

# Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak melalui Permainan Menyusun Huruf pada Topik Kendaraan

Muallimah, Mohammad Afnan  
Universitas Annuqayah Guluk-Guluk  
[imuallimahq@gmail.com](mailto:imuallimahq@gmail.com)  
[moh.afnan99@yahoo.com](mailto:moh.afnan99@yahoo.com)

Received:	Revised:	Accepted:
December 04, 2024	January 01, 2025	January 30, 2025

## Abstract

Early literacy is crucial in the development of young children, as reading and writing skills form the foundation for further learning. Children with strong literacy skills tend to perform better in formal education. Young children need appropriate stimulation to develop their cognitive, motor, and socio-emotional skills. Letter-arranging games can help enhance hand-eye coordination, understanding of letters and words, as well as the ability to collaborate and share with peers. The research approach used is Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis & McTaggart model, conducted through three cycles. The theoretical framework is based on Jean Piaget's Constructivist Learning Theory and John Dewey's Active Learning Theory. The research instrument employed is data collection through observation. The results of this study indicate that letter-arranging games on the topic of vehicles at Dahlia Kindergarten, Bungbungan, Bluto District, are effective. This is evident from the improvement in the average scores, which progressed from the pre-cycle stage at 26.6%, Cycle I at 33%, Cycle II at 51.3%, and Cycle III at 65.3%.

Keywords : Child Literacy, Letter-Arranging Games

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada fase kemampuan pra-literasi atau literasi awal. Kemampuan pra-literasi atau dikenal sebagai kemampuan prabaca merupakan suatu aktivitas yang berkaitan dengan aktivitas baca tulis di tahun-tahun prasekolah (Afnida et al., n.d.).

Saat ini banyak sekali orang tua dan institusi yang berlomba-lomba untuk memberikan stimulasi sedini mungkin tanpa memperhatikan periode kritis dari anak (periode kritis adalah periode yang tepat bagi anak untuk diberikan stimulasi tertentu dan hal ini sesuai dengan perkembangan anak) (Hildayani dkk, 2013).

Ketika mendengar konsep literasi, yang sering terpikirkan adalah kemampuan bisa membaca. Namun, literasi dini yang dimaksud bukan diartikan sebagai upaya untuk mengajarkan agar anak bisa membaca, akan tetapi lebih kepada membangun pondasi diri anak sebagai bentuk kesiapan membaca agar di kemudian hari apabila anak sudah waktunya belajar membaca mereka lebih siap (Magdalena, 2019). Hal ini senada dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.” penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan meningkatkan kemampuan literasi anak dengan permainan menyusun huruf. Mengenai huruf-huruf abjad sangat sulit bagi anak usia 4-5 tahun di kelompok A, dikarenakan pada masa usia tersebut anak-anak lebih suka bermain, maka dari itu memerlukan adanya media yang dapat menarik minat anak dalam belajar mengenai huruf, yaitu dengan permainan menyusun huruf hal tersebut dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Mengembangkan literasi pada anak usia dini adalah investasi penting dalam masa depan mereka. Dengan memberikan dukungan yang tepat, anak-anak dapat membangun fondasi yang kuat untuk sukses di bidang akademis dan kehidupan secara umum. Pengembangan literasi anak usia dini sangat penting karena menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan akademik dan sosial di kemudian hari.

Pada anak usia dini, pendidikan literasi dapat dimulai dengan kebiasaan membacakan buku cerita atau dongeng pada anak secara rutin. Meski ini merupakan kegiatan sederhana, tetapi membacakan buku pada anak adalah tahap awal mengenalkan mereka pada dunia literasi. Dimulai dengan menumbuhkan minat setelah itu anak akan mulai terbiasa sehingga anak menjadi lebih familiar dan menjadikan literasi sebagai suatu kebutuhan (Muzakki et al., 2022)

Pembelajaran literasi pada anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tumbuh kembang anak. Artinya, pendidikan harus selaras dengan perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan literasi pada anak usia ini sebaiknya dilakukan dengan cara bermain, mengingat masa usia dini merupakan masa bermain (Dzulkipli et al., 2022).

Bagi anak, bermain termasuk kegiatan yang berkaitan langsung dengan hakikat dan kebutuhan tumbuh kembang anak. Diharapkan para pengelola, pendidik atau pengamat dapat lebih memahami pemahaman tentang bermain game. Selain itu, dalam arti lingkungan yang menguntungkan adalah lingkungan yang merangsang anak dan memungkinkannya menjadi peserta didik yang mandiri, maka perlu juga disediakan lingkungan yang bermanfaat bagi anak. Selain permainan, kita juga harus memperhatikan cara berpikir anak, cara bermain anak, dan cara berbicara anak yang merupakan keseharian guru PAUD. Oleh karena itu, mahir dalam metode pembelajaran anak, ialah satu kemahiran atau keterampilan yang wajib dipunyai guru supaya proses pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat mendorong perkembangan intelektual, fisik dan emosional anak. Dengan menguasai metode pembelajaran, selain kemampuan pendukung yang lain, guru juga dapat mengatur kegiatan pembelajaran supaya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (yaitu kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai anak).

Mengembangkan literasi pada anak usia dini adalah investasi penting dalam masa depan mereka. Dengan memberikan dukungan yang tepat, anak-anak dapat membangun fondasi yang kuat untuk sukses di bidang akademis dan kehidupan secara umum. Pengembangan literasi anak usia dini sangat penting karena menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan akademik dan sosial di kemudian hari.

Mengingat karakteristik anak yang aktif bermain, bersifat egosentris, bersifat fisiognomis, dan memiliki kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan, maka pembelajaran di taman kanak-kanak harus melibatkan banyak aktivitas bermain didalamnya. Pendidikan untuk

anak akan lebih efektif jika disesuaikan dengan minat anak yaitu dengan bermain. Anak yang mampu belajar adalah anak yang mampu memusatkan perhatiannya. Bermain merupakan cara untuk melatih anak memusatkan perhatiannya karena ketika anak sedang eksplorasi bermain, anak mencapai konsentrasi tingkat tinggi. Selain itu, bermain mampu menciptakan kegiatan belajar yang efektif karena menciptakan rasa senang dan tanpa tekanan.

Huruf dan kata merupakan sesuatu yang abstrak bagi anak-anak, sehingga untuk mengenalkannya harus membuatnya menjadi lebih kongkret dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Oleh karena itu perlu adanya media dan metode yang tepat untuk memudahkan belajar membaca dengan memperhatikan karakteristik anak yang suka bermain.

Salah satu lembaga yang berupaya meningkatkan literasi pada anak usia dini yaitu TK Dahlia Lembaga ini meningkatkan literasi pada anak dengan berbagai cara salah satunya upaya-upaya guru itu sendiri. Hal ini bisa dilaksanakan pada saat belajar mengajar di dalam kelas, dengan cara inilah guru dapat berinteraksi dengan anak sekaligus mencari tahu media dan metode apa saja yang dapat mengoptimalkan pembelajaran literasi pada anak, hal ini berangkat dari kebiasaan-kebiasaan pendidik yang masih banyak menggunakan metode dan media klasik atau jadul sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan membosankan bagi anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa terdorong untuk mengangkat masalah tersebut dan melaporkan hasilnya untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Optimalisasi Kemampuan Literasi anak melalui Permainan Menyusun Huruf Pada Topik Kendaraan di TK Dahlia Bungbungan Kecamatan Bluto”.

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut : “Sejauhmana permainan menyusun huruf dapat mengoptimalkan kemampuan literasi anak di Tk Dahlia Kecamatan Bluto”.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan bermain permainan menyusun huruf dalam mengoptimalkan kemampuan literasi anak usia 4 – 5 tahun di TK Dahlia Kecamatan Bluto.

## **METODE PENELITIAN**

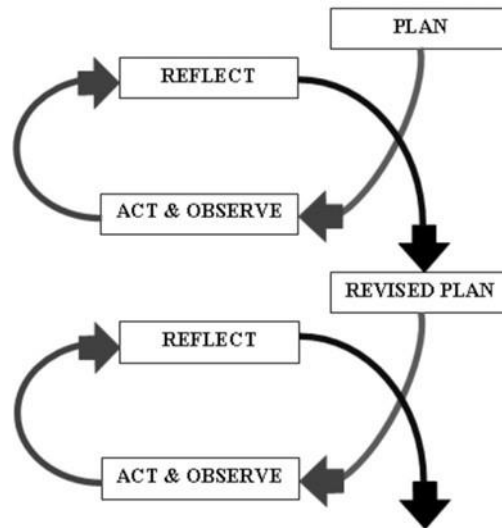
Penelitian ini menggunakan pendekatan humanistik dengan bentuk penelitian kualitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Adapun waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan November tahun 2023. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di lembaga pendidikan TK Dahlia Bungbungan Kecamatan Bluto. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut adalah karena lembaga tersebut minim media permainan untuk pengenalan keaksaraan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data pokok (primer), yang terdiri dari siswa dan guru, dan sumber data pendukung (sekunder), yang terdiri dari kepala sekolah, foto kegiatan, dan rencana kegiatan harian (RPPH).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain PTK model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya

perbedaannya pada tahap tindakan dengan pengamatan dijadikan sebagai satu kesatuan. Hal ini karena kedua tahap tersebut oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi tindakan dan pengamatan merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan.



**Gambar 1.** Model PTK Kemmis dan MC Taggart

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif, yakni peneliti menggambarkan data secara objektif dengan menggunakan angka untuk menggambarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap siklus.

Untuk melihat hasil yang diperoleh oleh anak, peneliti perlu mencari persentase serta nilai rata-rata dari tiap siklus dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = (\text{jumlah anak yang tuntas belajar}) / (\text{jumlah anak}) \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penerapan bermain menyusun huruf di TK Dahlia Kecamatan Bluto dilakukan selama 3 siklus. Permainan menyusun huruf dilakukan dengan cara : a) Anak diminta untuk menyusun huruf sesuai dengan kartu kata yang telah disediakan. b) Anak dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan usia. c) Anak usia 4 tahun menyusun huruf dengan kata yang lebih sedikit, sedangkan anak usia 5 tahun menyusun kata yang lebih banyak.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan selama tiga siklus dapat diperoleh data bahwa permainan menyusun huruf cukup efektif dalam mengoptimalkan literasi anak.

Hasil observasi terhadap penerapan permainan menyusun huruf pada topik kendaraan di TK Dahlia kecamatan Bluto dapat dilihat sebagai berikut :

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat	Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)
01	Nayla	BB	MB	BB

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat	Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)
02	Fira	MB	MB	BB
03	Al faith	MB	MB	MB
04	Fatih	MB	MB	BB
05	Echa	MB	MB	MB
06	Zaki	MB	MB	BB
07	Qia	MB	MB	BB
08	Nisa	MB	MB	BB
09	Syifa	BB	BB	BB
10	Qayla	MB	MB	BB
11	Cici	MB	MB	MB
12	Kevin	MB	MB	BB
13	Faris	BB	MB	BB
14	Tata	BB	MB	BB
15	Yasmin	BB	BB	MB
16	Raisa	BB	MB	BB
17	Anggun	BB	MB	BB

**Tabel 1.1.** Pra Siklus Kemampuan Literasi Anak

Keterangan :

1. BB = Belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan
2. MB = Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih sedikit dibantu
3. BSH = Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri walau tidak sempurna
4. BSB = Berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dengan sempurna sesuai indikator yang diharapkan

No	Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata			Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat			Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)		
	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)
1	BB	7	41	BB	2	11,8	BB	13	76,4
2	MB	10	59	MB	15	88,2	MB	4	23,6
3	BSH	-	-	BSH	-	-	BSH	-	-
4	BSB	-	-	BSB	-	-	BSB	-	-
Rata-rata		27%		32%			21%		
Rata-rata keseluruhan						26,6%			

**Tabel 1.2.** Rekapitulasi nilai Prasiklus

Keterangan :

$$P = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat	Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)
01	Nayla	MB	MB	BB
02	Fira	MB	MB	BB
03	Al faith	MB	MB	BSH
04	Fatih	BSH	MB	MB
05	Echa	MB	MB	MB
06	Zaki	MB	MB	BSH
07	Qia	MB	MB	MB
08	Nisa	MB	BSH	MB
09	Syifa	MB	MB	MB
10	Qayla	MB	MB	BB
11	Cici	MB	BSH	BSH
12	Kevin	MB	MB	MB
13	Faris	BB	MB	MB
14	Tata	BB	MB	MB
15	Yasmin	MB	MB	MB
16	Raisa	BSH	BSH	MB
17	Anggun	MB	MB	MB

**Tabel 1.3.** Hasil Observasi siklus I

No	Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata			Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat			Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)		
	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)
1	BB	3	17,6	BB	-	-	BB	2	11,8
2	MB	12	70,6	MB	14	82,3	MB	12	70,6
3	BSH	2	11,8	BSH	3	17,6	BSH	3	17,6
4	BSB	-	-	BSB	-	-	BSB	-	-
Rata-rata		31%		33%			35%		
Rata-rata keseluruhan						33%			

**Tabel 1.2.** Rekapitulasi nilai Siklus I

Keterangan :

$$P = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dari tabel di atas, dapat diketahui hasil persentase kemampuan literasi anak pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a) Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata, anak yang mendapat nilai BB 17,6 %, MB 70,6 %, BSH 11,8 %, BSB 0%.
- b) Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat yang mendapat nilai BB 0%, MB 82,3%, BSH 17,6%, BSB 0%.
- c) Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o) yang mendapat nilai BB 11,8%, MB 70,6%, BSH 17,6%, BSB 0%.

Dari keterangan di atas, Rata-rata nilai indikator literasi anak pada siklus I berada pada kategori Mau Berkembang jadi terdapat peningkatan nilai yang dicapai anak dari Prasiklus ke siklus I sebesar 6,4%.

Berdasarkan data tersebut, maka peneliti masih merasa perlu melakukan perbaikan pada tindakan yang selanjutnya untuk bisa mempermudah anak dalam mengoptimalkan kemampuan literasi anak.

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat	Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)
01	Nayla	BSH	BSH	MB
02	Fira	BSH	BSH	MB
03	Al faith	BSH	BSH	BSH
04	Fatih	BSH	BSH	BSH
05	Echa	BSH	BSB	BSB
06	Zaki	BSH	BSH	BSH
07	Qia	MB	BSH	BSH
08	Nisa	BSH	BSB	BSH
09	Syifa	MB	BSH	MB
10	Qayla	BSH	BSH	BSH
11	Cici	BSH	BSB	BSB
12	Kevin	BSH	BSH	BSH
13	Faris	MB	BSH	MB
14	Tata	MB	BSH	BSH
15	Yasmin	BSH	BSH	BSH
16	Raisa	BSH	BSB	BSB
17	Anggun	BSH	BSH	BSB

**Tabel 1.4.** Hasil Observasi siklus II

No	Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata			Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat			Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)		
	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)
1	BB	-	-	BB	-	-	BB	-	-
2	MB	4	23,6	MB	-	-	MB	4	23,6
3	BSH	13	76,4	BSH	13	76,4	BSH	8	47,0
4	BSB	-	-	BSB	4	23,6	BSB	5	29,4
Rata-rata		47%		55%			52%		
Rata-rata keseluruhan						51,5%			

**Tabel 1.5.** Rekapitulasi nilai Siklus II

Keterangan :

$$P = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dari tabel di atas, dapat diketahui hasil persentase kemampuan literasi anak pada siklus II adalah sebagai berikut :

- Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata, anak yang mendapat nilai BB 0%, MB 23,6%, BSH 76,4%, BSB 0%.
- Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat yang mendapat nilai BB 0%, MB 0%, BSH 76,4%, BSB 23,6%.
- Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o) yang mendapat nilai BB 0%, MB 23,6%, BSH 47,0%, BSB 29,4%.

Berdasarkan data tersebut, maka peneliti masih merasa perlu melakukan perbaikan pada tindakan yang selanjutnya untuk bisa mengoptimalkan kemampuan literasi anak.

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat	Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)
01	Nayla	BSH	BSB	BSH
02	Fira	MB	BSH	BSH
03	Al faith	BSB	BSB	BSB
04	Fatih	BSB	BSB	BSB
05	Echa	BSB	BSB	BSB
06	Zaki	BSB	BSB	BSB
07	Qia	BSB	BSB	BSB
08	Nisa	BSB	BSB	BSB
09	Syifa	MB	BSH	BSB
10	Qayla	BSB	BSB	BSB
11	Cici	BSB	BSB	BSB

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat	Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)
12	Kevin	BSB	BSB	BSB
13	Faris	BSB	BSB	BSH
14	Tata	BSB	BSB	BSB
15	Yasmin	BSB	BSB	BSB
16	Raisa	BSB	BSB	BSB
17	Anggun	BSB	BSB	BSB

**Tabel 1.6.** Hasil Observasi siklus III

No	Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata			Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat			Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o)		
	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)	Nilai	Jumlah	Persen Tase (%)
1	BB	-	-	BB	-	-	BB	-	-
2	MB	2	11,8	MB	-	-	MB	-	-
3	BSH	1	5,9	BSH	1	5,9	BSH	2	11,8
4	BSB	14	82,3	BSB	16	94,1	BSB	15	88,2
Rata-rata		63%		67%			66%		
Rata-rata keseluruhan						65,3%			

Dari tabel di atas, dapat diketahui hasil persentase kemampuan literasi anak pada siklus III adalah sebagai berikut :

- Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata, anak yang mendapat nilai BB 0%, MB 11,8%, BSH 5,9%, BSB 82,3%.
- Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat, anak yang mendapat nilai BB %, MB %, BSH %, BSB %.
- Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u e o), anak yang mendapat nilai BB 0%, MB 0%, BSH 5,9%, BSB 88,2%

Untuk lebih mudah memahami tingkat pencapaian anak dari setiap siklus, berikut peneliti akan menyajikan rekapitulasi nilai dari pra siklus hingga siklus III di bawah ini :

No	Aspek yang di nilai	Persentase rata-rata				Kriteria
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	Mengenal dan menyebutkan macam-macam huruf dalam kata	27	31	47	63	• BB 0-25%
2	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan tepat	32	33	55	67	• MB 26-50%
3	Anak mampu mengenal huruf vokal (a i u	21	35	52	66	

e o)					• BSH 51-75%
<b>Rata-rata keseluruhan persiklus</b>	26,6%	33%	51,3%	65,3%	• BSB 76-100%

**Tabel 4.5** Rekapitulasi nilai rata-rata dari prasiklus sampai siklus III

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa permainan menyusun huruf cukup efektif dalam mengoptimalkan kemampuan literasi anak.

### **DISCUSSION (Pembahasan)**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak di TK Dahlia Kecamatan Bluto melalui permainan menyusun huruf. Permainan ini dirancang agar anak-anak dapat belajar mengenal dan menyusun huruf menjadi kata-kata sederhana. Pelaksanaannya dibagi menjadi tiga siklus, dengan setiap siklus melibatkan evaluasi dan perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Dalam permainan ini, anak-anak dibagi ke dalam dua kelompok berdasarkan usia. Kelompok usia 4 tahun diberikan kata-kata sederhana dengan jumlah huruf lebih sedikit, sementara kelompok usia 5 tahun mendapatkan tantangan yang lebih kompleks dengan jumlah huruf lebih banyak.

Pada tahap awal atau prasiklus, kemampuan literasi anak masih berada pada tingkat yang rendah. Rata-rata keseluruhan kemampuan literasi anak tercatat sebesar 26,6%. Anak-anak masih kesulitan dalam mengenali macam-macam huruf, menyusun huruf menjadi kata, serta mengenal huruf vokal. Sebagian besar anak berada pada kategori "Belum Berkembang" (BB) dan "Mulai Berkembang" (MB). Situasi ini menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.

Memasuki siklus pertama, permainan menyusun huruf mulai diperkenalkan kepada anak-anak. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan, meskipun belum signifikan. Rata-rata kemampuan literasi anak meningkat menjadi 33%. Anak-anak mulai lebih terampil mengenal huruf dan menyusunnya menjadi kata, meskipun beberapa masih memerlukan bimbingan intensif. Sebagian besar anak berada pada kategori "Mulai Berkembang" (MB), dan hanya sedikit yang mulai mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH). Hasil ini menjadi dasar untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, pendekatan pembelajaran lebih disesuaikan dengan kebutuhan anak. Kata-kata yang digunakan dalam permainan lebih divariasikan, dan guru memberikan arahan yang lebih terfokus kepada setiap kelompok. Peningkatan signifikan mulai terlihat pada tahap ini. Rata-rata kemampuan literasi anak naik menjadi 51,5%, dengan sebagian besar anak berada pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH). Anak-anak terlihat lebih percaya diri dalam mengenal dan menyusun huruf menjadi kata-kata. Beberapa anak juga mulai menunjukkan kemampuan yang lebih mandiri, meskipun masih terdapat beberapa yang memerlukan bimbingan.

Siklus ketiga menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan. Anak-anak semakin terbiasa dengan permainan menyusun huruf, dan antusiasme mereka terlihat meningkat selama proses pembelajaran. Rata-rata kemampuan literasi anak mencapai 65,3%, dengan sebagian besar anak telah berada pada kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Anak-anak tidak hanya

mampu mengenali huruf dan menyusunnya menjadi kata, tetapi juga mulai memahami hubungan antara huruf-huruf tersebut dengan bunyi dan maknanya.

Berdasarkan hasil penelitian selama tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa permainan menyusun huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak di TK Dahlia Kecamatan Bluto. Proses pembelajaran melalui permainan ini tidak hanya membantu anak-anak mengembangkan kemampuan literasi mereka tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan minat belajar. Permainan menyusun huruf dapat direkomendasikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan literasi dasar. Keberhasilan metode ini menunjukkan pentingnya pembelajaran yang berbasis permainan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak-anak.

### **KESIMPULAN/CONCLUSION**

kemampuan literasi anak di TK Dahlia Kecamatan Bluto melalui permainan menyusun huruf, yang mampu mengenal huruf sebanyak 9 anak, sedangkan 2 anak belum dapat memahami dan mengenal simbol-simbol huruf. Hal ini membuktikan bahwa permainan menyusun huruf dalam meningkatkan literasi anak telah sangat efektif dan efisien.

Terdapat beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan diantaranya antara lain : pertama, untuk guru : a) Penggunaan metode yang tepat oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang sesuai dengan harapan dan tujuan. b) Kreativitas dan inovasi yang dipilih dan digunakan oleh guru menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran agar anak dapat dengan mudah memahami pembelajaran. c) Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga pengoptimalan hasil belajar anak dapat tercapai. Kemudian yang kedua untuk lembaga : a) hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung dalam setiap proses pembelajaran. b) perlunya penciptaan sistem pembelajaran lembaga yang mengacu pada peningkatan pengetahuan anak.

### **REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)**

- Afnida, M., Sari, R. E., & Syafnita, T. (n.d.). *Pendekatan Whole Language: Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini*.
- Dzulkifli, D., Andini Dwi, A., & Umami Masrufah, M. (2022). Alat Permainan Edukatif Flashcard Alfabet sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Motorik*, 8.
- Hildayani, R. (2013). *Psikologi Perkembangan anak*. Universitas Terbuka.
- Magdalena, M. (2019). Upaya Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Membaca Anak Usia Dini. *Repository.Upi.Edu*.
- Muzakki, M., Aghnaita, A., & Puspita, D. (2022). *Mengembangkan Kegiatan Literasi Awal Bagi Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga*. *Jurnal Transformasi*.