

Peningkatkan Kemampuan Literasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Permainan Papan di PAUD Bilomi Amfoang Barat Laut

Josimoni Rilina Leba*, Noldiana Natonis, Dewita Karlina Rumaseb,
Risnawati Angryani Marzuki, Dince Mariana Bulan, Yublina Sofians Mani,
Feti Hendrina Oematan, Feren Kitu Homa, Delti Fallo, Esi Debora Alokabel,
Roimanson Panjaitan

Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Kupang, Indonesia

*Corresponding Author: lilyleba9@gmail.com

Article history	Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun di PAUD Bilomi di Saukibe Amfoang Barat Laut melalui pemanfaatan media permainan Papan Huruf. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui lembar observasi terstruktur dengan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan perhitungan persentase. Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap siklus: rata-rata kemampuan literasi awal anak meningkat dari 55% pada Pra Siklus menjadi 70% pada Siklus I dan 85% pada Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 40% (4 dari 10 anak) pada Pra Siklus menjadi 70% (7 anak) pada Siklus I dan mencapai 90% (9 anak) pada Siklus II, sehingga telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Temuan ini membuktikan bahwa media permainan Papan Huruf efektif meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini melalui kegiatan bermain yang terstruktur, bermakna, dan menyenangkan.
Dikirim: 19-06-2026	
Direvisi: 26-06-2026	
Diterima: 30-06-2026	
Key words: literasi awal; media papan huruf; membaca permulaan; anak usia dini.	

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi awal (early literacy) merupakan landasan penting dalam perkembangan anak usia dini yang mencakup kemampuan mengenal huruf, memahami hubungan antara simbol dan bunyi, serta kemampuan membaca permulaan. Kemampuan ini berkembang melalui stimulasi yang diberikan secara konsisten sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sejalan dengan hal tersebut, Latif, Ramadhan, Mukhaiyar, dan Sihes (2023) menjelaskan bahwa kemampuan fonemik, pengenalan huruf, dan pemahaman hubungan huruf dengan bunyi merupakan prediktor penting keberhasilan anak dalam membaca pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, stimulasi literasi awal perlu diberikan melalui kegiatan

pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak melalui pemanfaatan media permainan Papan Huruf yang memungkinkan anak belajar secara aktif, konkret, dan menyenangkan

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi awal anak di Paud Bilomi Disaukibe Amfoang Barat Laut, masih berada pada tingkat yang perlu mendapat perhatian serius. Berdasarkan hasil observasi awal (Pra Siklus) terhadap 10 anak usia 5–6 tahun, ditemukan bahwa sebagian besar anak belum mampu mengenal huruf secara mandiri, belum dapat menyebutkan bunyi huruf dengan benar, dan belum terbiasa menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Hanya 4 dari 10 anak (40%) yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara 6 anak lainnya masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Kondisi ini disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, kurangnya variasi kegiatan yang melibatkan anak secara aktif, serta metode pengenalan huruf yang masih bersifat konvensional dan kurang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Pembelajaran literasi pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang berpusat pada anak (*child-centered*), bersifat konkret, dan sesuai dengan prinsip bermain sebagai wahana belajar. Teori perkembangan kognitif Vygotsky menekankan pentingnya scaffolding dan interaksi sosial dalam mendukung perkembangan kemampuan anak, termasuk kemampuan literasi, melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan bermakna (Susanto, 2011). Sejalan dengan teori tersebut, Nuraida, Nur Hayati, Nabila Harfiah, dan Fidrayani (2024) menyatakan bahwa penggunaan media permainan huruf yang konkret dan dapat dimanipulasi secara langsung oleh anak mampu meningkatkan minat, antusiasme, serta keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Media yang bersifat konkret memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga memudahkan mereka dalam mengenal simbol huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta memahami konsep literasi awal secara lebih efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan stimulasi kemampuan literasi awal pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian Fazriah, Darmiyanti, dan Riana (2021), penggunaan media permainan huruf dapat membantu anak mengenal simbol huruf secara lebih mudah melalui kegiatan yang menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian Nuraida et al. (2024) menunjukkan bahwa media papan huruf mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal, menyebutkan, dan membedakan huruf. Sejalan dengan temuan tersebut, media Papan Huruf yang digunakan dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara langsung melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan membaca huruf sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, media Papan Huruf berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam pengenalan huruf, penguasaan bunyi huruf, dan membaca kata sederhana.

Berdasarkan kondisi dan kajian teoretis tersebut, penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Paud Bilomi Disaukibe Amfoang Barat Laut, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia

5–6 tahun melalui pemanfaatan media permainan Papan Huruf. Penelitian menggunakan model siklus Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dibuktikan secara empiris efektivitas media Papan Huruf sebagai media pembelajaran literasi awal yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik PAUD dalam pengembangan strategi dan media pembelajaran literasi yang efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2021). Model ini dipilih karena memiliki struktur siklus yang jelas, sistematis, dan reflektif sehingga memungkinkan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta melakukan perbaikan secara berkelanjutan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun melalui pemanfaatan media permainan Papan Huruf di PAUD Bilomi Disaukibe, Kecamatan Amfoang Barat Laut. Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di PAUD Bilomi Disaukibe yang berjumlah 15 orang anak, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen observasi disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi awal anak yang meliputi mengenal huruf, menyebutkan huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, menyusun huruf menjadi kata sederhana, dan membaca kata sederhana.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan literasi awal anak, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase capaian kemampuan anak pada setiap siklus. Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan perkembangan aktivitas dan kemampuan literasi awal anak berdasarkan catatan observasi pada setiap tahap siklus. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase jumlah anak yang mencapai ketuntasan belajar, yaitu anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), dari keseluruhan subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dan diawali dengan observasi awal (pra siklus), sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan melalui kegiatan “Mencari Huruf Namaku”, sedangkan Siklus II



melalui kegiatan “Menyusun Kata dari Papan Huruf” dengan bantuan kartu gambar sebagai tindak lanjut hasil refleksi Siklus I.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil refleksi Siklus I menunjukkan masih adanya kesulitan anak dalam membedakan beberapa huruf dan mempertahankan konsentrasi belajar. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan melalui penggunaan kartu gambar pendamping, huruf yang lebih kontras, serta variasi kegiatan pembelajaran yang lebih menarik.

Penelitian ini menetapkan kriteria keberhasilan tindakan, yaitu penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari total anak (8 dari 10 anak) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Penetapan kriteria ini mengacu pada standar ketuntasan belajar yang digunakan di PAUD Bilomi Disaukibe Amfoang Barat Laut, dan sejalan dengan panduan penilaian perkembangan anak usia dini yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Apabila ketuntasan pada suatu siklus belum mencapai 80%, penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi Siklus I, ditemukan beberapa kendala yang perlu diperbaiki, antara lain: anak masih kesulitan membedakan huruf yang memiliki kemiripan visual rentang perhatian anak yang masih terbatas sehingga konsentrasi mudah terganggu, serta ketuntasan yang dicapai (70%) masih belum memenuhi kriteria keberhasilan minimal 80%. Dilakukan sejumlah perbaikan pada Siklus II, meliputi: penambahan kartu gambar pendamping untuk setiap huruf guna memperkuat asosiasi antara simbol dan bunyi huruf, penggunaan huruf dengan warna yang lebih kontras dan ukuran yang lebih besar untuk membantu anak membedakan bentuk huruf yang mirip, serta variasi kegiatan yang lebih beragam untuk mempertahankan minat dan konsentrasi anak. menjelaskan bahwa integrasi media visual seperti kartu gambar dalam kegiatan bermain huruf secara konsisten terbukti membuat proses belajar membaca permulaan anak menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam membangun hubungan antara simbol huruf dan bunyinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di PAUD Bilomi Desa Saukibe, Kecamatan Amfoang Barat Laut, Kabupaten Kupang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui lembar observasi terstruktur yang digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan literasi awal anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan Papan Huruf.

Hasil Penelitian

Kemampuan literasi awal anak diamati berdasarkan indikator mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, dan menyusun huruf

menjadi suku kata sederhana. Hasil observasi perkembangan kemampuan literasi awal anak disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Literasi Awal Anak

Tahap penelitian	Rata-rata kemampuan(%)	Jumlah Anak tuntas	Persentase kepintasan
Pra siklus	55	4	40%
Siklus I	70	7	70%
Siklus II	85	9	90%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa kemampuan literasi awal anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap Pra Siklus, rata-rata kemampuan literasi awal anak mencapai 55% dengan ketuntasan belajar sebesar 40% atau 4 dari 10 anak. Setelah penerapan media permainan Papan Huruf pada Siklus I, rata-rata kemampuan meningkat menjadi 70% dengan ketuntasan belajar mencapai 70% atau 7 anak. Pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih baik, yaitu rata-rata kemampuan mencapai 85% dengan ketuntasan belajar sebesar 90% atau 9 anak.

Tabel 2. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Antar Siklus

Aspek Yang Diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata kemampuan literasi awal	55%	70%	85%
Ketuntasan belajar	40%	70%	90%
Jumlah anak tuntas	4 Anak	7 Anak	9 Anak

.Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata kemampuan literasi awal sebesar 15% dari Pra Siklus ke Siklus I dan meningkat kembali sebesar 15% dari Siklus I ke Siklus II. Ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan sebesar 30% pada Siklus I dan meningkat sebesar 20% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Papan Huruf memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Papan Huruf mampu meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun secara signifikan. Peningkatan terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, serta menyusun huruf menjadi suku kata sederhana. Peningkatan tersebut terjadi karena media Papan Huruf memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu belajar (scaffolding) dalam mendukung perkembangan kemampuan anak. Melalui media Papan Huruf, anak memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif melalui kegiatan bermain yang terarah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian mendukung pendapat Susanto (2011) yang menyatakan bahwa kemampuan literasi awal berkembang optimal apabila anak memperoleh stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya dan diberikan kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Media permainan huruf memungkinkan anak

belajar sambil bermain sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fazriah, Darmiyanti, dan Riana (2021) yang menemukan bahwa penggunaan media permainan huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang melibatkan aktivitas langsung anak mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap simbol-simbol huruf.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Nuraida, Nur Hayati, Harfiah, dan Fidrayani (2024) yang menyimpulkan bahwa media Papan Pintar Huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun. Penggunaan media konkret membuat anak lebih mudah memahami konsep huruf dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat verbal dan satu arah.

Selanjutnya, penelitian Udju, Hawali, Amseke, Radja, dan Lobo (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media visual yang mampu membantu anak menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya sehingga proses literasi awal menjadi lebih mudah dipahami.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Pratama, Suzanti, dan Widjayatri (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media Wayang Huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa berbagai media berbasis huruf yang dikemas dalam bentuk permainan mampu memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan literasi awal anak.

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang relevan, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media permainan Papan Huruf efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret, aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sehingga mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran serta mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di PAUD Bilomi Disaukibe Amfoang Barat Laut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Papan Huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun. Peningkatan kemampuan literasi awal terlihat pada setiap siklus penelitian, baik dari aspek mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, maupun menyusun huruf menjadi kata sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi awal anak meningkat dari 55% pada Pra Siklus menjadi 70% pada Siklus I dan mencapai 85% pada Siklus II. Ketuntasan belajar anak juga mengalami peningkatan dari 40% pada Pra Siklus menjadi 70% pada Siklus I dan mencapai 90% pada Siklus II. Hasil tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).



Dengan demikian, media permainan Papan Huruf dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan literasi awal melalui kegiatan belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfa, U., Nurani, Y., & Wulan, S. (2026). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dengan Metode Bermain Kartu Kata AHE. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1590–1599. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1859>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fazriah, S. N., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun Paud Tsamrotul Hasanah Karawang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.7376>
- Latif, L., Ramadhan, S., Muhkhaiyar, M., & Sihes, A. J. (2023). Identifikasi Kemampuan Dasar dalam Proses Membaca Teks Eksplanasi Menggunakan Metode SQ3R. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7863–7872. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5850>
- Nuraida, Nur Hayati, D., Nabila Harfiah, D., & Fidrayani. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Papan Pintar Huruf Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Asshafa. *Jurnal PENA PAUD*, 4(2). <https://doi.org/10.33369/penapaud.v4i2.32156>
- Pratama, S. A. D., Suzanti, L., & Widjayatri, D. (2024). Penggunaan Media Wayang Huruf pada Aktivitas Membaca Permulaan bagi Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 433–445. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.573>
- Udju, A. A. H., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6723–6731. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2532>
- Widuroyekti, B., Luluk, H., & Iswati. (2023). Meningkatkan Literasi Bahasa pada Anak Usia Dini Melalui Media Game Edukasi. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 62–73. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.10204>

