

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI KARTU HURUF DI TK BAHARI KOFARKOR

Mayling Ketrin Uspessy¹, Nur Rokhima², Fuad Ardiansyah³

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usian Dini, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia, katrinatin@unimudasorong.ac.id

²Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usian Dini, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia, nurrokhima@unimudasorong.ac.id

³Program Studi Psikologi, Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia, fuadardiansyah@unimudasorong.ac.id

Email Korespondensi : fuadardiansyah@unimudasorong.ac.id

ABSTRAK

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan anak, baik untuk menyampaikan pikiran dan perasaan maupun memahami orang lain. Pengembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini bertujuan agar mereka dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan sekitarnya. Namun, di TK Bahari Kofarkor, Kabupaten Raja Ampat, terdapat 5 anak mengalami kesulitan dalam berbahasa, seperti tidak dapat mengikuti dua hingga tiga instruksi yang diberikan guru dan kesulitan dalam menceritakan pengalaman sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain menggunakan kartu huruf. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi (pra-siklus), rata-rata kemampuan berbahasa anak hanya mencapai 30,46%. Setelah pelaksanaan siklus I, meningkat menjadi 50,46%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 70,23%. Dengan demikian, bahwa penggunaan kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, penelitian ini terletak pada penggunaan kartu huruf sebagai metode pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak di lingkungan pendidikan usia dini. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan orang tua dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif guna mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.


Kata Kunci: Kemampuan Berbahasa, Kartu Huruf, Bermain Peran

ABSTRACT

Language is a very important communication tool in a child's life, both to convey thoughts and feelings and to understand others. The development of language skills in early childhood aims to enable them to communicate verbally with their surroundings. However, in Bahari Kofarkor Kindergarten, Raja Ampat Regency, there were 5 children who had difficulty in speaking, such as not being able to follow two to three instructions given by the teacher and difficulty in telling simple experiences. This study aims to improve children's language skills through playing activities using letter cards. The research method used was classroom action research (CAR) which was carried out in two cycles. Data collection techniques were

carried out through observation, documentation, and quantitative descriptive analysis. The results of the study showed that before the intervention (pre-cycle), the average language ability of children only reached 30.46%. After the implementation of cycle I, it increased to 50.46%, and in cycle II it increased again to 70.23%. Thus, the use of letter cards is effective in improving children's language skills. In addition, this study is based on the use of letter cards as an interactive learning method in improving children's language skills in early childhood education environments. Furthermore, this study is expected to provide insight for educators and parents in implementing more innovative and effective learning methods to support children's language development optimally.

Keywords: *Language Skills, Letter Cards, Role Playing*

DOI	:	10.35905/anakta.v3i2.7755
Submit	:	13 November 2024
Diterima	:	6 Desember 2024
Terbit	:	30 Desember 2024
Copyright Notice	:	<p>Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.</p> 

1. Pendahuluan

Jalur pendidikan sekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan, jenjang pendidikan terdiri atas; pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Selain jenjang tersebut dapat juga diselenggarakan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan Dasar. Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku. Segera setelah dilahirkan mulai terjadi proses belajar pada diri anak dan hasil yang diperoleh adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pemenuhan kebutuhan. Pendidikan diselenggarakan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah atau luar sekolah.

Dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting dilakukan berbagai metode untuk menciptakan anak yang mampu mengembangkan bahasa dalam mengekspresikan kemampuan dan emosinya untuk melakukan komunikasi dengan orang yang ada disekitarnya. Mengungkapkan bahwa pengenalan bahasa lebih dini dapat mempermudah memperoleh keterampilan bahasa yang lebih baik (Halifah et al., 2022). Anak yang cenderung memiliki kemampuan bahasa yang baik dapat diterima dengan baik oleh teman-temannya, Sebaliknya anak yang mengalami hambatan dalam bahasa dapat menghambat anak dalam berkomunikasi dengan temannya. Jadi bahasa merupakan sarana utama untuk berpikir dan bernalar, bahasa memudahkan anak untuk membangun pengertian, mengungkapkan pikirannya. Anak yang sejak kecil di latih dan dibimbing untuk berbahasa secara tepat dan baik, akan berdampak pada kemampuan berfikirnya (Ashari et al., 2022). Anak pada umumnya akan mampu berfikir kritis dan logis. Selanjutnya menambahkan bahwa bahasa merupakan sarana dan alat yang strategis bagi lajunya perkembangan perilaku kognitif (Yus & Saragih, 2023).

Usia Dini merupakan tahapan kehidupan penting dalam pertumbuhan fisik, Perkembangan Induktif, emosional dan sosial anak. Pertumbuhan kemampuan mental dan fisik mengalami kemajuan yang sangat cepat sejak lahir sampai usia enam tahun. Agar tahapan pertumbuhan dan perkembangan ini dapat terarah dan terukur maka perlu diadakan pembimbingan melalui pendidikan. Adapun yang dimaksud dengan pendidikan ini adalah: Usaha adar orang dewasa untuk memberikan bimbingan kepada seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi

bisa, dari tidak paham menjadi paham (Mega Silviliyana, Karuniawati Dewi Ramadani, Rini Sulistyowati, Nindya, 2024).

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan Anak Usia Dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional I BAB VI pasal 28 ayat 3 berbunyi : “Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat”(Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Pendidikan Formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak. Pendidikan Anak Usia Dini atau yang sering disingkat PAUD adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun. Pendidikan Anak Usia Dini disebut juga dengan pendidikan anak pra sekolah, taman bermain, atau taman kanak-kanak (nuryati, 2018).

Dunia anak-anak adalah bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Bermain suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang mengsilkan pengertian atau emberikan informasi, memberikan rangsangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Syarifah & Tien Asmara, 2020). Melalui pembelajaran di Taman Kanak-kanak diharapkan mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sesuai dengan kurikulum diantaranya aspek kemampuan bahasa, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, dan mora agama, konsep bermain fokus meningkatkan skil perkembangan bahasa.

Salah satu komponen berbahasa adalah pra-membaca. Mengajarkan membaca di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra-skolatik atau pra akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai sebuah taman bermain (Adijah et al., 2019). Anak Taman Kanak-kanak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar (Gisna & Nurulaeni, 2024).

Kemampuan berbahasa pada anak usia dini sangat erat kaitannya dengan keberhasilan mereka dalam membangun hubungan sosial dan mengikuti proses pembelajaran di masa depan. Vygotsky (1978) menyebutkan bahwa bahasa adalah alat utama dalam perkembangan kognitif dan interaksi sosial anak. Anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mudah diterima oleh lingkungan sosialnya dan lebih mampu mengungkapkan perasaan serta pikirannya secara jelas. Sebaliknya, keterlambatan atau hambatan dalam bahasa dapat berdampak negatif pada rasa percaya diri, partisipasi sosial, dan prestasi akademik anak

Kenyataan yang sering ditemui dilapangan adalah, guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada aspek membaca mengenal huruf, dimana cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja, hal ini tentunya dapat menyebabkan anak cenderung pasif dimana guru terlihat lebih aktif dalam menguasai pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan rasa bosan atau jenuh pada diri anak .

Salah satu kendala utama yang diidentifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dengan guru sebagai pusat aktivitas dan penggunaan media yang monoton seperti lembar kerja. Hal ini membuat anak kurang terlibat secara aktif dan cenderung bosan, sehingga proses pengembangan bahasa tidak berjalan optimal. Dalam konteks ini, diperlukan media pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan anak, baik secara visual, auditori, maupun kinestetik.

Media kartu huruf menjadi solusi yang potensial karena bersifat sederhana, mudah diterapkan, namun memiliki keunggulan dalam membantu anak mengenal huruf, membentuk kata, dan meningkatkan komunikasi verbal. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aspek bahasa anak usia dini (Sufa & Setiawan, 2018). Sementara itu, menekankan peran pola asuh dan lingkungan dalam menunjang perkembangan bahasa (Muthmainnah, 2015). Sedangkan kemampuan bahasa sebagai media yang menyenangkan (Ismail et al., 2022). Namun, belum banyak studi yang secara khusus mengevaluasi efektivitas media kartu huruf sebagai strategi pembelajaran di kelas PAUD.

Pemilihan media kartu huruf dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik media tersebut yang bersifat konkret, visual, dan dapat disentuh langsung oleh anak, sehingga sesuai dengan gaya belajar anak usia dini yang dominan kinestetik dan visual. Kartu huruf tidak hanya membantu anak mengenali bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga mendorong interaksi aktif dalam bentuk permainan, pengelompokan, pencocokan huruf, hingga merangkai kata sederhana. Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pendekatan pembelajaran berbasis media, dengan fokus pada penggunaan kartu huruf dalam permainan terstruktur untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. maka peneliti hendak melakukan penelitian Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kartu Huruf Di TK Bahari Kofarkor.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan kartu huruf di TK Bahari Kofarkor. PTK dipilih karena berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran secara langsung dengan keterlibatan aktif guru sebagai peneliti. Metode PTK dalam penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus ini dilakukan secara berulang untuk melihat perkembangan kemampuan berbahasa anak setelah diberikan intervensi menggunakan kartu huruf.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Warmasen, Distrik Kota Waisai, Kabupaten Raja Ampat, selama semester I Tahun Ajaran 2023/2024, tepatnya pada bulan Juli hingga Agustus 2023. Subjek penelitian adalah 14 siswa kelompok B, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan yang mengalami hambatan dalam kemampuan berbahasa. Anak-anak di TK ini mengalami kesulitan dalam memahami instruksi dan mengekspresikan diri secara verbal, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah metode bermain menggunakan kartu huruf, yang dirancang untuk membantu anak mengenali huruf, membentuk kata, dan meningkatkan interaksi verbal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak saat bermain kartu huruf dengan bantuan daftar checklist sebagai instrumen evaluasi. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis atas fenomena-fenomena yang diteliti. Lembar observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Jenis observasi ini adalah observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan pengamat dengan menggunakan pedoman instrumen pengamatan. Secara garis besar yang diamati adalah sikap siswa dalam proses pembelajaran (Setya Mustafa et al., 2020).

Guru mengamati sejauh mana anak mampu memahami perintah, merespons dengan kata-kata, serta menunjukkan peningkatan dalam komunikasi verbal. Selain itu, teknik dokumentasi yaitu cara untuk

memperoleh data, informasi dan gambar dengan menggunakan tehnik dokumentasi, peneliti akan memperoleh informasi dari berbagai sumber baik secara tertulis atau dokumen yang ada pada sumber data. Adapun dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan bukti visual berupa foto kegiatan dan hasil kerja anak selama penelitian. Kedua teknik ini memberikan gambaran nyata tentang perkembangan kemampuan berbahasa anak sebelum dan sesudah intervensi. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh data yang lebih akurat mengenai efektivitas penggunaan kartu huruf dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisa diskriptif kuantitatif. Pada umumnya data yang berbentuk kuantitatif dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, yaitu dari siklus I sampai siklus ke II. Dengan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor seharusnya}} \times 100\%$$

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil kemampuan berbahasa anak pada setiap tahapan penelitian. Pada tahap pra-siklus, rata-rata kemampuan berbahasa anak hanya mencapai 30,46%, menunjukkan adanya kendala dalam pemahaman dan ekspresi verbal. Setelah penerapan kartu huruf pada siklus I, terjadi peningkatan hingga 50,46%, yang menunjukkan adanya pengaruh positif metode ini terhadap perkembangan bahasa anak. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana rata-rata kemampuan berbahasa anak meningkat menjadi 70,23%, yang menunjukkan efektivitas intervensi yang lebih optimal. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak secara signifikan. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan rekomendasi bagi guru dan pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan berbasis interaksi aktif.

3. Hasil dan Pembahasan

TK swasta ini berdiri sejak 2013. Saat sekarang TK Bahari Waisai memakai panduan kurikulum belajar pemerintah yaitu 2013. TK Bahari Waisai TK Bahari Waisai di Pimpin oleh seorang Kepala Sekolah yang bernama Norce Hairisani Rumbewas. TK Bahari Waisai memiliki 8 orang guru dan 5 unit ruang, dari 5 ruang itu yang di pakai untuk proses pembelajaran 4 unit ruang dan 1 unit di pakai untuk ruang guru.

Penelitian untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan media kartu huruf mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II. Pada siklus II hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kartu huruf tahun ajaran 2023 / 2024. Secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1

Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kartu Huruf

Aspek Peningkatan kemampuan bahasa anak melalui kartu huruf	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
	30,46%	50,46%	70,23%

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat adanya peningkatan dari prasiklus ke siklus I, dari siklus I ke siklus II, dari prasiklus ke siklus II ditinjau dari rata-rata skor kemampuan berbahasa anak melalui kartu huruf. Kemampuan berbahasa anak melalui kartu huruf TK Bahari Waisai skor tertinggi adalah 15 (50 dalam skala 100), skor terendah 12 (38 dalam skala 100) dengan rata-rata 18 (75 dalam skala 100) sehingga siswa yang telah dinyatakan tuntas (memiliki aktifitas menunjukkan kemampuan berbahasa menandai atau memiliki nilai lebih 50 dalam skala 100) ada 12 anak dari 15 anak (70,23 %). Kemampuan berbahasa anak melalui kartu huruf TK Bahari Waisai pada siklus II menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 21 (75,5 % dalam skala 100) skor terendah adalah 19 (67 % dalam skala 100) sehingga anak yang dinyatakan tuntas

(memiliki aktifitas menunjukkan kemampuan berbahasa atau memiliki nilai lebih dari 80 % dalam skala 100) ada 12 anak dari 15 anak, sedangkan yang belum tuntas ada 3 anak.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, ditemukan bahwa sebelum intervensi (pra-siklus), rata-rata kemampuan berbahasa anak masih tergolong rendah, hanya sebesar 30,46%. Anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami instruksi guru, menyusun kata-kata secara verbal, serta mengekspresikan pengalaman sederhana. Setelah dilakukan intervensi dengan metode permainan kartu huruf pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan berbahasa anak menjadi 50,46%, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari metode ini. Pada siklus II, kemampuan berbahasa anak meningkat lebih signifikan hingga mencapai 70,23%, yang menegaskan efektivitas metode permainan kartu huruf dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini. Hasil ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi anak.

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, guru menyusun strategi pembelajaran menggunakan kartu huruf sebagai media interaktif yang menarik bagi anak. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan permainan kartu huruf dalam sesi pembelajaran, di mana anak-anak diperkenalkan dengan huruf dan kata melalui aktivitas bermain. Pada tahap observasi, guru mencatat perkembangan anak dalam memahami huruf, merangkai kata, dan berkomunikasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mulai menunjukkan peningkatan dalam mengingat huruf, mengenali kata-kata, serta menyusun kalimat sederhana. Terakhir, pada tahap refleksi, dilakukan evaluasi terhadap efektivitas metode yang diterapkan. Berdasarkan evaluasi, ditemukan bahwa metode kartu huruf memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak dan dapat terus dikembangkan sebagai metode pembelajaran yang lebih efektif.

Model Kurt Lewin yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana siklus pembelajaran yang terstruktur dan berulang dapat memberikan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbahasa anak. Pada setiap siklus, refleksi yang dilakukan setelah tahap observasi memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode yang digunakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan berbasis interaksi aktif untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia dini.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa metode bermain peran makro dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian tersebut, anak-anak yang aktif dalam permainan peran cenderung lebih ekspresif dalam berbicara dan lebih mampu menyusun kalimat yang kompleks. Hal ini mendukung temuan dalam penelitian ini bahwa pembelajaran berbasis permainan, seperti kartu huruf, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga anak lebih terdorong untuk berkomunikasi secara verbal. Anak belajar melalui bermain peran, dalam penelitian ini anak diajak mengenali dan menyusun huruf menjadi kata dengan bantuan kartu huruf, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami konsep bahasa secara langsung (Muthmainnah, 2015).

Selain itu, temuan ini juga didukung oleh penelitian yang menegaskan bahwa pola asuh orang tua serta lingkungan yang kondusif memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa anak. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa ketika anak diberi stimulus melalui permainan kartu huruf, mereka menunjukkan respons yang lebih baik dalam memahami bahasa. Hal ini membuktikan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan suportif dapat mempercepat perkembangan bahasa anak. Penelitian ini juga menemukan bahwa anak yang awalnya kurang percaya diri dalam berbicara mulai menunjukkan perkembangan positif setelah mengikuti pembelajaran berbasis kartu huruf (Puspitasari et al., 2023). Ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa interaksi anak dengan orang tua dan lingkungan sekitar dapat mempercepat perkembangan komunikasi pada anak. Dengan kata lain, metode kartu huruf dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai media yang membantu anak lebih aktif dalam berkomunikasi melalui proses pengenalan huruf dan kata secara bertahap (Azhima et al., 2021).

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Travelancya et al. (2024) yang menunjukkan adanya hubungan positif antara pola asuh demokratis dengan perkembangan sosial-emosional dan bahasa anak usia dini. Dalam penelitian ini, anak yang diberikan kesempatan untuk

mengeksplorasi bahasa melalui kartu huruf menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial dan interaksi verbal. Mereka tidak hanya belajar mengenali huruf, tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam berbicara dengan teman sebaya dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu anak dalam membangun keterampilan komunikasi yang lebih baik.

Penelitian ini memiliki novelty kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya karena menggunakan kartu huruf sebagai metode pembelajaran yang lebih spesifik dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini. Jika penelitian sebelumnya lebih berfokus pada permainan peran atau pola asuh orang tua dalam pengembangan bahasa anak, penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih terarah dalam mengajarkan pengenalan huruf dan pembentukan kata melalui interaksi aktif dengan media kartu huruf. Model Kurt Lewin yang diterapkan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berbasis siklus reflektif memungkinkan adanya penyesuaian metode secara bertahap untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan kartu huruf sebagai metode inovatif yang berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada peran orang tua dan metode bermain peran makro, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran sederhana seperti kartu huruf dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan interaksi verbal anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori perkembangan bahasa anak yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan stimulasi lingkungan (Len, 2018). Dalam hal ini, penggunaan kartu huruf menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, memungkinkan anak untuk mengenal huruf, menyusun kata, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan di lingkungan pendidikan anak usia dini dengan sumber daya yang terbatas. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang sering kali menekankan penghafalan, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengalaman belajar yang menyenangkan, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan baru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis huruf, tetapi juga mendorong inovasi dalam metode pengajaran bahasa di tingkat pendidikan anak usia dini.

4. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan kartu huruf sebagai metode pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini secara signifikan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada peran orang tua atau metode bermain peran makro, penelitian ini menyoroti efektivitas media kartu huruf dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menerapkan model PTK Kurt Lewin, penelitian ini menunjukkan bahwa siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi mampu menghasilkan peningkatan kemampuan berbahasa anak dalam dua siklus pembelajaran. Pada tahap pra-siklus, rata-rata kemampuan berbahasa anak hanya mencapai 30,46%, meningkat menjadi 50,46% pada siklus pertama, dan mencapai 70,23% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sederhana seperti kartu huruf dapat menjadi alat yang efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan dalam pengaplikasian media pembelajaran berbasis permainan sederhana yang dapat diterapkan di berbagai institusi pendidikan anak usia dini.

Selain memberikan kontribusi dalam bidang akademik, penelitian ini juga memiliki dampak bagi masyarakat, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini. Guru dan tenaga pendidik dapat mengadopsi metode kartu huruf sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Bagi orang tua, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memberikan stimulasi yang tepat di rumah, seperti melalui permainan edukatif yang berbasis huruf dan kata untuk membantu anak dalam berkomunikasi secara verbal. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rekomendasi bagi pembuat kebijakan dalam bidang pendidikan untuk lebih memperhatikan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan penerapan metode ini secara luas, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak

usia dini, khususnya dalam aspek perkembangan bahasa, sehingga anak-anak lebih siap dalam menghadapi tahapan pendidikan selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Adijah, I., Sulaeman, O., & Solihin, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Gerakan Nasional Indonesia Membaca (Gnim) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 102–109.
- Ashari, N., Halifah, S., & EA, K. (2022). Kemampuan, Meningkatkan Melalui, Berbahasa Bisik, Permainan Anak, Berantai. *Anakta Journal*.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Gisna, G. A., & Nurulaeni, F. (2024). Indonesia Peningkatan Literasi Sains Menggunakan Cerita Bergambar Ilmiah. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 185–190. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.160>
- Halifah, S., Palintan, T. A., & Sari, P. I. (2022). Pengembangan Bahasa Melalui Media Roda Putar Pada Kelompok B PAUD Terpadu AL-Madinah Kota Parepare. *Anakta Journal*, 1(2), 58–65.
- Ismail, F., DARwis, M. A., & Halifah, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Menggunakan Media Kertas Gambar Pada Usia Anak Kelompok B di TK Grand Laugi Parepare. *Anakta Journal*, 1(1), 1–5. https://ejurnal.iainpare.ac.id/Index.Php/Anakta_Piaud/Article/View/3299/1208
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). *Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Len, K. E. (2018). Classroom Communication Techniques: A Tool for Pupils' Participation in the Learning Process across the Curriculum. *Creative Education*, 09(03), 535–548. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.93037>
- Mega Silviliyana, Karuniawati Dewi Ramadani, Rini Sulistyowati, Nindya, G. A. (2024). Profil Pendidikan Anak Usia Dini 2024. In Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat (Ed.), *Badan Pusat Statistik* (Direktorat, Vol. 5, Issue 1). Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/13/744350b0873dcb98dfeab38c/profil-anak-usia-dini-2024.html>
- Muthmainnah, M. (2015). Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Pribadi Anak yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 103–112. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2920>
- nuryati. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*.
- Puspitasari, T. E., Robingatin, R., & Muadin, A. (2023). Implementation of Project Based Learning in Improving Early Childhood Interpersonal Intelligence. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*. <https://doi.org/10.47766/itqan.v14i1.1521>
- Setya Mustafa, P., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Kukuh Masgumelar, N., Dyah Lestariningsih, N., Maslacha, H., Ardiyanto, D., Arya Hutama, H., Jerison Boru, M., Fachrozi, I., Isaci Selestiano Rodriguez, E., Bayu Prasetyo, T., & Romadhana, S. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga. In *Universitas Negeri Malang*.
- Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. (2018). Optimalisasi Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Potensi Paud. *Adiwidya*, II(Nov), 289–298.

- Syarifah, H., & Tien Asmara, P. (2020). *Bermain dan Permainan untuk Anak Usia Dini*.
- Yus, A. A., & Saragih, P. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3186>