

Meningkatkan Pengenalan Huruf melalui Penggunaan Metode Bermain Kartu Huruf pada Anak Kelas 1 SD AL Hilal Kellu

Author:

Mirdayati Aihena¹
Samsul Sahuad
Semarang²

Afiliation:

Universitas Pattimura¹
SMK Al Watan Ambon²

Corresponding email

Miaaiihena9@gmail.com*

Histori Naskah:

Submit: 2024-12-23
Accepted: 2024-12-27
Published: 2024-12-28



*This is an Creative Commons
License This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License*

Abstrak:

Kemampuan mengenal huruf merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran literasi awal, namun banyak siswa kelas awal masih menghadapi kesulitan dalam mengenali simbol huruf dan menghubungkannya dengan kata. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini belum mampu memberikan hasil yang optimal dalam pengembangan literasi dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 SD AL Hilal Kellu melalui metode permainan kartu huruf. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal huruf siswa. Pada Pra Siklus, kemampuan siswa hanya mencapai 48% (kategori kurang). Setelah penerapan permainan kartu huruf pada Siklus I, kemampuan siswa meningkat sebesar 28% menjadi 76% (kategori cukup). Peningkatan berlanjut pada Siklus II dengan kenaikan 10%, sehingga rata-rata pencapaian siswa mencapai 86% (kategori baik). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode permainan kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf sekaligus memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran literasi awal. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan metode pembelajaran di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam kondisi dengan keterbatasan sumber daya.

Kata kunci: Kartu Huruf, Metode, Pengenalan Huruf, Permainan Kartu

Pendahuluan

Kemampuan literasi dini merupakan dasar penting bagi perkembangan kognitif anak, yang memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar pada tahap selanjutnya. Namun, metode pengajaran konvensional sering kali kurang interaktif, sehingga mengurangi minat dan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran yang monoton dapat menghambat perkembangan literasi anak, yang pada akhirnya berdampak negatif pada hasil belajar mereka (Simatupang et al., 2023; Solichah et al., 2022). Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti buku cerita bergambar atau Electronic Wordless Picture Book, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi anak usia dini (Baiti, 2023).

Permainan edukasi menjadi salah satu metode yang menarik perhatian karena kemampuannya menggabungkan elemen belajar dan bermain. Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukasi dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hikmah, 2023; Susila et al., 2021). Salah satu bentuk permainan edukasi yang efektif adalah permainan kartu huruf, yang

dapat membantu siswa mengenali simbol huruf dan meningkatkan daya ingat mereka melalui pendekatan yang menyenangkan (Anwar et al., 2022).

Siswa kelas 1 di SD AL Hilal Kellu menunjukkan kemampuan awal yang rendah dalam mengenal huruf. Banyak siswa yang belum memahami simbol huruf dan kesulitan menyebutkan huruf awal dari sebuah kata. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini belum mampu memberikan hasil yang optimal dalam pengembangan literasi dini.

Pendekatan berbasis permainan menjadi solusi umum yang menjanjikan untuk mengatasi masalah ini. Permainan kartu huruf, misalnya, dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik melalui stimulasi visual dan interaksi kelompok (Hikmah, 2023; Susila et al., 2021). Penggunaan kartu huruf sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Penelitian menunjukkan bahwa metode ini dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap simbol huruf serta membantu mereka memahami pelafalan yang benar (Anwar et al., 2022). Dalam studi Anwar et al. (2022), penerapan metode SAS (Sistematis, Aktif, dan Sinergis) dengan kartu huruf menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa dari 76,87% menjadi 95,05%.

Selain itu, permainan kartu huruf juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Penelitian oleh Supriyadi dan Rachmawati menunjukkan bahwa elemen kompetisi dalam permainan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Elemen visual dan interaktif dari kartu huruf memudahkan siswa untuk mengingat bentuk dan suara huruf, sehingga mempercepat proses belajar mereka (Zianidar, 2021). Lebih lanjut, permainan kartu huruf dapat memfasilitasi kolaborasi antar siswa, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan rasa percaya diri. Dengan bermain kartu huruf, siswa tidak hanya belajar mengenali huruf tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka dalam suasana belajar yang mendukung (Firmansyah, 2022).

Literatur menunjukkan bahwa permainan edukasi berbasis kartu huruf telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa. Namun, sebagian besar penelitian fokus pada anak usia taman kanak-kanak atau kelas awal sekolah dasar secara umum, tanpa mengeksplorasi kondisi spesifik di lingkungan sekolah tertentu seperti SD AL Hilal Kellu (Anwar et al., 2022; Nali, 2021). Selain itu, banyak studi mengabaikan peran suasana kompetitif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kesenjangan lain adalah kurangnya penelitian yang mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan dengan kearifan lokal dan kebutuhan spesifik siswa di wilayah pedesaan atau terpencil. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengevaluasi efektivitas permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan literasi awal di SD AL Hilal Kellu, dengan mempertimbangkan konteks budaya dan kebutuhan siswa setempat.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SD AL Hilal Kellu melalui penerapan permainan kartu huruf. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode permainan kartu huruf dalam konteks SD AL Hilal Kellu, yang menggabungkan elemen visual, kompetitif, dan interaktif. Tidak hanya memperkuat kemampuan literasi siswa, metode ini juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Ruang lingkup penelitian mencakup evaluasi efektivitas permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 SD AL Hilal Kellu. Penelitian ini juga akan

mengidentifikasi tantangan dan keberhasilan implementasi metode ini dalam konteks pembelajaran sehari-hari di sekolah tersebut.

Studi Literatur

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan literasi awal anak. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan rumah, pengalaman bahasa awal, dan praktik pengajaran di sekolah. Manten et al. menekankan bahwa pengalaman bahasa di rumah dan di sekolah berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan literasi di kemudian hari, terutama bagi anak-anak yang belajar bahasa kedua (Manten et al., 2020). Selain itu, Orfan melakukan studi perbandingan yang menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar pada huruf dari dua bahasa yang berbeda (Dari dan Inggris) menunjukkan perbedaan dalam kemampuan pengenalan huruf dan keterampilan menyalin (Orfan, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam lingkungan sehari-hari dapat mempengaruhi kemampuan mengenal huruf anak.

Pentingnya interaksi antara orang tua dan anak dalam kegiatan literasi juga diungkapkan oleh Weigel et al., yang menemukan bahwa rutinitas membaca di rumah berhubungan positif dengan keterampilan membaca dan pemahaman anak di tahun-tahun awal sekolah dasar (Weigel et al., 2010). Penelitian lain oleh Kiliç dan Kara menyoroti hubungan antara praktik orang tua dalam literasi awal dan keterampilan kesadaran kata dan cetak anak, menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam kegiatan literasi sangat penting (Kiliç & Kara, 2020). Dengan demikian, dukungan dari orang tua dan lingkungan rumah yang kaya akan aktivitas literasi dapat memperkuat kemampuan mengenal huruf anak.

Di sisi lain, praktik pengajaran di sekolah juga memainkan peran krusial. Gengeç et al. mengevaluasi kemampuan literasi awal guru dan praktik literasi di kelas, menemukan bahwa kualitas pengajaran berpengaruh langsung terhadap hasil literasi anak (Gengeç et al., 2022). Penelitian oleh Heilmann et al. menunjukkan bahwa kurikulum berbasis literasi yang diterapkan di kelas dapat meningkatkan keterampilan literasi awal anak, termasuk pengetahuan alfabet dan kesadaran fonologis (Heilmann et al., 2018). Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang terstruktur dalam pengajaran literasi dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan lebih efektif.

Penelitian terkait Pengenalan Huruf melalui Penggunaan Metode Bermain Kartu antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Nali, 2021) yang berjudul “Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Bokong 2” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Kelas 1 SD Negeri Bokong 2. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Syahrizal & Nurhafizah, 2023) dengan Judul “Dampak Metode Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini” penelitian ini bertujuan untuk mengenal kan huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui metode kartu. Sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan yakni pada anak Sekolah Dasar dengan tujuan memberikan pengenalan huruf abjad dalam proses pembelajaran di sekolah.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD AL Hilal Kellu dengan melibatkan 20 siswa sebagai subjek penelitian. Media pembelajaran yang digunakan adalah kartu huruf yang terbuat dari karton berwarna dengan ukuran 10 cm x 10 cm. Setiap kartu menampilkan simbol huruf beserta ilustrasi sederhana untuk membantu siswa menghubungkan simbol dengan kata atau objek tertentu. Selain itu, digunakan alat tulis dan buku catatan untuk mendokumentasikan hasil pembelajaran serta panduan instruksi permainan kartu

huruf yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Kartu huruf dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian siswa. Setiap kartu diberi warna dan gambar ilustratif yang relevan untuk membantu siswa mengenal huruf secara visual dan meningkatkan daya ingat. Sebelum digunakan, kartu-kartu ini diperiksa untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam simbol atau ilustrasi. Persiapan melibatkan uji coba kecil untuk memastikan efektivitas kartu huruf dalam menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, aktivitas pembelajaran dirancang menggunakan permainan kartu huruf. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan penjelasan mengenai simbol huruf dan cara bermain kartu huruf. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengikuti permainan secara berkelompok. Observasi dilakukan untuk mencatat respons siswa, tingkat partisipasi, dan hasil belajar. Parameter yang diukur dalam penelitian ini meliputi partisipasi siswa, tingkat pemahaman simbol huruf, dan kemampuan siswa dalam menghubungkan simbol huruf dengan kata yang sesuai. Data diambil melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran, lembar kerja siswa, serta evaluasi berbasis permainan pada akhir setiap siklus.

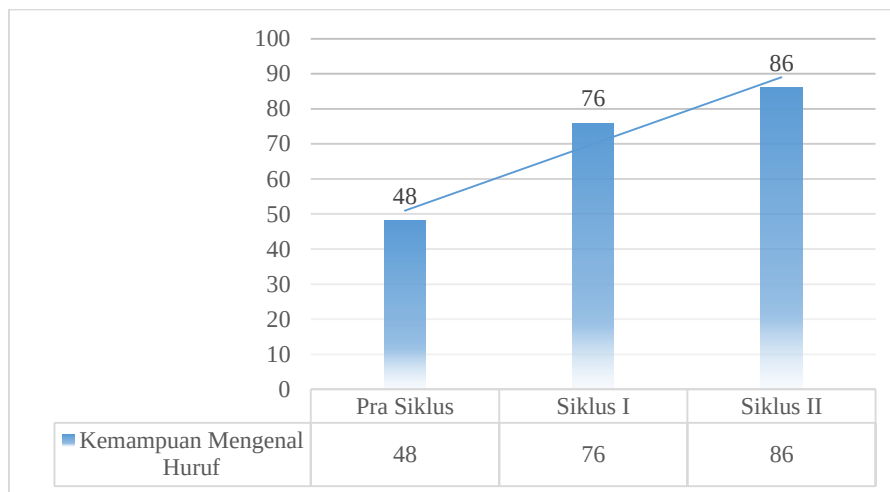
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Persentase peningkatan partisipasi dan kemampuan mengenal huruf dihitung berdasarkan hasil evaluasi di akhir siklus. Data kualitatif berupa observasi guru dan catatan lapangan dianalisis untuk mengidentifikasi pola atau tren yang relevan dalam aktivitas belajar siswa. Refleksi hasil dari setiap siklus digunakan untuk merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya..

Hasil

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Siswa Kelas 1 SD AL Hilal Kellu

Hasil pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu huruf memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 SD AL Hilal Kellu. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase pencapaian pada setiap siklus yang menunjukkan hasil signifikan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap Pra Siklus, data awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenal huruf berada pada tingkat rendah, dengan rata-rata pencapaian hanya sebesar 48%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih belum mampu mengenali simbol huruf dengan baik, menghubungkannya dengan kata, atau menyebutkan huruf awal dari sebuah kata. Berdasarkan kondisi tersebut, diterapkan permainan kartu huruf sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Setelah pelaksanaan pada Siklus I, terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf siswa sebesar 28%, sehingga rata-rata pencapaian mencapai 76% dengan kriteria cukup. Peningkatan ini menandakan adanya perubahan positif dalam cara siswa mempelajari dan memahami huruf melalui media yang interaktif dan menyenangkan. Pada Siklus II, penerapan permainan kartu huruf kembali menunjukkan hasil yang lebih baik, dengan peningkatan sebesar 10%, sehingga rata-rata pencapaian mencapai 86% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode permainan kartu huruf berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu pencapaian minimal 85%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar 1. Sebagai berikut:



Gambar 1. Kemampuan Mengenal Huruf

Analisis Perkembangan Kemampuan pada Setiap Siklus

Pelaksanaan tindakan dalam dua siklus memberikan gambaran yang jelas mengenai perkembangan kemampuan mengenal huruf siswa. Pada Siklus I, peningkatan kemampuan siswa didorong oleh ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran yang baru dan interaktif. Permainan kartu huruf memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Guru mencatat bahwa siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam mengenali huruf, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti alur permainan.

Pada Siklus II, refleksi dari pelaksanaan Siklus I digunakan untuk memperbaiki pendekatan dalam permainan kartu huruf. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah memberikan penjelasan lebih mendalam sebelum memulai permainan, sehingga siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang cara bermain. Selain itu, guru juga menambahkan elemen kompetisi yang sehat dalam permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasilnya, pada Siklus II, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi yang lebih tinggi, dengan banyak siswa yang mampu menyebutkan simbol huruf dan menghubungkannya dengan kata-kata.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu huruf berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SD AL Hilal Kellu. Pada tahap awal (Pra Siklus), rata-rata kemampuan siswa hanya mencapai 48% dengan kriteria kurang, menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan mengenali simbol huruf dan memahaminya kaitannya dengan kata. Kesulitan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara efektif. Setelah diterapkannya permainan kartu huruf pada Siklus I, kemampuan mengenal huruf siswa meningkat menjadi 76%, menunjukkan kenaikan sebesar 28%. Hasil ini mencerminkan efektivitas permainan kartu huruf dalam menarik perhatian siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. penelitian oleh Zulmiyetri menunjukkan bahwa pola belajar visual, auditori, dan kinestetik (VAK) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, termasuk dalam konteks pembelajaran membaca dan mengenal huruf (Zulmiyetri, 2023). Penelitian ini menegaskan bahwa dengan memahami gaya belajar siswa, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih

efektif dan menarik. Dalam konteks ini, permainan edukatif yang dirancang dengan mempertimbangkan gaya belajar siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Metode ini memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sebagaimana terlihat dalam peningkatan partisipasi siswa pada Siklus I.

Pada Siklus II, refleksi dari pelaksanaan sebelumnya digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran. Guru memberikan panduan yang lebih jelas tentang aturan permainan dan menambahkan elemen kompetisi yang sehat untuk mendorong keterlibatan siswa. Dengan modifikasi ini, rata-rata kemampuan siswa meningkat sebesar 10% menjadi 86%, mencapai kriteria baik dan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Williams dan Smith (2020), yang menunjukkan bahwa modifikasi pada metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam mengoptimalkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Permainan kartu huruf juga berdampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sebelum diterapkannya metode ini, siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun, dengan pendekatan yang melibatkan elemen permainan, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif memiliki dampak signifikan dalam mengurangi kecemasan siswa, sehingga mereka lebih percaya diri untuk belajar.

Penelitian menunjukkan bahwa interaksi yang positif dalam lingkungan belajar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya mengurangi tingkat kecemasan mereka. Kwok dan Zhainuddin menekankan bahwa penggunaan alat pembelajaran interaktif, seperti "Twiddla," dapat meningkatkan komunikasi antara pengajar dan siswa, menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif di kelas (Kwok & Zhainuddin, 2017). Dalam konteks penelitian ini, motivasi siswa meningkat seiring dengan rasa penasaran mereka terhadap huruf-huruf yang ditampilkan dalam permainan. Peningkatan yang konsisten dari Pra Siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa permainan kartu huruf merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas awal. Penelitian ini memberikan dukungan empiris terhadap pentingnya media pembelajaran berbasis permainan dalam mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dengan tingkat kemampuan awal yang rendah.

Secara praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk mengintegrasikan permainan kartu huruf dalam pembelajaran literasi awal, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya. Permainan kartu huruf adalah media yang sederhana, murah, namun sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Selain itu, pendekatan ini juga dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi siswa, sehingga fleksibilitasnya menjadi keunggulan dalam proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini.

Penelitian dilakukan hanya dalam dua siklus, sehingga dampak jangka panjang dari metode ini belum dapat dievaluasi secara menyeluruh. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada kemampuan mengenal huruf, tanpa mengeksplorasi dampaknya terhadap kemampuan membaca dan menulis secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang melibatkan cakupan waktu yang lebih panjang dan indikator literasi yang lebih luas sangat diperlukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas metode ini. Dengan hasil yang diperoleh, penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran literasi untuk kelas awal.

Metode permainan kartu huruf tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf tetapi juga membangun motivasi belajar siswa, menciptakan pengalaman belajar yang positif, dan memberikan solusi praktis bagi tantangan pembelajaran di berbagai lingkungan pendidikan. Temuan ini diharapkan menjadi

model yang bermanfaat bagi guru dan praktisi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 SD AL Hilal Kellu melalui penerapan metode permainan kartu huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan, dari rata-rata pencapaian sebesar 48% pada Pra Siklus menjadi 86% pada Siklus II, yang memenuhi kriteria baik. Selain itu, metode permainan kartu huruf juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dapat menjadi media pembelajaran yang sederhana, namun efektif, dalam meningkatkan literasi awal siswa, khususnya kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan ilmiah yang penting, terutama bagi sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilakukan dalam dua siklus dan berfokus pada kemampuan mengenal huruf. Penelitian lanjutan dengan cakupan waktu yang lebih panjang dan indikator yang lebih luas, seperti kemampuan membaca dan menulis, sangat diperlukan untuk memperkaya temuan ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran literasi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Referensi

- Anwar, Moh. F. N., Wicaksono, A. A., & Pangambang, A. T. (2022). Penggunaan Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *Musamus Journal of Primary Education*, 5(1), 57–64. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i1.4367>
- Baiti, N. B. (2023). Media Electronic Wordless Picture Book (EWPB) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak. *Aulad Journal on Early Childhood*, 6(2), 159–171. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.474>
- Gengeç, H., Güldenöğlü, B., & Kargin, T. (2022). Evaluation of Teachers' Early Literacy Proficiency and in-Class Literacy Practices Based on Child Outputs. *Cukurova University Faculty of Education Journal*, 51(3), 1610–1641. <https://doi.org/10.14812/cufej.1072237>
- Heilmann, J., Moyle, M., & Rueden, A. M. (2018). Using Alphabet Knowledge to Track the Emergent Literacy Skills of Children in Head Start. *Topics in Early Childhood Special Education*, 38(2), 118–128. <https://doi.org/10.1177/0271121418766636>
- Hikmah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas v Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Kiliç, Ş., & Kara, H. (2020). The Relationship Between Parents' Practices on Early Literacy and Children's Word and Print Awareness Skills. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(1), 35–50. <https://doi.org/10.17556/erziefd.487610>
- Kwok, W. J., & Zhainuddin, M. (2017). Twiddla: The Engaging Teaching Tool for Interactive Classroom Solutions. *International Journal of Information Systems and Engineering*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.24924/ijise/2017.04/v5.iss1/40.47>

-
- Manten, A., Roux, M. I., Geertsema, S., & Graham, M. A. (2020). An Investigation Into the Early Literacy Skills of English Second Language Learners in South Africa. *Australasian Journal of Early Childhood*, 45(2), 142–154. <https://doi.org/10.1177/1836939120918504>
- Nali, M. K. (2021). Penggunaan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Bokong 2. *Haumeni*, 1(2), 92–107. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i2.5898>
- Orfan, S. N. (2023). Letter Recognition and Hand-Copying Skills of Children: A Comparative Study of Dari and English Alphabet Letters. *LLT Journal a Journal on Language and Language Teaching*, 26(2), 534–545. <https://doi.org/10.24071/llt.v26i2.6204>
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Solichah, N., Solehah, H. Y., & Hikam, R. (2022). Persepsi Serta Peran Orang Tua Dan Guru Terhadap Pentingnya Stimulasi Literasi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3931–3943. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2453>
- Susila, I. G. D., Wiarta, I. W., & Agustika, G. N. S. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Permainan Edukasi Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i1.35521>
- Syahrizal, H., & Nurhafizah, N. (2023). Dampak Metode Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini. *Jurnal Dzurriyat Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 47–54. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.23>
- Weigel, D. J., Martin, S. S., & Bennett, K. K. (2010). Pathways to Literacy: Connections Between Family Assets and Preschool Children's Emergent Literacy Skills. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/1476718x09345518>
- Zulmiyetri, Z. (2023). Efektivitas Pola Belajar Visual Auditory Kinestetik (VAK) Untuk Meningkatkan Kemampuan Terjemahan Al-Quran Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Pedagogi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1). <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i1.1534>