



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 melalui Metode Bermain dengan Media Kartu Huruf Digital di KB Tunas Harapan

Nurul Waheda¹, Pascalian Hadi Pradana², Nurhafit Kurniawan³

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

E-mail: wahedanurul81@gmail.com, pascalian10@gmail.com, nurhafitkurniawan@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-16 Keywords: <i>Letter Recognition Skills;</i> <i>Early Childhood;</i> <i>Digital Media;</i> <i>Play Methods.</i>	This study focuses on improving the ability to recognize letters in children aged 4–5 years through a play method with digital letter cards at the Tunas Harapan Kindergarten. The background of this study is the low ability of children to recognize the shape and sound of letters due to monotonous and uninteresting learning. The purpose of this study is to improve children's early literacy skills through a fun play approach and help teachers create active, creative, and innovative learning. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model which was conducted in two cycles. The research subjects consisted of 14 children in group B. Data were collected through observation and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively with descriptive statistics. The results showed a significant increase in children's letter recognition skills from an average of 64% in cycle I to 81% in cycle II. Children became more enthusiastic, focused, and able to remember and associate letters with objects around them. Digital letter cards media have proven effective in stimulating children's early literacy skills in a fun and interactive way. This study contributes to providing innovative alternatives for PAUD teachers in developing technology-based literacy learning that is appropriate to the characteristics of early childhood.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-16 Kata kunci: <i>Kemampuan Mengenal Huruf;</i> <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Media Digital;</i> <i>Metode Bermain.</i>	Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun melalui metode bermain dengan media kartu huruf digital di KB Tunas Harapan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf akibat pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak melalui pendekatan bermain yang menyenangkan serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 14 anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan mengenal huruf anak dari rata-rata 64% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II. Anak menjadi lebih antusias, fokus, dan mampu mengingat serta mengaitkan huruf dengan benda di sekitarnya. Media kartu huruf digital terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan literasi awal anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan alternatif inovatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran literasi yang berbasis teknologi dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

I. PENDAHULUAN

kemampuan mengenal huruf merupakan dasar literasi yang penting Dalam tahapan perkembangan kognitif anak usia dini (3-6 tahun). Yang mana kemampuan ini menentukan untuk kesiapan anak-anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, menjadi tantangan yang sering dihadapi oleh pendidik, mengingat sifat belajar anak usia dini yang lebih suka bermain dan mengeksplorasi. Pembelajaran yang membosankan, terutama mengenal simbol huruf, sering kali tidak memicu minat dan

keinginan dalam diri anak. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf, yang berdampak pada lambannya proses literasi dini (E. Sari et al., 2025). Ketika pembelajaran terdapat anak yang kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan kembali simbol huruf yang diperlihatkan guru, dengan kata lain anak kesulitan dalam mengingat huruf yang telah diajarkan (Fazriah, SN, Darmiyanti, A., & Riana, 2021).

Hasil observasi awal di KB Tunas Harapan menunjukkan bahwa banyak anak masih belum

bisa membaca huruf dengan benar. Karena proses pembelajaran mengenal huruf masih kurang menyenangkan serta monoton dan belum dikemas dengan bentuk permainan. Media yang lama tersebut, masih menggunakan lembar kerja dan cara melakukan sesuai dengan perintah dari lembar kerja yang kemudian anak diajak untuk mengucapkan satu per satu huruf yang ada pada kalimat (R. Rahmawati et al., 2025). Motivasi belajar yang rendah membuat mereka enggan mengulang kembali latihan mengenal huruf di rumah (Purwanta, 2025). Selain itu, guru atau orang tua juga berhadapan dengan berbagai masalah sulitnya dalam mengenalkan huruf, salah satunya kesulitan memilih media yang tepat untuk menstimulasi perkembangan keaksaraan awal anak (Upaya et al., 2023).

Untuk mengatasi permasalahan ini, Pada pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan kebutuhan dan tingkat kenyamanan anak, karena pada saat itulah anak masih dalam fase praoperasional (J. K. Sari & Aulina, 2024). Penelitian ini menawarkan sebuah metode berbasis media kartu huruf digital sebagai pendekatan pengajaran inovatif yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran berupa kartu huruf dapat menjadi alternatif yang efektif karena bersifat visual, mudah digunakan, dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rizki et al., 2025). Dan juga di buat semenarik mungkin dengan demikian media kartu huruf digital yang menarik di harapkan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf secara optimal dan juga menyenangkan.

Media kartu huruf digital memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih menarik di bandingkan dengan kartu huruf yang lama. Dengan tampilan yang menarik, siswa lebih cenderung merasa terlibat dalam pelajaran dan bersemangat untuk berinteraksi dengan media tersebut (Wahidah & Suyatno, 2025) . Media kartu huruf digital menyajikan gambar yang dilengkapi dengan kata, yang dapat memperkuat ingatan anak dan menarik minat anak dalam kegiatan mengenal huruf. Dengan kartu huruf dapat membuat siswa menjadi terbantu dalam proses pembelajaran, disertai permainan dan gambar kartu huruf ini mampu membuat siswa menjadi lebih fokus dalam pembelajaran (Walidah & Sukartono, 2024). Dan anak dapat memahami huruf dari gambar tersebut. untuk penelitian ini, media huruf dapat berfungsi sebagai alat pengajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak-anak ,

memper memudahkan anak dalam mengenal huruf , dan meningkatkan keterampilan kognitif dan bahasa mereka melalui permainan yang menarik dan menghibur. Media kartu huruf digital juga membantu guru menciptakan strategi dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga anak dapat belajar bentuk, bunyi, dan urutan huruf dengan lebih cepat.

Penggunaan media pembelajaran kartu huruf memiliki pengaruh signifikan perkembangan anak usia dini dalam pembelajaran (Alhamid et al., 2024). Menggunakan media kartu huruf, anak dapat lebih mudah untuk mengenal huruf yang merupakan kemampuan kognitif secara langsung, karena anak langsung melihat (Rosiana, 2024). Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri (Patty et al., 2022). Media ini dinilai efektif mengatasi permasalahan di atas karena tidak hanya memperlancar proses komunikasi, namun juga mendorong anak untuk menyikapi secara positif segala pesan yang disampaikan selama proses pembelajaran (E. Rahmawati, 2025). Dan terciptanya intervensi pendidikan baru yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengenalan huruf anak-anak di sekolah (Anggita et al., 2023). Jadi, terbukti bahwa penggunaan media huruf digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan anak tentang huruf melalui penggunaan media kartu huruf digital yang menyenangkan dan juga memberikan solusi alternatif terhadap permasalahan di kelas yang monoton dan kurang menarik bagi anak - anak. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media kartu digital tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi anak usia dini tetapi juga mendorong perkembangan bahasa dan kognitif mereka dengan cara menyeluruh, sejalan dengan kebutuhan dan zaman mereka.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang menekankan empat tahap utama yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan dalam berbagai langkah. Hal ini dikarenakan praktis dan memungkinkan peneliti serta guru untuk bekerja sama dalam

meningkatkan proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf melalui pemanfaatan media huruf digital. Penelitian ini dilaksanakan di KB Tunas Harapan dengan jumlah subjek penelitian 14 anak kelompok B yang berusia 4-5 tahun. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu sebagai berikut: 1) Observasi, merupakan suatu metode pengumpulan data melalui pengamatan, 2) Dokumentasi, merupakan suatu metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan berbagai jenis bukti dari kegiatan penelitian seperti foto dan video.

Kegiatan ini di rancang dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Studi tindakan kelas ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. data dari analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk memahami peningkatan keterampilan yang berhubungan dengan huruf, sedangkan data kualitatif dari observasi dianalisis secara tematis deskriptif memahami proses dan faktor- faktor yang mempengaruhi hasil. Rumus yang digunakan untuk data kuantitatif dalam penelitian PTK menurut sugiyono dalam (Rizkiyah, 2022). sebagai berikut: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ dengan keterangan, P = Angka Persentase F = Frekuensi yang sedang di cari persentasinya N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal. Dan observasi penilaian yang digunakan untuk hasil perkembangan anak adalah belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan huruf anak usia dini melalui pemanfaatan media huruf digital. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus 1 di awali dengan perencanaan Guru menyiapkan media pembelajaran kartu huruf digital. Setelah selesai tahap perencanaan, langkah berikutnya adalah tahap tindakan, di mana guru dan peneliti mulai melaksanakan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Dalam kegiatan awal Guru mengajak Anak duduk melingkar dan mengajak anak untuk berdo'a dan menyanyikan lagu alfabet untuk merangsang minat dan meningkatkan semangat belajar. Setelah itu, guru menunjukkan satu kartu huruf digital

dan menyebutkan nama huruf tersebut dan gambar yang tertera di layar tersebut. Pada tahap ini, Guru menjelaskan cara memainkan kartu huruf digital seperti mengenali huruf dengan gambarnya serta menyebutkan bunyi huruf dengan benar dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami agar mereka dapat mengikuti kegiatan dengan penuh semangat. Setelah guru memastikan semua peserta didik mengerti dilanjutkan kegiatan inti. Guru memperlihatkan huruf secara acak, kartu yang tampil menampilkan huruf B lalu menanyakan kepada peserta didik, lalu anak-anak mengamati huruf tersebut lalu menjawab huruf serta menjawab gambar yang ada di kartu tersebut. Guru terus-menerus mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dengan menunjuk dan menyebutkan benda - benda lain yang diperkenalkan dalam huruf B, seperti Boneka, Bebek, Bus. Suasana kelas sangat interaktif dan sangat hidup. setiap jawaban anak di berikan umpan balik positif dalam bentuk dorongan, tepukan tangan dan senyuman untuk membantu mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Setelah menyelesaikan beberapa huruf (seperti huruf A, B, dan C) guru memerintahkan anak untuk mengulangi huruf - huruf yang telah dibahas dengan cara yang sama agar anak dapat melihat apa yang telah dipelajarinya. Dalam kegiatan penutup guru mengajak anak mengulang huruf-huruf yang telah di pelajari hari ini kemudian menutup kegiatan dengan doa. Selanjutnya guru melakukan observasi, dari permainan kartu huruf digital dan dari hasil anak-anak mampu menyebutkan huruf dengan benar. guru mengobservasi dan mengevaluasi perkembangan anak terhadap meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Adapun indikator yang digunakan oleh peneliti adalah

1. Mengenal bentuk huruf
2. Mengaitkan huruf dengan kata/benda
3. Mengingat dan menyebutkan huruf

Penilaian yang digunakan adalah empat kategori yang digunakan untuk capaian perkembangan anak yaitu (BB), (MB), (BSH), dan (BSB).

Tabel 1. Hasil Penelitian Siklus I

No	Indikator	Penilaian				Persentase			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Mengenal bentuk huruf	3	2	6	3	21%	14%	43%	21%
2	Mengaitkan huruf dengan kata/benda	4	1	6	3	29%	7%	43%	21%

Mengingat dan menyebutkan huruf	3	2	7	2	21%	14%	50%	14%
Rata-rata	-	-	-	-	24%	12%	45%	19%

Pada gambar siklus 1 di atas menunjukkan hasil kemampuan mengenal bentuk huruf anak 3 anak BB, 2 anak MB, 6 anak BSH, 3 anak BSB. Anak mampu mengaitkan huruf 4 anak BB, 1 anak MB, 6 anak BSH, 3 anak BSB. Anak mampu mengingat dan menyebutkan huruf 3 anak BB, 2 anak MB, 7 anak BSH, 2 anak BSB.

Dari hasil siklus 1 kemampuan anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan media kartu huruf digital, anak belum berkembang mencapai rata-rata 24%, anak mulai berkembang mencapai rata-rata 12%, anak berkembang sesuai harapan mencapai rata-rata 45%, anak berkembang sangat baik mencapai rata-rata 19%.

Berdasarkan data tersebut, sebagian besar anak menunjukkan kemampuan baik dalam mengenal, mengingat dan menguncapkan huruf melalui huruf kartu digital. Persentase tertinggi berada pada kategori BSH 46 %, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu memahami huruf dengan cukup sesuai dengan tahap perkembangannya. masih ada sekitar 24% anak dalam kategori BB dan 12% dalam kategori MB, yang menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan dan variasi dalam kegiatan untuk memastikan setiap anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal. Kondisi tersebut disebabkan sejumlah faktor antara lain karena sebagian besar anak masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan media kartu huruf digital, serta tingkat fokus dan tingkat kemampuan memahami berbagai simbol huruf yang berbeda-beda. Anak yang masuk dalam kategori BSB (19 %) telah menunjukkan kemampuan untuk memahami huruf, menjelaskannya menggunakan kata-kata seperti benda secara mandiri tanpa bantuan dari guru.

Secara keseluruhan hasil siklus I menunjukkan bahwa penggunaan metode berbasis media kartu huruf digital sudah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak, meskipun belum mencapai target ketuntasan 80 %. Hasil ini dapat dijadikan landasan untuk melanjutkan tindakan pada siklus II dengan memperbaiki strategi pembelajaran yang efektif, dan memberikan pendampingan yang

lebih intensif agar anak lebih terlibat dan lebih memperhatikan kegiatan bermain sambil belajar.

Setelah dilakukan siklus I, peneliti dan guru menyusun rencana perbaikan pada siklus ke II. Pada tahap ini guru menggunakan metode mengajar yang lebih variatif, seperti menghubungkan huruf dengan gambar dan membalikkan kartu huruf untuk menemukan gambar yang di mulai dengan huruf tertentu. Selain itu, guru memberikan bimbingan individu kepada anak pada tahap I yang masih berada dalam kategori BB (Belum Berkembang) dan MB (Mulai Berkembang). Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak satu kali. Anak-anak tampak lebih aktif, antusias dan menunjukkan peningkatan fokus selama kegiatan berlangsung. Media kartu huruf digunakan tidak hanya untuk mengenal bentuk huruf tetapi juga untuk menghubungkan dengan kata dan bentuk di sekitarnya, sehingga membuat pembelajaran lebih nyata dan bermakna.

Tabel 2. Hasil Penelitian Siklus II

No	Indikator	Penilaian				Persentase			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Mengenal bentuk huruf	0	2	7	5	0%	14%	50%	36%
2	Mengaitkan huruf dengan kata/benda	1	2	8	3	7%	14%	57%	21%
3	Mengingat dan menyebutkan huruf	1	2	7	4	7%	14%	50%	29%
	Rata-rata	-	-	-	-	5%	14%	52%	29%

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak dibandingkan dengan siklus I. Persentase anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) menurun menjadi 5%, kategori Mulai Berkembang (MB) mencapai 14 %, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi 52%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 29%.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak mampu memahami huruf dengan benar, mengingat bentuk dan bunyinya, serta menghubungkan dengan kata dan benda. Anak-anak terlihat lebih percaya diri ketika diminta menyebutkan huruf secara mandiri di depan teman-temannya. Guru juga menyebutkan bahwa anak-anak lebih mudah dibimbing dan mereka memiliki minat yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar melalui permainan.

Dengan demikian hasilnya bisa disimpulkan bahwa salah satu metode efektif untuk mengajarkan huruf kepada anak adalah dengan menggunakan media yang menarik. Dengan tercapainya rata-rata kemampuan anak pada siklus II sebesar 81 % pada kategori BSH dan BSB maka indikator keberhasilan pembelajaran telah tercapai maka penelitian berakhir di siklus II.



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran mengenal huruf dengan media kartu huruf digital

Gambar di atas menggambarkan kegiatan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media kartu huruf digital. Sebelum kegiatan dimulai, guru menjelaskan tujuan dan cara penggunaan perangkat dan kartu huruf digital yang akan digunakan. Selama proses pembelajaran anak-anak diberi kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang tidak mereka pahami, dan guru dengan sabar memberikan penjelasan dan contoh permainan yang benar. Anak-anak sangat antusias dan aktif saat mengikuti kegiatan, berusaha mengenali dan antusias menyebutkan huruf-huruf yang muncul di layar melalui permainan interaktif tersebut. Suasana belajar menjadi menyenangkan, penuh semangat, dan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna bagi perkembangan literasi awal mereka.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman huruf anak setelah

menggunakan metode berbasis media huruf digital. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami huruf masih rendah. Berdasarkan data pada pra siklus mencapai rata-rata 35%, untuk siklus I mencapai rata-rata 64%, dan meningkat pada siklus II mencapai rata-rata 81% sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.



Gambar 2. Perbandingan Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap I mayoritas anak masih kesulitan dalam mengenal huruf, mencocokkan huruf dengan gambar. Beberapa anak juga terlihat kurang fokus. Oleh karena itu, para peneliti melakukan analisis untuk meningkatkan proses pembelajaran pada siklus II dengan meningkatkan variasi permainan dan meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan dari siklus II, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak dalam memahami huruf. Penggunaan media huruf digital dalam pengajaran anak usia dini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Dengan metode bermain, anak-anak tidak hanya belajar tentang bentuk dan suara melalui visual tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Dalam penelitian ini, penggunaan media huruf digital di pilih karena mampu menarik perhatian, dimana anak-anak sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi. Penggunaan media digital juga membantu pengembangan keterampilan teknologi anak sejak dini, keterampilan yang sangat diperlukan di era digital saat ini (Ngatmin Abbas et al., 2025). media digital yang disesuaikan dengan anak PAUD dapat membantu mereka belajar mandiri dengan cara yang mudah. Sejalan dengan penelitian (Huda et al., 2024) melalui perantara media, proses pembelajaran dapat

menjadi menarik dan membuat siswa semakin antusias dalam berpartisipasi. Dibuktikan berdasarkan dari hasil penelitian pada siklus I mencapai rata-rata 64% dan meningkat dalam siklus II mencapai rata-rata 81%. Dengan penggunaan media kartu huruf digital mampu memotivasi kemampuan menggunakan perangkat digital dan mampu menerima informasi dengan baik serta mampu memahami abjad dan kosa kata baru.

melalui media kartu huruf digital tidak hanya meningkatkan kemampuan awal anak usia dini tetapi juga mengajarkan mereka cara memecahkan masalah dan berpikir kritis. Anak berusaha mencari huruf dengan gambar atau suara yang ditampilkan. Alat permainan edukatif dengan memanfaatkan kartu bergambar memudahkan anak memahami apa yang disampaikan oleh guru dan dapat mencegah keliruan imajinasi anak (Mustika, 2022). Media kartu kata bergambar memberikan dukungan visual yang memperjelas hubungan antara huruf dan kata, sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingat bentuk serta bunyi huruf (Tk & Vita, 2025). Selain itu, penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran akan membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Ismawati et al., 2021).

Dengan demikian, Media pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan anak untuk belajar memahami pembelajaran yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang begitu kompleks (Hutasuhut et al., 2024). Penggunaan metode bermain melalui media kartu huruf digital memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pengetahuan huruf anak. pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada hasil akademis tetapi juga pada proses pembelajaran yang menarik, kolaboratif, dan sejalan dengan karakteristik anak. Melalui media ini, anak tidak hanya belajar tentang huruf tetapi juga belajar berfikir, berinteraksi, dan menyesuaikan diri dengan teknologi secara positif.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain melalui media kartu huruf digital dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. di buktikan berdasarkan hasil penelitian dari

siklus I mencapai rata-rata 64%, siklus II mencapai rata-rata 81%. Peningkatan ini tercapai karena media kartu huruf digital dapat membantu anak-anak tentang bentuk huruf, bunyi dengan cara yang menyenangkan. Bermain permainan dengan kartu huruf digital tidak hanya membuat anak-anak senang tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, meningkatkan fokus dan konsentrasi mereka. Selain itu, permainan kartu huruf digital menawarkan pengalaman belajar interaktif yang tidak membosankan. Anak-anak dapat belajar sambil bermain, mengenali huruf dan mengaitkannya dengan benda yang relevan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode penggunaan media kartu huruf digital untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak sangat efektif. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran literasi awal, tetapi juga menumbuhkan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menarik yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 melalui Metode Bermain dengan Media Kartu Huruf Digital di KB Tunas Harapan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alhamid, A., Dewi, N. K., & Zuhro, N. S. (2024). Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(4), 343. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i4.63769>
- Anggita, R., Sormin, D., Lubis, J. N., & Nopriani Lubis, J. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5919-5930. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5384>
- Fazriah, SN, Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23-34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>

- Huda, M. M., Tricahyo, V. A., Yusron, R. D. R., & Septarina, A. A. (2024). Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 85–97. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.352>
- Hutasuhut, W. W., Kasman, & Wahyuni, A. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 76–84.
- Ismawati, M., Rusdi, T., & Afii, A. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021 PERANAN MEDIA GAMBAR BERBASIS POP-UP BOOK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL H. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 23–34.
- Mustika, N. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Ngatmin Abbas, Mar'atus Sholihah, Muhammad Syafe'i, Maharani, & Fatin Aida Dzakia. (2025). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(3), 304–316. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i3.2144>
- Patty, D. Y., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 397–402. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/239%0Ahttps://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/239/219>
- Purwanta, E. (2025). *Contextual Digital Word Cards for Letter Recognition in Early Readers: Kartu Kata Digital Kontekstual untuk Pengenalan Huruf pada Pembaca Pemula*. 26(4), 1–12. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1704>
- Rahmawati, E. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad melalui Media Papan Pintar Huruf Anak Usia Dini. *Al Banin*, 2(1), 14–26.
- Rahmawati, R., Rusminda, R., & Redawati, R. (2025). Penerapan Media Kartu Pintar Digital (AR Flashcard) untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini RA Dzikrurrahman. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(2), 135–139. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/view/129>
- Rizki, N., Jaya, I., & Bone, U. M. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Kartu Huruf dan Kartu Angka dalam Dedikasi Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa di SD Negeri 01 Paseban Program Studi Pendidikan Matematika Literasi merupakan kemampuan dasar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari s. 5(1).
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Rosiana, R. (2024). Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmiah. *Jurnal Hasi Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 3(7), 305–316.
- Sari, E., Munawir, A., Islam, A., & Palopo, N. (2025). Inovasi Media Kartu Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Siswa di Sekolah Dasar. 7–14.
- Sari, J. K., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun melalui Media Seruf (Serok Huruf) di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.708>
- Tk, D. I., & Vita, B. (2025). 1*, 2, 3. 6(3), 537–544.
- Upaya, S., Perkembangan, M., Awal, K., Syahbana, H., Mulyadi, S., Mulyana, E. H., Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2023). *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada AUD*. 12(1).

- Wahidah, R. L. Al, & Suyatno. (2025). *PENGGUNAAN KARTU DIGITAL BERGAMBAR (KADIBAR) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA AUTISME KELAS 7 DI SMPN 40 SURABAYA JAWA TIMUR* *Rahma Laili Al Wahidah*. 12, 54–64.
- Walidah, A. K., & Sukartono. (2024). Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2179–2188. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/697>