

Efektivitas Permainan Balok Huruf terhadap Perkembangan Bahasa dalam Pengenalan Huruf Anak Usia Dini

Noviana¹, *Baiq Halimatuz Zuhrotul², Muh. Zakaria³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur, Indonesia

E-mail: baiqzuhrotulaini@gmail.com

Article History: Submission: 2025-06-11 || Accepted: 2025-09-11 || Published: 2025-09-25

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2025-06-11 || Diterima: 2025-09-11 || Dipublikasi: 2025-09-25

Abstract

Language ability is a fundamental aspect of early childhood development, especially letter recognition, which serves as the foundation for literacy skills. Preliminary observations at KB Nune Pangeran indicated that most children in Group B struggled with recognizing letters due to conventional teaching methods that relied heavily on worksheets and lacked engaging media. This study aimed to examine the effectiveness of using letter block games to improve children's language development, particularly in early literacy. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on Kemmis and McTaggart's model, conducted in two cycles involving 24 children aged 5–6 years during the 2024/2025 academic year. Data were collected through structured observation using validated instruments assessed by expert judgment. The findings revealed a clear improvement in children's performance across the cycles, with the majority reaching the "Developing as Expected" and "Very Well Developed" categories by the second cycle. These results suggest that letter block games provide meaningful, concrete, and enjoyable learning experiences that significantly enhance early literacy development. The study contributes to the literature by emphasizing the pedagogical value of manipulative learning media and supports theoretical perspectives such as Vygotsky's scaffolding and Bruner's enactive representation. This research highlights the potential of simple educational games to enrich early childhood education and offers practical implications for teachers and institutions seeking innovative literacy strategies.

Keywords: Reading Ability, Language Development, Letter Recognition, Alphabet Block Games, Early Childhood.

Abstrak

Kemampuan berbahasa merupakan aspek fundamental dalam perkembangan anak usia dini, terutama pada pengenalan huruf yang menjadi dasar keterampilan literasi. Observasi awal di KB Nune Pangeran menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelompok B mengalami kesulitan dalam mengenal huruf karena pembelajaran masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan media permainan balok huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 24 anak kelompok B pada tahun ajaran 2024/2025. Instrumen berupa lembar observasi divalidasi melalui expert judgment, dengan indikator kemampuan menyebutkan huruf, menghubungkan simbol, dan membaca kata sederhana. Hasil penelitian menunjukkan tren peningkatan signifikan: pada prasiklus mayoritas anak berada pada kategori Belum Berkembang (54%), sementara pada siklus II seluruh anak mencapai perkembangan optimal dengan 79% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan ini menegaskan bahwa media balok huruf efektif sebagai strategi manipulatif-konkret dalam mendukung literasi awal anak usia dini, sekaligus memperkuat teori perkembangan bahasa yang menekankan pentingnya scaffolding melalui permainan (Vygotsky) dan pengalaman enaktif (Bruner). Studi ini berkontribusi pada inovasi praktik pembelajaran PAUD dengan menawarkan model implementasi media edukatif sederhana namun berdampak signifikan.

Kata kunci: Kemampuan Membaca, Perkembangan bahasa, Pengenalan Huruf, Permainan Balok Huruf, Anak Usia Dini.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam proses pembinaan anak, baik secara jasmani maupun rohani. Pada fase ini, anak memerlukan rangsangan yang tepat

dan menyenangkan dari orang tua maupun pendidik agar dapat berkembang secara optimal. Salah satu pendekatan yang relevan untuk anak usia dini adalah pendekatan bermain, sebab dunia anak sangat erat kaitannya dengan aktivitas bermain yang bersifat konkret, menyenangkan, dan memotivasi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh karena itu, PAUD memiliki peran sebagai jembatan antara lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang lebih luas, seperti sekolah dasar.

Dalam perkembangan anak, bahasa merupakan salah satu aspek krusial yang harus dikembangkan sejak dini. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi, baik untuk menyampaikan pikiran dan perasaan maupun untuk memahami pesan dari orang lain. Kemampuan berbahasa yang baik dapat membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menjadi dasar dalam penguasaan keterampilan akademik lainnya. Menurut Badudu, bahasa adalah alat komunikasi antaranggota masyarakat yang menghubungkan perasaan dan keinginan individu. Sementara itu, Broomly mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol teratur yang digunakan untuk mentransfer ide dan informasi, baik secara verbal maupun visual. Perkembangan bahasa anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui pendekatan yang sistematis dan kontekstual sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu keterampilan dasar dalam pengembangan bahasa adalah kemampuan mengenal huruf. Meskipun tampak sederhana, pengenalan huruf merupakan fondasi awal dalam membangun keterampilan membaca dan menulis, yang sangat penting ketika anak memasuki jenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil observasi di KB Nune Pangeran, Desa Bagik Manis, Kecamatan Sambelia, Kabupaten Lombok Timur, diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B masih tergolong rendah. Data observasi menunjukkan bahwa pada aspek perkembangan bahasa, hanya sekitar 62% anak yang menunjukkan perkembangan optimal, jauh lebih rendah dibandingkan aspek lainnya seperti nilai-nilai agama dan moral (98%), sosial-emosional (90%), fisik motorik (89%), dan kognitif (87%). Kondisi ini menunjukkan adanya ketimpangan yang signifikan pada aspek perkembangan bahasa, khususnya dalam kemampuan mengenal huruf. Masalah utama yang ditemukan di KB Nune Pangeran adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional. Pembelajaran pengenalan huruf hanya mengandalkan Lembar Kerja Anak (LKA) dan belum memanfaatkan media yang menarik dan interaktif. Proses pembelajaran cenderung monoton, kurang menyenangkan, dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia belum lengkap, dan guru belum secara maksimal memberikan stimulasi yang mampu menarik minat anak untuk belajar huruf.

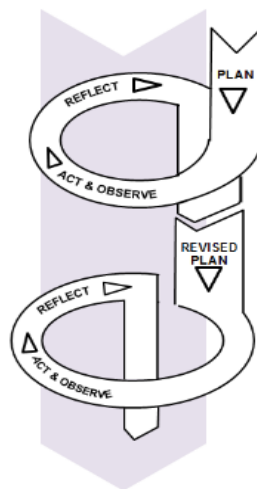
Literatur sebelumnya menegaskan bahwa media manipulatif mampu meningkatkan literasi awal anak. Penelitian Rahman dan Fuadatul (2017) menunjukkan bahwa media flashcard dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan. Rohmah, Elan, dan Rahman (2023) juga menemukan bahwa flashcard efektif dalam menstimulasi perkembangan keaksaraan awal anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada media dua dimensi (visual flat), sedangkan penggunaan media tiga dimensi seperti balok huruf yang memungkinkan interaksi multisensoris (visual, taktil, motorik halus) belum banyak diteliti secara mendalam. Gap inilah yang menjadi pijakan penelitian ini. Secara teoretis, penggunaan balok huruf sejalan dengan konsep *scaffolding* Vygotsky, di mana interaksi bermain dapat memfasilitasi perkembangan anak dalam zona proksimalnya (ZPD). Selain itu, Bruner menekankan pentingnya pengalaman konkret (enaktif) sebelum anak beralih ke representasi simbolik. Oleh karena itu, permainan balok huruf dipandang potensial untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional yang masih dominan dalam pembelajaran PAUD.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan: Apakah penggunaan media permainan balok huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini? Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektivitas media balok huruf dalam mendukung perkembangan bahasa, sekaligus memberikan kontribusi akademik berupa model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang inovatif, aplikatif, dan sesuai karakteristik anak

usia dini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis & McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Desain ini dipilih karena relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas secara langsung sekaligus memberikan peluang perbaikan yang berkesinambungan pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan di KB Nune Pangeran, Desa Bagik Manis, Kecamatan Sambelia, Kabupaten Lombok Timur, pada tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek sebanyak 24 anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Guru kelas dilibatkan sebagai kolaborator untuk memastikan keberlangsungan tindakan pembelajaran. Model penelitian tindakan Kemmis dan Mc Taggart seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika dengan meminta persetujuan dari kepala sekolah serta memperoleh informed consent tertulis dari orang tua atau wali anak. Identitas peserta dijaga kerahasiaannya, dan partisipasi anak bersifat sukarela tanpa adanya paksaan. Prosedur penelitian dilakukan melalui dua siklus. Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan observasi untuk memperoleh gambaran awal kemampuan anak. Selanjutnya, pada siklus I, guru melaksanakan pembelajaran pengenalan huruf dengan media balok huruf. Hasil pengamatan kemudian direfleksikan untuk menemukan kelemahan, seperti variasi permainan yang masih terbatas dan motivasi anak yang belum optimal. Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan menambahkan variasi permainan, memberikan reward sederhana berupa stiker, serta melakukan pendekatan individual pada anak yang mengalami keterlambatan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi perkembangan bahasa anak. Instrumen ini dirancang untuk menilai kemampuan anak dalam lima aspek, yaitu menyebutkan simbol huruf, menghubungkan huruf dengan gambar sederhana, membaca kata sederhana, meniru kembali urutan kata, serta melaksanakan perintah sederhana berbasis kata. Validitas instrumen diperoleh melalui expert judgment oleh dua dosen PAUD, menghasilkan Content Validity Index (CVI) sebesar 0,85 yang menunjukkan validitas sangat baik. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji dengan uji kesepakatan antarpenilai (inter-rater reliability), yang menghasilkan koefisien Kappa (κ) sebesar 0,82 dan termasuk kategori tinggi. Analisis data pembelajaran anak dilakukan pada setiap pertemuan dalam siklus I dan II dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif persentase. Adapun

rumusan yang digunakan dalam analisis data dengan teknik diskriptif kuantitatif persentase menurut Anas Sudijiono adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Analisis perkembangan anak bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dilakukan dengan membuat perbandingan presentase skor yang diperoleh anak sebelum dan setelah pembelajaran dengan media balok huruf. Aktivitas peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dikatakan meningkat jika presentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan berikutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan mencakup empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 1 jam pelajaran (60 menit).

1. Hasil Observasi Prasiklus

Sebelum pelaksanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan observasi awal (prasiklus) untuk memperoleh data dasar mengenai kemampuan perkembangan bahasa anak, khususnya dalam pengenalan huruf. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 24 anak kelompok B di KB Nune Pangeran, hanya 5 anak (21%) yang berada pada kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)* dan *Berkembang Sangat Baik (BSB)*. Sementara itu, masih terdapat 13 anak (54%) yang berada pada kategori *Belum Berkembang (BB)* dan 6 anak (25%) pada kategori *Mulai Berkembang (MB)*. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas anak belum mencapai tahap perkembangan bahasa yang optimal, terutama dalam kemampuan mengenal huruf, sehingga diperlukan intervensi melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

2. Hasil Siklus I

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I menggunakan media permainan balok huruf, terjadi peningkatan perkembangan bahasa anak dibandingkan dengan kondisi awal. Berikut data hasil observasi pada siklus I:

Tabel 1. Data Persentase Perkembangan Bahasa Anak KB Nune Pangeran dengan Permainan Balok Huruf

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	BB	4	17%
2	MB	11	46%
3	BSH	6	25%
4	BSB	3	13%
Total		24	100%

Tabel 2. Data Perbandingan Persentasi Perkembangan Bahasa Anak KB Nune Pangeran dengan Permainan Balok Huruf Pada Prasiklus dan Siklus I

No	Keterangan	Prasiklus		Siklus I	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	BB	13	54%	4	17%
2	MB	6	25%	11	46%
3	BSH	3	13%	6	25%
4	BSB	2	8%	3	13%
Total		24		24	100%

Dari data di atas, terlihat bahwa pada siklus I jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat dari 5 anak (21%) pada prasiklus menjadi 9 anak (38%). Penurunan

signifikan juga terjadi pada kategori BB, dari 13 anak (54%) menjadi 4 anak (17%). Meskipun telah terjadi peningkatan yang cukup berarti, pencapaian pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan peneliti, yaitu minimal 75% anak berada pada kategori BSH dan BSB. Oleh karena itu, dilanjutkan ke siklus II sebagai tindak lanjut peningkatan.

3. Hasil Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran menggunakan media balok huruf terus dioptimalkan dengan memperbaiki strategi penyampaian, meningkatkan intensitas interaksi anak dengan media, serta memperkaya variasi permainan untuk menjaga minat dan antusiasme belajar anak.

Tabel 3. Data Persentase Perkembangan Bahasa Anak KB Nune Pangeran dengan Permainan Balok Huruf

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	BB	0	0%
2	MB	5	21%
3	BSH	15	63%
4	BSB	4	17%
Total		24	100%

Tabel 4. Data Perbandingan Persentasi Perkembangan Bahasa Anak KB Nune Pangeran dengan Permainan Balok Huruf Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus I		Siklus 2	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	BB	4	17%	0	0%
2	MB	11	46%	5	21%
3	BSH	6	25%	15	63%
4	BSB	3	13%	4	17%
Total		24		24	100%

Dari hasil observasi siklus II, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal huruf. Jumlah anak yang mencapai kategori *BSH dan BSB* meningkat menjadi 19 anak ($63\% + 17\% = 79\%$), melebihi target minimal keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%. Selain itu, tidak ada lagi anak yang berada pada kategori *Belum Berkembang (0%)*, yang menandakan bahwa seluruh anak telah mengalami kemajuan dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya dalam pengenalan huruf.

B. Pembahasan

1. Observasi Kegiatan pra-siklus

Pada kegiatan pra siklus ini situasi yang terjadi sebelum mendapatkan tindakan peneliti yang dilakukan hanya melihat kondisi awal dari objek. Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal huruf anak. Hal tersebut dilakukan dengan cara observasi khususnya dalam aspek bahasa kemudian peneliti membuktikan dengan mengamati anak melalui kegiatan menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan gambar dengan huruf menggunakan balok huruf. Pada kegiatan pra siklus ini, diperoleh pula hasil dari pengamatan bahwa siswa kurang dalam kemampuan mengenal huruf. Karena media pembelajaran disekolah tersebut sangat kurang sehingga anak memahami huruf hanya menggunakan buku LKS saja. Adapun hasil pengamatan melalui guru dari kegiatan mengenal huruf melalui balok huruf. Hasil pengamatan dari kegiatan mengenal huruf melalui balok huruf di KB Nuna Pangeran sebelum ada tindakan dapat dilihat pada aktivitas kemampuan mengenal huruf anak, pra siklus tentang kemampuan mengenal huruf siswa yang sudah tuntas dalam mengenal huruf hanya 7 anak dengan presentase 29% dan siswa yang tidak tuntas ada 17 siswa dengan presentase 71%.

2. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi peneliti dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran pra siklus dimana peneliti menemukan beberapa masalah antara lain:

1. Kemampuan mengenal huruf masih rendah
2. Menyebutkan simbol huruf yang masih rendah
3. Siswa menunjukkan simbol huruf sering kali terbalik
4. Masih sangat rendah dalam menghubungkan simbol huruf

Berdasarkan permasalahan di atas maka selanjutnya diadakan refleksi terhadap hasil kegiatan pembelajaran peneliti mengkaji, melihat, menganalisis dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak yang sudah dilakukan. Hal ini dilakukan sebagai bahan rancangan kegiatan pemecahan berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pra siklus. Untuk itu peneliti dan teman sejawat segera merencanakan untuk memperbaiki situasi pembelajaran tersebut. Penelitian tindakan dipilih sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui balok huruf. Bentuk balok huruf yang digunakan pada siklus I ialah menggunakan balok huruf yang berwarna warni dan gambar tempat bekerja yang sudah disiapkan oleh guru dan peneliti hal ini karena disesuaikan dengan tema. Jika pada siklus pertama belum mencapai peningkatan yang diharapkan, maka perlu diadakan tindakan lanjut yaitu siklus II. Pada siklus yang kedua peneliti menggunakan gambar alat-alat perlengkapan. Hal tersebut disesuaikan dengan tema pekerjaan dan sub tema alat perlengkapan. Melalui balok huruf beserta gambar tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu sebesar 80% anak mampu dengan skor sama dengan 4.

3. Siklus I

Perencanaan

Hasil penelitian pada siklus I akan diuraikan berdasarkan pada tiga komponen, yaitu: a. Perencanaan, b. Tindakan dan pengamatan, c. Refleksi. Adapun rencana yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut: 1) membuat RPPH, 2) membuat media pembelajaran, 3) membuat lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Tindakan siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan.

Tindakan dan Pengamatan

Tindakan siklus I ini ada 3 kali pertemuan, dan kegiatannya meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Tindakan siklus pertama dengan tema pekerjaan dan sub tema tempat bekerja. Tindakan yang dilaksanakan pada siklus ini merupakan implementasi dari hasil rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar anak menggunakan media balok huruf. Kegiatan awal, diawali guru menyambut anak dan masuk ke dalam kelas untuk melaksanakan kegiatan pembiasaan seperti: membaca iqro' hafalan al-quran dan hadist, berdoa, bernyanyi, dan melakukan motorik diluar kelas. Kegiatan inti, guru yaitu menyiapkan media pembelajaran, dan mengenalkan pada anak tentang tema dan sub tema hari ini, tentang tempat bekerja mengenalkan dengan media balok, setelah mengenalkan anak membuat kesepakatan bermain dengan permainan balok huruf untuk mengenalkan huruf pada anak. Pada kegiatan penutup, atau kegiatan akhir ini, anak dan guru melakukan tanya jawab tentang perasaan dan kegiatan pembelajaran hari ini, guru dan anak membuat kesimpulan. Dan selanjutnya bernyanyi dan berdoa bersama-sama. Pada saat pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan pedoman observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan mengenal huruf mencakup 4 anak mengalami perkembangan BB atau 17%, 11 anak mengalami perkembangan MB atau 46%, 6 anak mengalami perkembangan BSH atau 25%, 3 anak mengalami perkembangan BSB atau 13%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pada Siklus I anak mengalami peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan permainan balok.

Refleksi

Tahap refleksi siklus I adalah mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada siklus I.

Tahap refleksi ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru. Hasil evaluasi akan digunakan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti dan guru menyimpulkan beberapa hal diantaranya: a) Kemampuan mengenal huruf anak kelompok B KB Nuna Pangeran telah mengalami peningkatan. b) Dari hasil yang dilakukan melalui balok huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. c) Dari penelitian yang dilakukan, meskipun telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf anak kelompok B KB Nuna Pangeran, namun peningkatan tersebut belum mampu memenuhi target yang telah ditentukan karena keseluruhan aspek belum mencapai 75%. Hal ini karena minat anak dalam menggunakan balok huruf dapat berubah kapan saja dan motivasi yang diberikan kepada anak masih belum maksimal.

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, peneliti dan teman sejawat memutuskan untuk melaksanakan kegiatan peneliti kembali dengan melanjutkan putaran siklus yaitu siklus II. Dengan kelanjutan siklus tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak sehingga dapat mencapai target yang telah ditemukan. Adapun langkah-langkah perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut: 1) Peneliti memberikan kegiatan mengenal huruf melalui balok huruf secara bertahap dan menambahkan permainan agar bervariasi. 2) Peneliti memberikan motivasi yang lebih kepada anak baik secara verbal atau non verbal dengan memberikan reward berupa stiker berbentuk bintang kepada anak yang dapat melaksanakan tugas hingga selesai dengan benar. 3) Peneliti melakukan pendekatan dan bimbingan khusus secara individu kepada anak yang perkembangannya lambat.

4. Siklus II

Perencanaan

Hasil penelitian pada siklus I akan diuraikan berdasarkan pada tiga komponen, yaitu: a. Perencanaan, b. Tindakan dan pengamatan, c. Refleksi. Adapun rencana yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut: 1) membuat RPPH, 2) membuat media pembelajaran, 3) membuat lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Tindakan siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan.

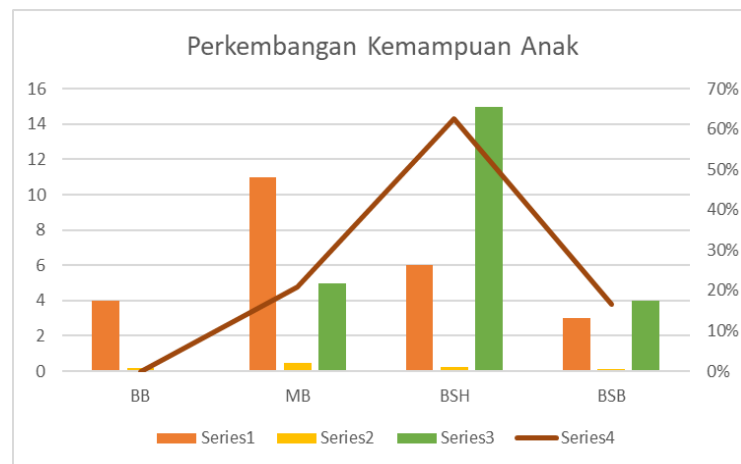
Tindakan dan pengamatan

Tindakan siklus I ini ada 3 kali pertemuan, dan kegiatannya meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Tindakan siklus pertama dengan tema pekerjaan dan sub tema tempat bekerja. Tindakan yang dilaksanakan pada siklus ini merupakan implementasi dari hasil rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar anak menggunakan media balok huruf. Kegiatan awal, diawali guru menyambut anak dan masuk ke dalam kelas untuk melaksanakan kegiatan pembiasaan seperti: membaca iqro' hafalan al-quran dan hadist, berdoa, bernyanyi, dan melakukan motorik diluar kelas. Kegiatan inti, guru yaitu menyiapkan media pembelajaran, dan mengenalkan pada anak tentang tema dan sub tema hari ini, tentang tempat bekerja mengenalkan dengan media balok, setelah mengenalkan anak membuat kesepakatan bermain dengan permainan balok huruf untuk mengenalkan huruf pada anak. Pada kegiatan penutup, atau kegiatan akhir ini, anak dan guru melakukan tanya jawab tentang perasaan dan kegiatan pembelajaran hari ini, guru dan anak membuat kesimpulan dan selanjutnya bernyanyi dan berdoa bersama-sama.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I masih belum mencapai tujuan proses pembelajaran yang sesuai, sedangkan di siklus II dapat diperoleh sebuah jawaban perbaikan hasil pengelolaan data dari siklus I ke hasil pengelolaan data siklus II. Hasil presentase pada penilaian aktivitas siswa siklus II berkembang sangat baik (BSB). Pedoman penilaian observasi aktivitas anak, berdasarkan pedoman ini ada kegiatan pembuka, inti, recalling dan penutup dan berdasarkan penilaian ini disesuaikan berikut KD (Kompetensi Dasar). Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan mengenal huruf mencakup 0 anak mengalami perkembangan BB atau 0%, 5 anak mengalami perkembangan MB atau 21%, 15 anak

mengalami perkembangan BSH atau 63%, 4 anak mengalami perkembangan BSB atau 17%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pada Siklus II anak mengalami peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan permainan balok. Perkembangan kemampuan mengenal huruf anak dengan balok huruf dapat dilihat dari perbedaan pada Siklus I dan Siklus II. Berikut ini grafik perkembangannya:



Gambar 3. Grafik Perkembangan Bahasa Anak Pada Siklus I dan II

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan pada Siklus I, 4 anak atau 17% mengalami perkembangan BB, 11 anak atau 46% mengalami perkembangan MB, 6 anak atau 25% mengalami perkembangan BSH, 3 anak atau 13% mengalami perkembangan BSB. Pada Siklus II, 0 anak atau 0% mengalami perkembangan BB, 5 anak atau 21% mengalami perkembangan MB, 15 anak atau 63% mengalami perkembangan BSH, 4 anak atau 17% mengalami perkembangan BSB. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan balok huruf dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan balok huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini, terbukti dari pergeseran signifikan dari kondisi awal di mana mayoritas anak berada pada kategori Belum Berkembang menuju capaian akhir lebih dari 75% anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Temuan ini memperkuat teori Vygotsky tentang pentingnya scaffolding melalui interaksi sosial dalam permainan serta teori Bruner mengenai pengalaman enaktif sebelum tahap simbolik, sekaligus menunjukkan bahwa media manipulatif konkret mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kontribusi praktis penelitian ini adalah rekomendasi agar guru dan lembaga PAUD mengintegrasikan balok huruf secara sistematis dalam pembelajaran literasi, sedangkan kontribusi akademiknya terletak pada bukti empiris dan model implementasi sederhana yang dapat direplikasi maupun dikembangkan dalam berbagai konteks pendidikan anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru PAUD secara konsisten mengintegrasikan media permainan balok huruf dalam pembelajaran literasi awal untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak, sementara lembaga pendidikan perlu menyediakan sarana permainan edukatif yang memadai serta memberikan pelatihan bagi guru agar mampu mengoptimalkan penggunaannya. Selain itu, penelitian lanjutan sebaiknya dilakukan dengan desain eksperimen yang lebih ketat atau melibatkan lokasi yang lebih luas guna memperkuat validitas eksternal, serta diarahkan pada inovasi pengembangan media dengan memadukan permainan konkret dan teknologi digital sehingga model pembelajaran

berbasis media manipulatif ini dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini di berbagai konteks.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainurrohman, M. T. ., Desstya, A., & Artik, A. (2024). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Model Pembelajaran Project Based Learning: Studi pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 156–164. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.418>
- Arifin, A., Nurhasanah, E., & Jamaah, J. (2024). Analisis Peran Guru dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 51–56. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.427>
- Lilis Madyawati 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Manga, D., & Rusliana, F. (2024). Penerapan Media Gambar Flashcard untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 2(1), 7-13.
- Nurhasanah, E., Aisah, S. ., & Yusnarti, M. (2024). Peran Guru Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.325>
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., Catur Wulansari, E., & Maimunah, M. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>
- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118-128.
- Ramadhani, N. N., & Masykuroh, K. (2022). Pengembangan Media Flashcard Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 228-240.
- Rohmah, D. N., Elan, E., & Rahman, T. (2023). Media Flash Card untuk Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(2), 168-175.
- Scefeldi, Carol dkk, (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indek Alih Bahasa Pius Nazar
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Watini, S., Shofa, S., Wulandari, A., Sri Pujiarti, E., Hasmira, H., & Hermawansyah, W. (2024). Workshop Satu Sekolah Satu Chanel TV dalam Implementasi Merdeka Mengajar pada Lembaga PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 41–49. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.340>
- Wibowo, S. R., Sugiarto, Y. A., & Arif, A. (2025). Optimalisasi Flipbook sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Elemen Akuntansi Lembaga Fase F Kelas XI. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 24–31. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.739>
- Yusnarti, M., Damayanti, P. S., Asmedy, A., M. Amin, M. A., & Jamaah, J. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 232–238. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.178>