan nama benda.
- Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui klasifikasi bentuk geometri dengan media yang menarik dapat merangsang perkembangan kognitif dan bahasa anak secara lebih optimal (Yusuf, 2016).

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan **kegiatan bermain** klasifikasi bentuk geometri secara sistematis dan berulang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak usia 3–4 tahun. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini sebagaimana ditegaskan oleh Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Peningkatan dari 40% (siklus I) menjadi 80% (siklus II) anak yang mampu mengenali lima huruf menunjukkan efektivitas kegiatan ini. Hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget (dalam Santrock, 2011) bahwa anak usia prasekolah belajar melalui pengalaman konkret. Mengklasifikasikan huruf berdasarkan bentuk membantu anak membangun skema kognitif baru, karena bentuk visual huruf diproses secara sensorik dan kinestetik.

Selain itu, kegiatan ini memperkuat asosiasi visual dan fonetik, yang merupakan dasar dalam penguasaan literasi awal. Menurut Seefeldt & Wasik (2006), pengenalan huruf pada anak usia dini idealnya dilakukan melalui

|

pendekatan multisensori yang menggabungkan visual, auditori, dan motorik, sehingga anak dapat memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf secara alami.

Dari sisi media, kartu gambar terbukti efektif mendukung kegiatan klasifikasi geometri. Media visual memudahkan anak untuk memusatkan perhatian dan mengingat simbol huruf melalui gambar yang kontekstual dan konkret (Arsyad, 2011). Dalam penelitian ini, penggunaan kartu dengan ilustrasi benda nyata yang diasosiasikan dengan huruf (seperti apel untuk “A”, bola untuk “B”) terbukti meningkatkan daya ingat anak terhadap bentuk huruf.

Peningkatan hasil belajar anak juga tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator. Ketika guru lebih banyak memberi ruang eksplorasi dan interaksi dua arah (siklus II), anak menjadi lebih aktif dan mandiri. Hal ini mendukung pandangan Vygotsky bahwa pembelajaran efektif terjadi dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu saat anak belajar dengan bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu (Bodrova & Leong, 2015).

Dari aspek kurikuler, kegiatan ini mendukung prinsip pembelajaran integratif dan berbasis minat sebagaimana diatur dalam Kurikulum Merdeka PAUD. Kegiatan klasifikasi tidak hanya mengembangkan aspek bahasa, tetapi juga mengembangkan kognitif (mengelompokkan), sosial emosional (bekerja sama), dan motorik halus (memindah dan menyusun kartu).

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain klasifikasi bentuk geometri menggunakan media kartu gambar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak usia 3–4 tahun di PPT Mentari Banyu Urip Jaya I/61 Surabaya. Peningkatan kemampuan anak terlihat dari keberhasilan dalam mengenal minimal lima huruf yang meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Kegiatan bermain yang dirancang secara visual, konkret, dan menyenangkan membuat anak lebih mudah memahami bentuk huruf dan membangun asosiasi antara bentuk geometri dan simbol alfabet secara alami.

Pendekatan ini tidak hanya membantu perkembangan kemampuan bahasa, tetapi juga mengintegrasikan aspek kognitif, sosial emosional, dan motorik halus anak. Proses pembelajaran yang melibatkan media menarik dan interaksi aktif dengan guru membuat suasana belajar lebih kondusif dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran literasi awal di PAUD sebaiknya dirancang dengan pendekatan bermain yang kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini untuk membangun fondasi keterampilan membaca yang kuat sejak usia dini.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2006). *Early literacy in preschool and kindergarten: A multicultural perspective* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Yusuf, S. (2016). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.