



Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal melalui Permainan Tangkap Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun

Indra Wijayanti¹, Rina Wijayanti², Siti Muntomimah³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: indrawijayanti09@guru.paud.belajar.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-14	<p>Early literacy is a child's foundational ability to recognize, understand, and use written language symbols before they are able to read and write formally. This ability includes letter recognition, letter-sound correspondence, vocabulary, print awareness, and an understanding that written text carries meaning. Based on the results of the initial observation, out of 15 children, 12 were in the <i>Not Yet Developed</i> (NYD) category, indicating difficulties in recognizing the letters a-d and frequent confusion in distinguishing the shapes of the letters b and d. Three children were in the <i>Beginning to Develop</i> (BD) category, while no children had reached the <i>Developing as Expected</i> (DAE) or <i>Very Well Developed</i> (VWD) categories. The research method employed was Classroom Action Research (CAR) using the spiral model of Kemmis and McTaggart, which consists of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 15 children. The study was conducted in December 2025 at TKMNU 8 Darussalam Sitirejo. In the pre-cycle stage, the average score was 27.78%, which increased in Cycle I, Meeting 1 to 37.22%, and further increased in Meeting 2 to 41.67%. However, these results had not yet met the success indicators; therefore, improvements were made in Cycle II. Based on observations in Cycle II with the theme <i>Animals</i>, children's early literacy skills showed a significant improvement, reaching 60% in Meeting 1 and 80% in Meeting 2. These findings indicate that the letter-catching game is effective in improving early literacy skills among children aged 4-5 years at TKMNU 8 Darussalam Sitirejo.</p>
Keywords: <i>Early Childhood;</i> <i>Early Literacy;</i> <i>Educational Games.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-14	<p>Keaksaraan awal merupakan kemampuan dasar anak dalam mengenal, memahami, dan menggunakan simbol-simbol bahasa tulis sebelum mereka mampu membaca dan menulis secara formal. Kemampuan ini meliputi pengenalan huruf, bunyi huruf, kosakata, kesadaran terhadap bentuk cetakan, serta pemahaman bahwa tulisan memiliki makna. Berdasarkan hasil observasi awal, dari 15 anak sebanyak 12 anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), yang menunjukkan kesulitan dalam mengenal huruf a-d serta sering mengalami kekeliruan dalam membedakan bentuk huruf b dan d. Sebanyak 3 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2025 yang berlokasi di TKMNU 8 Darussalam Sitirejo. Pada pra siklus diperoleh rerata 27,78% kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 1, terjadi peningkatan menjadi 37,22%, dan meningkat pada pertemuan 2 yaitu 41,67% namun hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sehingga dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II dengan tema Binatang, kemampuan keaksaraan awal anak mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 60% pertemuan I dan 80% pada pertemuan 2. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tangkap huruf mampu meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun di TKMNU 8 Darussalam Sitirejo.</p>
Kata kunci: <i>Usia Dini;</i> <i>Keaksaraan Awal;</i> <i>Permainan Edukatif.</i>	

I. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa emas, masa Ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar (Shofiyatul, 2024).

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam rentang usia dari lahir hingga sekitar 6 tahun (0-6 tahun) dan berada pada fase perkembangan yang sangat cepat serta kritis dalam pertumbuhan jasmani, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral. Pada usia 4-5 tahun,

anak berada pada tahap praoperasional, yaitu masa di mana anak mulai mengembangkan kemampuan bahasa dan simbolik secara pesat (Atik, 2021). Pendidikan anak usia dini pada umumnya meliputi seluruh usaha atau tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses dan pola mengasuh serta mendidik anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang mengarah kepada penggalian pengalaman belajar (Hofifah, 2022).

Bahasa adalah lambang yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi, mengungkapkan, mengekspresikan isi pikiran dan perasaan kepada orang lain sehingga bahasa menjadi hal penting dalam berkomunikasi kepada orang lain agar orang dapat mengerti dan memahami cara berkomunikasi dengan baik (Lestari & Ernitasari, 2024). Bahasa adalah proses seorang anak mendapatkan kemampuan untuk menangkap, memahami, menghasilkan, dan menggunakan bahasa pertamanya untuk pemahaman dan kebutuhan komunikasinya sebagai makhluk sosial (Elvina 2020). Sebagai bagian dari kerangka pendidikan yang diatur oleh Permendikdasmen No.13/2025 yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, dan adaptif perkembangan bahasa menjadi komponen strategis. Kebijakan tersebut menegaskan pentingnya pembelajaran yang holistik dan terpadu melalui dimensi olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga. Indikator pencapaian yang akan dikembangkan dalam penelitian ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka PAUD dengan beorientasi pada pendekatan mendalam (*deep learning*). Keseluruhan indikator tersebut dirancang untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun. Dan pendekatan pembelajaran mendalam memungkinkan anak untuk mengaitkan antara bunyi, bentuk huruf dalam permainan. Sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan sesuai karakter perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal di TKMNU 8 Darussalam, yang terdiri dari 15 anak kelas A2 (10 anak perempuan 5 anak laki-laki). Dari 15 anak tersebut, 12 anak berada dalam kategori belum berkembang (BB) menunjukkan kesulitan mengenal huruf a-d, 3 anak berada dalam kategori mulai berkembang (MB) yaitu sudah mengenal sebagian huruf a-d, belum ada anak masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) telah mampu mengenal sebagian besar huruf dan huruf a-d. Dan belum ada anak yang berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dimana anak dengan kemampuan

mengetahui huruf vokal dan huruf a-d secara mandiri.

Temuan tersebut mengidentifikasi bahwa kemampuan keaksaraan awal kelas A di TKMNU 8 Darussalam masih perlu distimulasi dan pendekatan secara kreatif dan kontekstual. Untuk itu peneliti perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih menyenangkan untuk meningkatkan keaksaraan pada anak usia dini. Diperlukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan memberikan pengalaman langsung kepada anak.

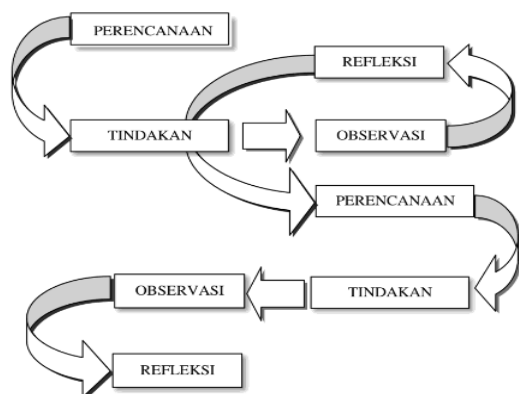
Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan tangkap huruf. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik sekaligus pengenalan huruf secara interaktif, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Proses perkembangan aspek bahasa pada anak tercapai dengan baik, maka perlu dilakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Alat Permainan Edukatif yang tepat dan kreatif sehingga menunjang tercapainya perkembangan kemampuan bahasa anak (Nasirun, 2021). Sebuah media yang menyediakan kesempatan terhadap anak-anak untuk lebih memahami huruf-huruf, menurut teori, diperlukan untuk menghasilkan peningkatan kemampuan anak-anak kecil dalam pengenalan huruf abjad (Nasirun, 2021). Untuk itu permainan tangkap huruf adalah kegiatan bermain edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan dan melatih kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui aktivitas menangkap huruf yang disajikan dalam bentuk media konkret maupun visual. Melalui permainan tangkap huruf, anak tidak hanya belajar mengenal abjad tetapi juga melatih konsentrasi, koordinasi motorik, keterampilan sosial, serta keberanian dalam berpartisipasi aktif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat siklus dan berfokus pada peningkatan proses serta hasil pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan secara sistematis. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti dan guru untuk bekerja sama dalam mendiagnosis masalah pembelajaran, merencanakan tindakan, melaksanakan intervensi, serta melakukan refleksi terhadap perubahan yang terjadi pada anak.

Model penelitian mengacu pada konsep Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Siklus ini berlangsung

secara berulang hingga terjadi peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak sesuai indikator yang ditetapkan.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan Tanggar (Parnawi, 2020)

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik di TKMNU 8 Darussalam di kelas A2, dengan jumlah peserta didik 15 anak.

Tabel 1. Lembar Observasi

No	Lingkup Perkembangan	Indikator	Rubrik			
			BB/1	MB/2	BSH/3	BSB/4
1	Menunjukkan minat, kegembiraan dan berpartisipasi dalam kegiatan	Mengenal huruf a, b, c, dan d	Anak Belum Mampu	Anak Mulai Berkembang	Anak Berkembang Sesuai Harapan	Anak Berkembang Sangat Baik
2	Kegiatan Pramembaca	Mengucapkan bunyi huruf	Anak belum Mampu	Anak Mulai Berkembang	Anak Berkembang Sesuai Harapan	Anak Berkembang Sangat Baik
3	Kegiatan Pramenuis	Menirukan bentuk huruf	Anak Belum Mampu	Anak Mulai Berkembang	Anak Berkembang Sesuai Harapan	Anak Berkembang Sangat Baik

Keterangan:

1= BB: (Belum Berkembang)

2= MB: (Mulai Berkembang)

3= BSH: (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB: (Berkembang Sangat Baik)

Analisis data diambil dengan teknik deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator sosial emosional anak pada setiap siklusnya. Setelah data terkumpul dapat dihitung dengan Rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai siswa

$\sum N$ = banyaknya siswa

1, 2, 3, 4 = Bobot atau Level yang diberikan (Nadia, 2022)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

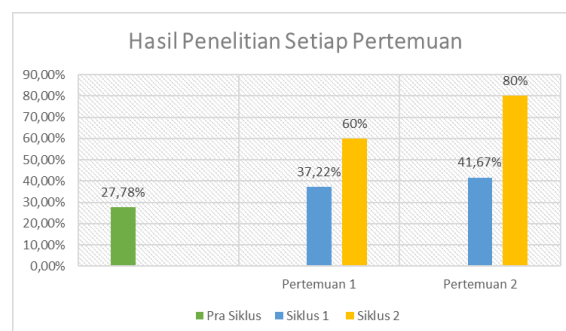
A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang berfokus pada upaya peningkatan kemampuan bercerita anak usia 4-5 tahun di TKMN NU 8 Darussalam Wagir dengan melalui permainan Tangkap Huruf. Berikut data hasil siklus I hingga Siklus II:

Tabel 2. Hasil Penelitian

No	Nama	Pra siklus	Siklus 1		Siklus II	
			Ke-1	Ke-2	Ke-1	Ke-2
1	ABR	5	6	6	8	11
2	ANS	3	6	6	9	10
3	CHA	3	3	3	3	9
4	AIS	3	3	6	7	9
5	ILM	4	6	6	9	11
6	YSF	3	3	3	6	9
7	ZNR	4	5	6	9	12
8	ASH	4	5	6	9	10
9	NAU	6	6	6	9	12
10	ZHR	4	6	6	9	10
11	SHM	3	3	5	6	9
12	ADS	3	3	3	5	6
13	BRU	3	6	6	9	9
14	PRM	3	3	3	4	8
15	QNR	3	3	4	6	9
Jumlah		50	67	75	108	144
Rerata		27,78%	37,22%	41,67%	60%	80%

Penelitian ini mengamati perkembangan keaksaraan awal. Penelitian dilaksanakan di TKMNU 8 Darussalam Wagir, sehingga seluruh data dan temuan yang diperoleh menggambarkan kondisi pembelajaran pada lingkungan sekolah tersebut. Objek penelitian mencakup kemampuan keaksaraan awal anak, meliputi kemampuan mengenal huruf, menyebutkan huruf, serta menghubungkan bunyi dengan simbol huruf sebagai indikator awal literasi. Dari hasil Observasi pra siklus di TKMNU 8 Darussalam Wagir, diperoleh rerata setiap pertemuan sebagai berikut:



Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku toleransi anak usia dini di TKMNU 8 Darussalam mengalami Meningkatkan yang bertahap dan signifikan. Pada tahap pra siklus,

kemampuan keaksaraan awal anak berada pada persentase 27,78% yang menyatakan bahwa kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf, mengucapkan huruf dan menirukan bentuk huruf masih cenderung rendah.

pada Siklus I terjadi Meningkatkan, yaitu pada Pertemuan 1 persentase naik dengan total skor 67 dan rerata 37,22%, kemudian pada Pertemuan 2 meningkat lagi menjadi dengan total skor 75 dan rerata 41,67%. Meningkatkan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus II, di mana pada Pertemuan 1 persentase mencapai (kenaikan dengan total skor 108 dan rerata 60%, dan pada Pertemuan 2 meningkat menjadi dengan total skor 144 dan rerata 80%. Secara keseluruhan, Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak, sehingga menunjukkan adanya perkembangan yang sangat positif melalui penerapan permainan Tangkap huruf.

B. Pembahasan

Pembahasan ini mendalami data hasil penelitian yang berfokus pada upaya peningkatan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TKMNU 8 Darussalam Wagir melalui permainan Tangkap Huruf. Hasil penelitian menunjukkan adanya progres signifikan dan konsisten pada setiap indikator, menegaskan kemampuan keaksaraan awal meningkat melalui permainan ini sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, (2002) yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana proses belajar berlangsung secara optimal melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung. Melalui permainan tangkap huruf, anak tidak hanya mengenal simbol huruf secara abstrak, tetapi juga berinteraksi langsung dengan media pembelajaran sehingga membantu proses asimilasi dan akomodasi konsep huruf dalam pikirannya.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori Vygotsky, (1978) tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan scaffolding dalam pembelajaran. Dalam kegiatan permainan tangkap huruf, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bantuan secara bertahap, sehingga anak mampu mencapai kemampuan mengenal huruf yang sebelumnya belum dapat dilakukan secara mandiri.

Keaksaraan awal adalah belajar mengenali huruf abjad untuk kemampuan pra membaca dan menulis. Kemampuan keaksaraan awal adalah modal utama seorang anak untuk membuka jendela masa depan serta langkah awal dalam memahami dan menguasai ilmu pengetahuan (Arramdhani, 2025). Menurut Brewer (2007), keaksaraan awal adalah kemampuan dasar anak dalam memahami bahasa tulis yang mencakup pengenalan huruf, bunyi, dan kosakata. Bermain bebas merupakan bentuk bermain aktif baik dengan alat maupun tanpa alat, bermain secara bebas tanpa aturan didalam maupun diluar ruangan (Astuti Dkk, 2022).

Temuan penelitian ini sesuai dengan Firmansyah et al., (2022) menunjukkan bahwa game edukasi tangkap huruf alfabet yang dikembangkan mampu menghasilkan aplikasi yang bersifat menghibur sekaligus mendidik, serta efektif sebagai media pendukung dalam pengenalan huruf alfabet pada anak usia dini. Penggunaan game edukasi ini terbukti dapat menambah variasi media pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan anak terhadap kegiatan belajar huruf.

Permainan "Tangkap Huruf" merupakan kegiatan pembelajaran berbasis permainan aktif yang dirancang untuk membantu anak mengenal huruf secara menyenangkan melalui aktivitas gerak, visual, dan pendengaran. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, terstruktur, dan didampingi guru secara konsisten, anak memperoleh pengalaman yang bermakna untuk dapat meningkatkan keaksaraan awal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Tangkap Huruf merupakan strategi pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak usia dini

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus melalui permainan tangkap huruf, analisis data menunjukkan bahwa pada mulai Pra Siklus yang. Pada Siklus 1, terjadi peningkatan menjadi 37,22%, namun hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sehingga dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus 2. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus 2 dengan tema Binatang, kemampuan keaksaraan awal anak mengalami peningkatan yang signifikan

menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tangkap huruf mampu meningkatkan keaksaraan awal meningkatkan kemampuan mengenal dan memahami bentuk huruf a-d pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan permainan tangkap huruf dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam meningkatkan keaksaraan awal anak.

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 Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal melalui Permainan Tangkap Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Arramdhani, I. H., Parts, M. L., & Dini, A. U. (2025). Media Loose Parts dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Kelompok A di TK Baik Krapyak. 7, 173–181.
- Astuti, R. Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Bermain Bebas Dengan Media Loose parts Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Slogo Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan yang terprogram. 1(2), 83–94.
- Atik, A. M. (2021). Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Ber cerita Sederhana. *Generasi Emas*, 4(2), 115–126.
<https://doi.org/https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/7670/3698>
- Elvina, A., Sastra, G., & Lindawati, L. (2020). Pemerolehan Kalimat Bahasa Indonesia Anak Usia 4;0–5;0 Tahun. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 17(2), 180–202.
<https://doi.org/10.30957/lingua.v17i2.659>
- Firmansyah, A., Harris, A., & Suratno, E. (2022). Perancangan Game Edukasi Tangkap Huruf Alfabet Berbasis Android Pada Tk Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 2(2), 295–304.
- Hofifah, D. A., Aisyah, D. S., & Riana, N. (2022). Peningkatan Keaksaraan pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Gambar di TPQ Al-Aliyah Rengasdengklok Karawang. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 5(1), 62–71.
<https://doi.org/10.15575/japra.v5i1.19610>
- Lestari, T., & Ernitasari, E. P. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui Kegiatan Menyusun Huruf Dengan Media Loosepart Di TK Izzatul Islam Karang Anyar. 8, 2977–2990.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SELAMA PANDEMI COVID-19. 12, 33–43.
- Nasirun, H. M., Suprapti, A., & Daryati, M. E. (2021). *Aulad : Journal on Early Childhood Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak*. 4(3), 200–206.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Piaget. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press