

Implementasi Penggunaan Permainan Celengan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di PAUD

Suci Muzfirah¹, Muidatul Faziyah², Hamid Mahmud³, Rukhiyah Nafis⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Pangeran Dharma Kusuma Indramayu, Indonesia

¹sucimusoffah15@gmail.com , ²evafajriah309@gmail.com , ³hamidmahmud234@gmail.com
, ⁴rukhiyahnafis@gmail.com

DOI : 10.55656/ijpiaud.v3i1.339

Submitted: (2024-12-13) | Revised: (2025-02-23) | Approved: (2025-06-30)

Abstract

At the age of 0-6 years it is a fundamental period because the child's further development is determined by the various kinds of stimulus given. Related to children's development in terms of language, there are two children's language development, namely spoken language and written language. Education for early childhood aims to provide supervision, care, guidance, create and provide learning and play experiences, identify deviations from an early age and carry out early intervention, develop children's abilities. In this research the method used is descriptive method. Descriptive method can be interpreted as a problem-solving procedure that is investigated by describing/describing the state of the subject/object of research of a person, institution, community and others at present based on facts or as they are. The results of the study in group A RA Baiturrahmah, namely through interviews with core teachers and accompanying teachers, children aged 4-5 years (group A) are said to be able to recognize letters well if the child is able to show a letter, and if the child is able to read a word well in reading books and outside the school environment. Based on the results of the research and discussion on "Implementation of the Use of Letter Piggy Bank Games on the Ability to Recognize Letters in Early Childhood Education", it can be concluded that (1) Before carrying out the stimulus activities in Group A there were still many who could not distinguish the shapes of letters that were almost the same and also distinguish the sound of letters that are almost the same. (2) Stimulating activities in letter recognition by using the letter piggy bank media. In this activity Group A was able to recognize letters well. (3) The constraints that exist when the learning process uses piggy bank letters include classroom management, children's independence and lack of learning stimulus.

Keywords: Letter Piggy Bank Game, Ability to Recognize Letters, Early Childhood

Abstrak

Usia 0-6 tahun merupakan masa fundamental karena perkembangan anak selanjutnya ditentukan oleh berbagai macam stimulus yang diberikan. Terkait dengan perkembangan anak dari segi bahasa, perkembangan bahasa anak ada dua, yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan. Pendidikan pada anak usia dini bertujuan untuk memberikan pengawasan, pengasuhan, bimbingan, menciptakan dan memberikan pengalaman belajar dan bermain, mengidentifikasi penyimpangan sejak dini dan melakukan intervensi sejak dini, mengembangkan kemampuan anak. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai suatu prosedur pemecahan

masalah yang diselidiki dengan cara menggambarkan/menggambarkan keadaan subjek/objek penelitian seseorang, lembaga, masyarakat dan orang lain pada masa sekarang berdasarkan fakta. atau sebagaimana adanya. Hasil penelitian pada kelompok A RA Baiturrahmah yaitu melalui wawancara dengan guru inti dan guru pendamping, anak usia 4-5 tahun (kelompok A) dikatakan sudah dapat mengenal huruf dengan baik apabila anak mampu menunjukkan huruf, dan apakah anak mampu membaca suatu kata dengan baik di buku bacaan maupun di luar lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Implementasi Penggunaan Permainan Celengan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Pendidikan Anak Usia Dini”, dapat disimpulkan bahwa (1) Sebelum melaksanakan kegiatan stimulus pada Kelompok A terdapat masih banyak yang belum bisa membedakan bentuk huruf yang hampir sama dan juga membedakan bunyi huruf yang hampir sama. (2) Merangsang kegiatan pengenalan surat dengan menggunakan media celengan surat. Pada kegiatan ini kelompok A mampu mengenal huruf dengan baik. (3) Kendala-kendala yang ada pada saat proses pembelajaran menggunakan celengan huruf diantaranya adalah pengelolaan kelas, kemandirian anak dan kurangnya stimulus belajar.

Kata kunci: Permainan Celengan Huruf, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diperuntukan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak, sebagai bekal persiapan pada jenjang pendidikan berikutnya. Upaya pembinaan melalui pendidikan anak usia dini yang ditunjukkan bagi anak-anak perlu diberikan agar nantinya anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki, salah satunya perkembangan bahasa. Melalui rangsangan dengan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. (Julia dkk., 2022) Terkait perkembangan anak dalam sisi bahasa menurut (Otto, 2015) perkembangan bahasa anak ada dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa lisan merupakan penyampaian informasi secara lisan atau langsung sedangkan tulis merupakan cara penyampaian informasi secara tertulis. Menurut Cochrane Efal dalam (Mislahusnika, 2016) tahap perkembangan membaca seorang anak antara lain tahap fantasi (*magic stage*), tahap pembentukan konsep diri (*self-concept stage*), tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*), dan tahap membaca lancar (*independent reader stage*).

Pendidikan untuk anak usia dini tujuannya ialah untuk memberikan pengawasan, pengasuhan, bimbingan, menciptakan dan menyediakan pengalaman belajar dan bermain, mengidentifikasi terjadinya penyimpangan sejak usia dini dan melakukan intervensi dini, mengembangkan kemampuan anak (Wiyani, 2017). Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan yang mulai dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan membaca termasuk ke dalam kemampuan bahasa yang harus dikembangkan. Membaca sudah dapat dikenalkan pada sejak usia dini, anak dengan tingkat usia 4 tahun lebih efektif untuk diajarkan membaca dari pada usia 5 tahun, maksud dari pernyataan ini ialah semakin kecil usia anak maka akan semakin mudah untuk kita mengajarkn membaca dengan kriteria anak sudah dapat berbicara. (Yanisa & Aulia, 2020)

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu satu dengan lainnya. kemampuan berbahasa menunjukkan kemampuan manusia yang kompleks dan fantastis, sehingga bahasa dapat berkembang dengan cepat sejak anak usia dini. Perkembangan bahasa dimulai dari lingkungan yang sederhana melalui praktek empirik secara langsung. Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang sesuai tahap perkembangan anak meskipun dari berbagai latar belakang yang berbeda. (Tiningsih dkk., 2020) Anak-anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya sejak usia dini.

Ditaman kanak-kanak Raudhatul Athfal Baiturrahmah kemampuan untuk membedakan huruf yang mirip masih kurang berkembang dibandingkan dengan kemampuan lainnya, seperti kemampuan kognitif, psikomotorik, sosial-emosional, hal ini didasarkan pada pengamatan dan penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat (Amelia dkk., 2017) yang menjelaskan bahwa kegiatan membaca mencakup beberapa aspek yaitu: kegiatan mengenal huruf, kegiatan mengenal kata dan kegiatan menghubungkan bunyi dengaan makna. Hal ini juga dijelaskan oleh Tarigan dalam (Yanisa & Aulia, 2020) yang menyebutkan bahwa kegiatan membaca mencakup beberapa aspek penting seperti mengenal huruf, mengenal unsur-unsur linguistic dan mengenal hubungi bunyi dengan huruf. Kemampuan anak dalam mengenal huruf, khususnya konsep pengenalan huruf sudah harus dilakukan sejak usia dini dan program pengenalan keaksaraan di lembaga PAUD dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang amat membantu perkembangan keaksaraan anak. (Firdaus, 2019)

Menurut Dajowidjodjo dalam (Anggraini dkk., 2023), mengungkapkan bahwa mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak yang memungkinkan mereka untuk mengenali bentuk dan bunyi huruf serta dapat memberikan makna pada huruf tersebut. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan tentang hubungan antara bentuk dan bunyi huruf. Melalui tahap ini, anak dapat mengenali bentuk huruf dan memberikan makna pada huruf tersebut. Perkembangan yang dilalui anak usia dini bersifat kompleks, artinya dapat dilihat dari karakteristik perkembangan kognitif, motorik, bahasa, emosional dan lain seba gainya. Dengan memberikan stimulasi yang tepat maka perkembangan yang dilalui anak akan berkembang secara optimal. Stimulasi perkembangan pada anak sebaiknya dilakukan melalui berbagai aktivitas permainan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak karena sejatinya dunia anak adalah bermain. (Tunnazah & Nuraeni, 2022)

Metode Penelitian

Pada penelitian kali ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian seseorang, lembaga, masyarakat dan lainnya pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta atau sebagaimana adanya. (Sugiyono, 2019) Penelitian ini dilakukan di RA Baiturrahmah pada Kelompok A. Subjek dari penelitian ini adalah kelompok A RA Baiturrahmah sebanyak 2 orang. Teknik

pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dilakukan dengan merujuk pendapat (Miles & Huberman, 1992) ada tiga aktivitas dalam analisis data kualitatif, yaitu: a) Reduksi data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan menjurus pada suatu masalah yang akan diteliti dan dipecahkan; b) Data display (penyajian data), yakni menghubungkan antara sekumpulan informasi yang tersusun yang sudah direduksi agar mendapatkan suatu pola baru dari pola-pola yang sudah terstruktur sebelumnya; c) Penarikan kesimpulan/verifikasi, dapat diambil sebuah kesimpulan awal yang berdasarkan data-data yang diperoleh dalam proses pengumpulan data sebelumnya. Kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara dan bisa berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Jika kesimpulan yang dikemukakan valid dan tetap konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan bukti, maka kesimpulan ini dianggap kredibel.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengoptimalan dalam pembelajaran mengenai aspek-aspek perkembangan anak sangat penting terlebih lagi pengenalan huruf-huruf diusia *golden age*. Anak harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya melalui berbagai variasi model pembelajaran agar anak tidak bosan. Pada dasarnya anak akan bosan dengan pembelajaran yang konvensional. Oleh karena itu dibutuhkan media-media pembelajaran yang menarik dan membuat anak termotivasi untuk ikut belajar. Hasil penelitian pada kelompok A RA Baiturrahmah yaitu melalui wawancara dengan guru inti dan guru pendamping anak usia 4-5 tahun (kelompok A) dikatakan dapat mengenal huruf dengan baik apabila anak sudah mampu menunjukkan suatu huruf, dan apabila anak sudah mampu membaca suatu kata baik di buku bacaan maupun di luar lingkungan sekolah.

1. Kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK RA Baiturrahmah

Hasil penelitian masih banyak anak-anak dikelompok A yang belum mampu mengenal huruf abjad dengan baik. Hal itu bisa dibuktikan dengan buku penilaian guru harian diantaranya anak masih belum mampu membedakan huruf yang mempunyai bentuk yang hampir mirip. Selain itu anak juga kelompok A masih belum mampu mengucapkan konsonan huruf yang hampir sama, contohnya yaitu pada huruf f – p – v. Dalam kondisi seperti ini dikhawatirkan akan menjadi dampak buruk kepada anak untuk proses perkembangan selanjutnya dalam belajar. Ada beberapa faktor pendorong dalam kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini yang diungkapkan (Nurbiana dkk., 2021) terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor endogen dan eksogen. Faktor endogen adalah faktor-faktor perkembangan baik bersifat biologis maupun psikologis, dan linguistik yang timbul dari diri anak sedangkan eksogen adalah faktor lingkungan.

Penerapan media dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Menurut (Ayun & Wathon, 2021) terdapat 5 poin yaitu a) pembelajaran yang menyenangkan; b) peningkatan keterlibatan; c) penguatan diri; d) penghargaan dan pengakuan; dan e) keterhubungan dengan konteks nyata. Burnett dalam (Rasyid dkk., 2013) menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran permainan celengan huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

2. Kegiatan yang dilakukan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Baiturrahmah

Dalam menstimulus kelompok A RA Baiturrahmah yaitu dengan memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengenal huruf. Guru juga harus mampu melakukan kegiatan belajar yang menarik. Guru mampu membuat rancangan pembelajaran terlebih dahulu supaya pembelajaran mengenal huruf dapat tersampaikan dengan baik. Kegiatan stimulus mengenal huruf di RA Baiturrahmah menggunakan media-media yang menarik bagi anak, diantaranya yaitu dengan teknologi sekarang yang juga sebagai alat komunikasi baik tercetak maupun audio visual sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat anak untuk belajar. Diantaranya yaitu ada dengan menggunakan media kartu, papan tulis dan celengan huruf.

Bermain adalah alat untuk bersosialisasi sesuai dengan teori sosial Vigotsky dalam (Lolo dkk., 2021) yakni pengaruh bermain secara individu bagi anak terutama akan mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh, belajar berkomunikasi, menyalurkan energi emosi yang terpendam, menyalurkan kebutuhan dan keinginan. Pengaruh bermain dengan orang lain akan menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan untuk memahami perasaan, ide dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari keterampilan sosial. Dalam pelajarannya siswa akan diajarkan sesuai dengan program yang ada dalam RPPH, dengan tema yang beragam yang dapat membantu siswa dalam kemampuannya dan menambah pengetahuannya.

Penggunaan media celengan huruf dalam kegiatan belajar menarik minat anak untuk ikut dalam pembelajaran. Dalam proses kegiatan pembelajaran dengan media celengan huruf anak mampu mengenal huruf dengan dibantu warna-warna yang berbeda disetiap hurufnya. Dalam kegiatan ini anak sangat antusias dan mau untuk mengulang kegiatan permainan celengan huruf hingga beberapa kali. Dengan menggunakan media celengan huruf anak sudah mampu membedakan bentuk huruf yang hampir sama dan juga sudah mampu membedakan bunyi huruf yang hampir sama. Serta dalam kegiatan pembelajaran ini juga anak mampu membedakan warna-warna.

3. Kendala-kendala yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Baiturrahmah

Kendala-kendala yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A dengan menggunakan media celengan huruf diantaranya yaitu pengelolaan kelas yang kurang kondusif, kemandirian anak dalam kegiatan belajar dan juga kurangnya stimulus yang diberikan. Kurangnya pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan media dan sumber yang ada juga menjadi salah satu faktor penyebab munculnya hambatan, tidak hanya disebabkan oleh kurang tersedianya media dan sumber yang dibutuhkan, namun juga kurangnya dana dan keterampilan guru untuk mengkreasikan media. Pada aspek metode dan strategi pembelajaran, faktor yang menyebabkan munculnya hambatan berasal dari dari guru seperti kurang memahami dan menguasai metode dan strategi yang digunakan. Pada aspek bahan belajar, faktor yang menghambat dari guru yaitu kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga bahan ajar yang digunakan sulit untuk dipahami oleh anak, bahan ajar yang dikembangkan tidak sesuai dengan kemampuan anak.

Menurut Rusman dalam (Fadillah, 2014), kegiatan pembelajaran ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan metode dan strategi pembelajaran. Pengelolaan kelas meliputi mengatur tata ruang kelas untuk pengajaran dan menciptakan iklim belajar mengajar yang serasi. Ini merupakan langkah awal dalam membentuk kegiatan pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media dan sumber belajar yang berperan penting untuk menyampaikan isi pembelajaran pada anak.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang” Implementasi Penggunaan Permainan Celengan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di PAUD” maka dapat disimpulkan bahwa (1) Sebelum melakukan jkegiatan stimulus Kelompok A masih banyak yang belum bisa membedakan brntuk huruf yang hampir sama dan juga membedakan bunyi huruf yang hampir sama. (2) Kegiatan menstimulus dalam pengenalan huruf dengan menggunakan media celengan huruf. Dalam kegiatan ini Kelompok A sudah mampu mengenal huruf dengan baik. (3) Kendala-kendala yang ada ketika proses pembelajaran menggunakan media celengan huruf diantaranya dalam pengelolaan kelas, kemandirian anak dan kurang stimulus pembelajaran.

Saran

Penelitian ini dapat dilanjutkan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan penggunaan permainan celengan huruf dan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Daftar Pustaka

<https://ojs.staisdharma.ac.id/index.php/ijpiaud/index>



- Amelia, L., Wahyuni, S., & Rina, R. (2017). Efektifitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(2), 83-95.
- Anggraini, R., Sukardi, S., & Habibi, M. A. M. (2023). Pengaruh Media Stik Es Krim Alfabeta Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok B di PAUD Merpati Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1415-1419. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1494>
- Ayun, Q., & Wathon, A. (2021). Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistim Informasi Manajemen*, 4(2), 95-108.
- Fadillah, M. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(2), 66-73.
- Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *JP-3: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95-103.
- Lolo, I. N. I. D., Tajiri, H., & Eryanti, D. (2021). Bimbingan Karakter Islami Anak Usia Dini Melalui Permainan Huruf Hijaiyah. *Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam*, 9(2), 159-180.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Penerbit Universitas Indonesia (UI -Press).
- Mislahusnika, M. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf pada Anak Usia Dini di PAUD Teratai*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Nurbiana, D., Fridana, L., Muis, A., Yarmi, G., & Wulan, S. (2021). *Metode Pengembangan Bahasa* (2 ed.). Universitas Terbuka.
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini* (3 ed.). Kencana.
- Rasyid, H., Mansyur, M., & Suratno, S. (2013). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Multi Pressindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. CV. ALFABETA.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. ALFABETA.

<https://ojs.staisdharma.ac.id/index.php/ijpiaud/index>



- 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), 399–408.
- Tunnazah, F., & Nuraeni, L. (2022). Stimulasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Celengan HURuf di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ceria: Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, 5(4), 451–458.
- Wiyani, N. A. (2017). *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orang Tua & Guru dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media.
- Yanisa, Y., & Aulia, P. (2020). Efektifitas Permainan Papan Gantung Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Tabing Padang. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 29–39.