

Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Simbol Huruf pada Kelompok A melalui Metode Bermain dengan Media Pembelajaran Bowling Huruf di TK ABA 42 Semarang

Ayu Nur Hidayati^{1*}

¹ Universitas Ivet Semarang, Indonesia

* ayunurhidayati03@gmail.com

Abstrak

Urgensi penelitian ini terletak pada rendahnya minat dan kemampuan anak dalam mengenali bentuk serta bunyi huruf yang berdampak pada perkembangan awal literasi. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf melalui metode bermain dengan media bowling huruf pada anak kelompok A di TK ABA 42 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 13 anak, terdiri atas 4 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan penilaian unjuk kerja, dengan analisis data secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf setelah diterapkannya media bowling huruf. Pada pra-siklus, persentase pencapaian anak sebesar 38,5%, meningkat menjadi 69,2% pada siklus I, dan mencapai 92,3% pada siklus II. Media bowling huruf terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi, serta memfasilitasi pembelajaran huruf secara aktif dan bermakna. Dengan demikian, metode bermain menggunakan media bowling huruf dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini.

Kata Kunci: *Simbol Huruf, Media Pembelajaran; Bowling Huruf, Metode Bermain, Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada masa ini, anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa (Rahayuningsih et al., 2019). Stimulasi yang tepat dan menyeluruh sangat diperlukan untuk mengoptimalkan potensi anak (Kumorowati, 2023). Salah satu aspek perkembangan yang tidak kalah penting adalah kemampuan literasi awal, terutama pengenalan simbol huruf sebagai dasar keterampilan membaca dan menulis (Hasanah et al, 2019). Literasi tidak hanya tentang kemampuan membaca teks, tetapi juga mencakup kemampuan mengenali, memahami, dan menggunakan simbol-simbol yang menjadi representasi makna, seperti huruf dan angka (Damerta, 2023). Kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf menjadi indikator awal kesiapan mereka untuk memasuki tahap belajar membaca yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya (Dese et al., 2025). Dalam Kurikulum Merdeka dan kurikulum PAUD yang berlaku, pengenalan huruf tidak lagi diajarkan secara kaku seperti pada pendidikan

formal, melainkan melalui pendekatan tematik dan kegiatan bermain yang menyenangkan (Pandia et al., 2022).

Bermain menjadi media alami yang dapat memfasilitasi anak belajar tanpa tekanan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat keterlibatan aktif anak dalam proses belajar (Limbong et al., 2024). Pendekatan bermain sangat dianjurkan untuk pembelajaran pada anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang masih bersifat konkret, imajinatif, dan eksploratif (Fauzia, 2023). Namun, kenyataan di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas dan praktik pendidikan. Berdasarkan observasi awal di TK ABA 42 Semarang, ditemukan bahwa sebagian besar anak kelompok A mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf, baik dari segi bentuk maupun bunyinya. Beberapa anak belum mampu membedakan huruf-huruf yang mirip, seperti b dan d atau m dan n. Ketika diberikan stimulus berupa kartu huruf atau gambar, hanya sebagian kecil anak yang mampu merespon dengan tepat. Hal ini menandakan bahwa stimulasi pengenalan huruf yang dilakukan selama ini belum sepenuhnya efektif, atau kurang menarik perhatian dan minat anak. Pendekatan pembelajaran yang terlalu monoton, kurang melibatkan aktivitas motorik, atau tidak sesuai dengan gaya belajar anak usia dini bisa menjadi salah satu penyebab utama rendahnya kemampuan simbolisasi huruf pada anak.

Melihat kondisi tersebut diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan melibatkan anak secara aktif. Salah satu alternatif metode yang dapat digunakan adalah metode bermain dengan media edukatif. Media edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak secara menyeluruh (Zaini et al, 2017). Media bowling huruf dipilih sebagai sarana bermain sekaligus belajar mengenal huruf. Media ini merupakan modifikasi dari permainan bowling tradisional yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran huruf (Hardianti & Rahman 2021). Setiap pin bowling dilengkapi dengan simbol huruf tertentu, dan anak diminta untuk menjatuhkan pin sambil menyebutkan huruf yang tertulis. Aktivitas ini tidak hanya melatih koordinasi motorik kasar anak tetapi juga memperkuat daya ingat visual, auditori, serta membangun antusiasme dan keterlibatan dalam proses belajar (Yani, 2019).

Metode bermain dengan media bowling huruf juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional di mana mereka belajar secara optimal melalui aktivitas konkret, eksploratif, dan bermain simbolik (Maqdalena et al, 2018). Selain itu, pendekatan ini juga sesuai dengan teori belajar Bruner yang menekankan pentingnya tahapan enaktif (belajar melalui tindakan), ikonik (belajar melalui gambar), dan simbolik (belajar melalui lambang seperti huruf dan angka) (Mutaqin et al., 2021). Melalui permainan bowling huruf anak secara alami melalui ketiga tahap tersebut: mereka bergerak, melihat huruf pada media, dan akhirnya mengenal serta menyebut simbol huruf (Sarmila et al., 2025).

Penelitian ini berupaya menjawab kebutuhan akan strategi pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal symbol huruf (Tanjung, 2018). Fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana metode bermain menggunakan media bowling huruf dapat membantu anak kelompok A di TK ABA 42 Semarang dalam mengenali huruf-huruf alfabet dengan cara yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Diharapkan, melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya mengenal huruf secara visual dan auditif, tetapi juga membangun asosiasi positif terhadap aktivitas belajar membaca. Secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi

nyata bagi guru PAUD dalam mengembangkan media dan metode pembelajaran yang inovatif, serta menjadi rujukan dalam menyusun kegiatan tematik berbasis bermain.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis media konkret untuk meningkatkan literasi awal anak usia dini, khususnya dalam pengenalan simbol huruf. Pendekatan tersebut memberikan sudut pandang baru mengenai bagaimana media yang bersifat nyata dan mudah dipahami anak dapat memfasilitasi proses kognitif secara lebih efektif. Dari sisi praktis, hasil kajian ini berpotensi mendorong peningkatan kesadaran orang tua, pendidik, dan masyarakat mengenai pentingnya metode yang tepat dalam menstimulasi kemampuan dasar anak. Penerapan metode yang sesuai tidak hanya mendukung kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan formal, tetapi juga membentuk pondasi yang kokoh untuk pengembangan kemampuan literasi jangka panjang.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam pengembangan media konkret berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan pengenalan simbol huruf pada anak usia dini. Di tengah masih rendahnya kemampuan simbolisasi huruf yang dijumpai di berbagai satuan PAUD, penggunaan media bowling huruf menjadi alternatif inovatif yang mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Media ini tidak hanya mengintegrasikan aspek motorik, visual, dan auditori, tetapi juga sejalan dengan tahap perkembangan kognitif anak sebagaimana dijelaskan dalam teori Piaget dan Bruner. Melalui pengalaman konkret dan eksploratif, anak tidak hanya mengenali bentuk huruf secara visual, tetapi juga membangun pemahaman melalui aktivitas fisik dan simbolik. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran literasi awal yang sesuai dengan pendekatan tematik Kurikulum Merdeka, sekaligus memperkuat praktik pendidikan anak usia dini yang responsif terhadap karakteristik perkembangan anak.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf melalui metode bermain dengan media bowling huruf. Penelitian tindakan kelas dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui tindakan nyata yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis (Susilo et al., 2022). Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas beberapa kali pertemuan pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok A di TK ABA 42 Semarang yang berjumlah 13 anak, terdiri atas 4 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelompok ini menunjukkan permasalahan dalam mengenal simbol huruf berdasarkan hasil observasi awal. Karakteristik perkembangan anak yang berada pada rentang usia 4–5 tahun menjadikan kelompok ini relevan untuk diteliti dalam konteks literasi awal.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode untuk memperoleh informasi yang komprehensif (Teguh et al., 2023). Instrumen utama dalam pengumpulan data adalah lembar observasi yang digunakan untuk menilai kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf, baik dari segi visual (mengenali bentuk huruf) maupun auditori (menyebutkan nama huruf). Selain itu, dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan dan catatan lapangan juga digunakan untuk mendukung keabsahan data. Penilaian unjuk kerja

(performance assessment) digunakan untuk menilai keterlibatan dan pencapaian anak secara individual selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase ketercapaian indikator kemampuan mengenal simbol huruf pada setiap siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku anak, keterlibatan selama proses pembelajaran, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas tindakan. Keberhasilan tindakan dikatakan tercapai apabila minimal 80% dari jumlah anak mencapai kriteria ketuntasan belajar dengan indikator mampu menyebutkan dan mengenali simbol huruf yang diajarkan secara konsisten. Untuk menjaga validitas data dilakukan triangulasi teknik dan sumber data.

Selain itu, keterlibatan guru sebagai kolaborator berfungsi untuk memastikan bahwa tindakan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan kelas dan kondisi aktual anak di lapangan. Selama proses tindakan peneliti merancang skenario pembelajaran dengan mengintegrasikan media bowling huruf ke dalam kegiatan tematik. Permainan dilakukan dalam kelompok kecil dengan durasi waktu yang disesuaikan dengan kemampuan konsentrasi anak. Setiap anak diberi kesempatan untuk melempar bola bowling ke arah pin yang telah ditempel huruf, kemudian diminta menyebutkan huruf yang berhasil dijatuhkan. Strategi ini dirancang untuk menggabungkan aspek motorik, kognitif, dan afektif secara terpadu, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Subjek penelitian adalah 13 anak kelompok A di TK ABA 42 Semarang, yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf, yang mencakup kemampuan menyebutkan dan mengenali huruf A sampai Z.

observasi awal dilakukan Sebelum tindakan dilaksanakan terhadap kemampuan anak mengenal simbol huruf. Data menunjukkan bahwa dari 13 anak, hanya 5 anak (38,5%) yang mampu mengenali simbol huruf dengan benar secara konsisten. Anak-anak cenderung pasif, kurang antusias, dan belum menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas mengenal huruf. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya lebih bersifat konvensional, menggunakan metode drill dan lembar kerja, sehingga kurang menarik bagi anak usia dini.

Siklus I

Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas menyusun rencana tindakan pembelajaran dengan memanfaatkan media bowling huruf. Media dibuat dari botol plastik bekas yang ditemplei huruf A–Z. Kegiatan dirancang dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan dilakukan secara kelompok kecil. Indikator keberhasilan ditentukan, yaitu anak mampu menyebutkan dan mengenali minimal 10 simbol huruf secara benar.

- 1. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*):** Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dalam satu minggu. Guru memberikan pengantar materi dengan lagu huruf dan cerita ringan, kemudian anak diajak bermain bowling huruf. Setiap anak secara bergiliran melempar bola ke arah pin yang berisi huruf, lalu menyebutkan huruf yang berhasil dijatuhkan.

2. **Observasi (*Observing*):** Selama kegiatan, dilakukan observasi terhadap keterlibatan anak, antusiasme, dan kemampuan dalam mengenal huruf. Diperoleh hasil bahwa sebagian besar anak mulai menunjukkan minat terhadap kegiatan. Mereka aktif dalam bermain dan tampak lebih tertarik ketika huruf diperkenalkan melalui media bowling.
3. **Refleksi (*Reflecting*):** Refleksi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Dari 13 anak, 9 anak (69,2%) telah mencapai indikator keberhasilan. Namun, masih ditemukan beberapa anak yang belum konsisten menyebutkan huruf dengan tepat. Permasalahan yang muncul adalah keterbatasan waktu bermain per anak dan kurangnya variasi dalam penyajian huruf.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Mengenal Simbol Huruf – Siklus I

No	Nama Anak	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Keterangan
1	Aisyah Salsabila	30	60	Belum Tuntas
2	Aditya Fatur	40	80	Tuntas
3	Ananditha Freya	30	70	Tuntas
4	Bianca Putri	50	90	Tuntas
5	Diana Riani	40	90	Tuntas
6	Elsa Andini	20	50	Belum Tuntas
7	Muhammad Reva	30	60	Belum Tuntas
8	Muhammad Zayn	50	90	Tuntas
9	Purnamasari	40	80	Tuntas
10	Rian Saputra	30	70	Tuntas
11	Shania Sanita	20	60	Belum Tuntas
12	Ulandari Amin	30	70	Tuntas
13	Yayha Saputri	40	80	Tuntas
Rata - rata		38,5	69,2	

Pada Tabel 1, hasil perkembangan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf pada tahap Pra-Siklus dan Siklus I. Sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, rata-rata kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf berada pada angka 38,5%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu menyebutkan dan mengenali simbol huruf secara konsisten. Hanya 5 dari 13 anak (38,5%) yang dinyatakan tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minimal sebesar 70%. Setelah diterapkannya metode bermain dengan media bowling huruf pada Siklus I, terjadi peningkatan signifikan. Rata-rata capaian meningkat menjadi 69,2% dan jumlah anak yang tuntas naik menjadi 9 anak (69,2%). Meskipun peningkatan ini cukup menggembirakan, masih terdapat 4 anak yang belum mencapai ketuntasan. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain adalah keterbatasan waktu bermain individu, antusiasme yang belum merata, serta kurangnya variasi huruf dalam kegiatan permainan.

Siklus II

1. **Perencanaan (*Planning*):** Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan dengan menambahkan variasi permainan. Peneliti membuat beberapa kategori huruf (huruf vokal, huruf konsonan awal nama anak, dan huruf mirip bentuk), serta menambahkan elemen suara (audio huruf) untuk memperkuat asosiasi visual-auditori. Strategi pendampingan juga ditingkatkan agar setiap anak mendapat waktu bermain lebih optimal.
2. **Pelaksanaan Tindakan (*Acting*):** Kegiatan dilaksanakan kembali selama dua kali pertemuan. Anak-anak dikelompokkan berdasarkan kemampuan, lalu bermain dalam sesi kecil. Guru memberikan tantangan tambahan, seperti menyebutkan kata yang dimulai dari huruf yang dijatuhkan. Hal ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman huruf dalam konteks kata.

3. **Observasi (*Observing*)**: Selama kegiatan berlangsung, hampir seluruh anak menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka mulai aktif menyebutkan huruf, saling mendukung saat bermain, dan mampu mengenali bentuk huruf dengan lebih baik. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan.
4. **Refleksi (*Reflecting*)**: Hasil refleksi menunjukkan peningkatan signifikan. Dari 13 anak, 12 anak (92,3%) telah mencapai indikator keberhasilan. Hanya satu anak yang belum tuntas namun telah menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Guru menyatakan bahwa media bowling huruf sangat efektif dan dapat terus digunakan dalam pembelajaran literasi awal.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Mengenai Simbol Huruf – Siklus II

No	Nama Anak	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Keterangan
1	Aisyah Salsabila	60	80	Tuntas
2	Aditya Fatur	80	100	Tuntas
3	Ananditha Freya	70	100	Tuntas
4	Bianca Putri	90	100	Tuntas
5	Diana Riani	90	100	Tuntas
6	Elsa Andini	50	70	Belum Tuntas
7	Muhammad Reva	60	90	Tuntas
8	Muhammad Zayn	90	100	Tuntas
9	Purnamasari	80	100	Tuntas
10	Rian Saputra	70	100	Tuntas
11	Shania Sanita	60	90	Tuntas
12	Ulandari Amin	70	90	Tuntas
13	Yayha Saputri	80	100	Tuntas
Rata – rata		69,2	92,3	

Berdasarkan pada Tabel 2 hasil pada Siklus II, yang dilaksanakan dengan sejumlah perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Pada tahap ini, pembelajaran disusun lebih bervariasi, dengan pengelompokan huruf (vokal, konsonan awal nama anak, huruf mirip bentuk), serta penambahan elemen suara untuk memperkuat hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 92,3% dan sebanyak 12 dari 13 anak (92,3%) dinyatakan tuntas. Hanya 1 anak yang belum mencapai ketuntasan, namun menunjukkan perkembangan yang berarti dibandingkan siklus sebelumnya. Keaktifan anak selama bermain juga meningkat, begitu pula dengan keterlibatan emosional dan sosial mereka saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran melalui media bowling huruf semakin efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tiap Tahapan

Tahapan	Rata-rata Kemampuan (%)	Jumlah Anak Tuntas	Presentase Tuntas (%)
Pra-Siklus	38,5	5 anak	38,5%
Siklus I	69,2	9 anak	69,2%
Siklus II	92,3	12 anak	92,3%

Tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan media bowling huruf mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf secara signifikan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini menjadi kunci keberhasilan tindakan. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mendukung aspek sosial-emosional, motorik, dan bahasa secara terpadu.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf melalui metode bermain dengan menggunakan media bowling huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam aspek pengenalan simbol huruf. Pembahasan ini menguraikan analisis hasil penelitian berdasarkan perkembangan capaian anak dari pra-siklus hingga siklus II serta mengaitkannya dengan teori-teori perkembangan anak usia dini dan pendekatan pembelajaran yang relevan. Pada tahap pra-siklus kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memiliki kemampuan mengenal simbol huruf dengan baik. Hal ini terlihat dari rendahnya rata-rata capaian, yaitu hanya sebesar 38,5%, dan hanya 5 dari 13 anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Kegiatan pembelajaran sebelumnya cenderung bersifat konvensional, kurang melibatkan permainan, serta didominasi metode ceramah dan penugasan. Akibatnya, anak kurang terlibat aktif dan belum menunjukkan antusiasme dalam proses belajar, terutama dalam mengenali simbol huruf yang sebenarnya merupakan keterampilan dasar dalam perkembangan literasi anak usia dini.

Hasil pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti. Setelah diterapkan media bowling huruf dalam proses pembelajaran, rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 69,2% dan jumlah anak yang tuntas naik menjadi 9 anak (69,2%). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan permainan dan aktivitas fisik mampu memotivasi anak untuk lebih aktif dan tertarik dalam mengenal huruf. Media bowling huruf memberikan pengalaman konkret dan menyenangkan, yang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada belajar melalui bermain. Permainan ini memungkinkan anak untuk terlibat secara langsung, baik secara motorik, visual, maupun auditori, sehingga memperkuat pengenalan huruf secara holistik. Namun demikian, meskipun hasil pada siklus I menunjukkan peningkatan, masih terdapat beberapa hambatan yang memengaruhi ketercapaian hasil maksimal. Beberapa anak menunjukkan keterbatasan dalam konsentrasi dan fokus saat bermain, serta waktu bermain per anak yang masih terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya penyesuaian strategi pada siklus berikutnya untuk mengoptimalkan partisipasi dan pemahaman setiap anak secara lebih merata.

Pada siklus II dilakukan perbaikan yang strategis berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Perubahan mencakup variasi dalam jenis huruf yang diperkenalkan, pengelompokan huruf berdasarkan kategori, serta penambahan elemen suara untuk memperkuat keterkaitan antara bunyi dan bentuk huruf. Selain itu, kegiatan juga diorganisasi dalam kelompok kecil agar setiap anak memiliki waktu bermain yang lebih panjang dan mendapatkan bimbingan yang lebih intensif dari guru. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan rata-rata capaian sebesar 92,3% dan jumlah anak yang tuntas meningkat menjadi 12 dari 13 anak (92,3%). Peningkatan tersebut menandakan bahwa pendekatan belajar melalui bermain yang dirancang dengan baik dapat menjadi metode yang sangat efektif dalam pengembangan kemampuan literasi awal anak. Media bowling huruf tidak hanya menarik minat anak, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, interaksi sosial, dan penguatan memori visual serta kinestetik. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka belajar melalui pengalaman konkret, manipulatif, dan aktivitas simbolik (Firdaus, 2019). Dalam konteks ini, media bowling huruf berfungsi sebagai alat manipulatif yang mendukung transisi dari pengalaman nyata ke simbolisasi huruf.

Teori belajar Vygotsky juga relevan dalam konteks ini, terutama dalam konsep Zona Proksimal Perkembangan (ZPD) dan *scaffolding* (Etnawati, 2022). Kegiatan bermain bowling huruf yang dilakukan secara berkelompok dengan bimbingan guru menciptakan situasi belajar sosial di mana anak mendapatkan bantuan dalam mengenali huruf hingga mereka mampu melakukannya secara mandiri. Guru berperan penting dalam memberikan arahan, pertanyaan pemantik, serta memfasilitasi interaksi anak-anak untuk saling belajar satu sama lain. Kegiatan ini juga memberikan ruang untuk keterlibatan sosial-emosional anak, yang menjadi fondasi penting dalam pembentukan kesiapan belajar yang utuh (Widiastuti, 2022). Dari hasil yang diperoleh, terlihat pula bahwa pendekatan ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar anak baik visual, auditori, maupun kinestetik (Magdalena et al., 2020). Anak yang memiliki gaya belajar kinestetik, misalnya, sangat terbantu karena kegiatan melibatkan gerakan dan aktivitas fisik. Sementara anak yang lebih responsif terhadap rangsangan visual dan suara juga mendapatkan manfaat dari tampilan huruf dan penambahan elemen audio dalam kegiatan.

Keberhasilan metode ini juga tercermin dari perubahan sikap anak dalam pembelajaran (Ufie, 2017). Anak-anak menunjukkan antusiasme, semangat, dan kebahagiaan dalam mengikuti kegiatan. Mereka aktif, senang berekspresi, dan lebih percaya diri saat menyebutkan huruf yang mereka kenali. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan suasana yang kondusif untuk perkembangan literasi awal, sebagaimana ditegaskan dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna sebagai inti dari proses pembelajaran anak usia dini. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan media bowling huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf. Peningkatan capaian belajar yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada anak, menyenangkan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka merupakan pendekatan yang sangat direkomendasikan dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap praktik pembelajaran di taman kanak-kanak, khususnya dalam upaya mengembangkan kemampuan literasi dasar anak melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain dengan media bowling huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak kelompok A di TK ABA 42 Semarang dalam mengenal simbol huruf. Terjadi peningkatan capaian belajar yang signifikan dari pra-siklus (38,5%), siklus I (69,2%), hingga siklus II (92,3%), yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai tahap perkembangan anak mampu mendorong keterlibatan aktif serta penguatan literasi awal secara optimal. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah subjek yang terbatas (13 anak) dan waktu pelaksanaan yang relatif singkat, sehingga hasil belum tentu dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya melibatkan sampel yang lebih besar, dilakukan dalam waktu yang lebih panjang, serta mengeksplorasi efektivitas media permainan serupa terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti kemampuan fonemik, keterampilan menulis awal, maupun aspek sosial-emosional secara lebih mendalam.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah penguasaan kelas yang kurang efektif, serta keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran yang relevan dengan lingkungan siswa. Oleh karena itu, untuk penelitian

selanjutnya, disarankan agar peneliti dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan strategi penguasaan kelas agar anak lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan benda-benda yang ada di sekitar lingkungan anak sebagai media pembelajaran juga perlu diperhatikan, sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang bersifat fleksibel serta dapat diterapkan (ditransfer) dari satu situasi atau konteks ke konteks lainnya.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Damerta, T. D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenai Huruf Melalui Media Loose Part Di Kelas B Tk Sadar Bakti Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat. *Nunchi: Islamic Parenting Journal*, 1(2), 81-91. <http://dx.doi.org/10.31604/ipj.v1i2.14790>
- Dese, M., Dhiu, K. D., Laksana, D. N. L., & Oka, G. P. A. (2025). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Kerja Guru Renduwawo Kecamatan Aesesa Selatan Kabupaten Nagekeo. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(2), 34-40. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss2.1481>
- Etnawati, S. (2021). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130-138. <http://dx.doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fauzia, W. (2023). Perkembangan kognitif anak usia dini. *Feniks Muda Sejahtera*.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 66-73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Hasanah, U., & Deiniatur, M. (2019). Membangun budaya membaca pada anak usia dini di era digital. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3(01), 10-24. <http://dx.doi.org/10.24127/att.v3i01.973>
- Kumorowati, D. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenai Simbol Huruf B, D dan P Melalui Kegiatan Bermain Kotak Pintar. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 2(2), 74-85. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol2.no22023pp74-85>
- Limbong, C. Y., Pardede, S. R., Padang, D., & Rehenda, E. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521-530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12740>
- Maqdalena, E., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan kemampuan simbol huruf melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di desa dukuh krajan rt 09 rw 01 kelurahan dukuh kecamatan sidomukti kota salatiga. *Satya Widya*, 34(2), 125-137. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p125-137>
- Mutaqin, E. J., Muslihah, N. N., Hamdani, N. A., & Sasty, S. D. F. (2021). Analysis of the application of learning theory of JB Bruner in a counseling study counting operation to add whole numbers. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(1), 109-116. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i1.48582>

- Pandia, W. S. S., Psikolog, D. A. H., & Psikolog, Y. W. (2022). Menilik Lebih Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Peran Orang Tua, Guru, dan Institusi. PT Kanisius.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Sarmila, S., Oktamarina, L., & Maryamah, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Bowling Huruf Alfabet terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah 11 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 318-327 <https://doi.org/10.31004/irje.v5i1.1937>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). Penelitian tindakan kelas. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319-327. <https://doi.org/10.14421/jpm.2018.32-05>
- Teguh, M. T. S., Wulan, T. N., & Juansah, D. E. (2023). Teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif pada metode penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5962-5974. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.12005>
- Ufie, A. (2017). Implementasi Teori Genetik Epistemology Dalam Pembelajaran Guna Memantapkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 5(1), 25-43. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol5issue1page25-43>
- Widiastuti, S. (2022). Pembelajaran sosial emosional dalam domain Pendidikan: implementasi dan asesmen. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 964-972. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4427>
- Yani, A. (2019). Kesulitan membaca permulaan pada anak usia dini dalam perspektif analisis reading readiness. *Mimbar Pendidikan: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, 4(2), 113-126. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i2.22202>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>