

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN BALOK DAN RODA PINTAR UNTUK
MENGENALKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI
DI TK DHARMA WANITA 02 TAMANSARI**

Miftahul Janah¹, Indah Kharismawati², Mahendra Aswit Sandra Barata³

Universitas PGRI Argopuro Jember Timur

e-mail: miftahuljannah1907@gmail.com

Diterima: 01/06/2026; Direvisi: 18/06/2026; Diterbitkan: 24/06/2026

ABSTRAK

Pengenalan huruf merupakan kompetensi fundamental dalam perkembangan literasi anak usia dini, namun pendekatan pembelajaran yang monoton kerap memicu kejenuhan serta hambatan dalam memahami bentuk dan bunyi huruf. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media *balok huruf* dan *roda pintar* dalam pembelajaran pengenalan huruf pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita 02 Tamansari. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melibatkan 15 anak berusia 5–6 tahun dan satu guru kelas sebagai informan pendukung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta divalidasi melalui triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan *member checking*. Temuan menunjukkan bahwa *balok huruf* efektif membantu anak mengenali bentuk huruf melalui stimulasi visual dan motorik, sementara *roda pintar* mendukung penguasaan bunyi huruf melalui aktivitas auditif dan verbal. Sebanyak 12 dari 15 anak memperlihatkan antusiasme tinggi, dan 11 dari 15 anak terlibat aktif selama pembelajaran, disertai peningkatan kemampuan menyebutkan nama huruf, membedakan simbol, serta mengaitkan huruf dengan kosakata sederhana. Kombinasi kedua media turut berkontribusi terhadap perkembangan bahasa, koordinasi motorik, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri anak. Meskipun demikian, keterbatasan jumlah subjek dan durasi penelitian menjadi pertimbangan bagi studi lanjutan yang disarankan melibatkan sampel lebih besar dan periode intervensi lebih panjang.

Keywords: Anak Usia Dini, Balok Huruf, Kemampuan Mengenal Huruf, Literasi Awal, Roda Pintar

ABSTRACT

Letter recognition is a fundamental competency in early childhood literacy development; however, monotonous instructional approaches frequently trigger disengagement and impede children's comprehension of letter forms and sounds. This study aims to describe the implementation of *letter block* and *smart wheel* media in letter recognition learning among Group B children at TK Dharma Wanita 02 Tamansari. A descriptive qualitative method was employed, involving 15 children aged 5–6 years and one classroom teacher as a supporting informant. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation, subsequently analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model encompassing data reduction, data display, and conclusion drawing, and validated through technique triangulation, source triangulation, and *member checking*. Findings reveal that *letter blocks* effectively assisted children in recognizing letter forms through visual and motor stimulation, while the *smart wheel* supported phonemic awareness through auditory and verbal activities. A total of 12 out of 15 children demonstrated high enthusiasm, and 11 out of 15 were actively engaged throughout the learning sessions, accompanied by improvements in naming letters, distinguishing letter symbols, and associating letters with simple vocabulary. The combination of both media also contributed to the development of language skills, motor coordination, social competencies, and children's self-confidence. Nevertheless, the limited number of subjects and research duration warrant consideration for future studies, which are recommended to involve larger samples and extended intervention periods.

Keywords: Early Childhood, Letter Blocks, Letter Recognition Skills, Early Literacy, Smart Wheel

Copyright (c) 2024 ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.11820>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan strategis dalam meletakkan fondasi tumbuh kembang anak secara menyeluruh, meliputi dimensi kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun motorik. Pada usia 4–6 tahun, laju perkembangan anak terjadi begitu pesat sehingga diperlukan rangsangan belajar yang dirancang selaras dengan cara anak menyerap pengetahuan. Dalam kerangka teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada rentang usia tersebut tengah berada pada fase praoperasional (2–7 tahun), yakni suatu periode di mana anak membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung dengan objek, eksplorasi aktif, dan interaksi nyata dengan lingkungannya, sehingga pemahaman atas teori ini menjadi landasan penting dalam merancang pembelajaran yang betul-betul sesuai dengan tahap perkembangan anak (Anggrian & Saefurrahman, 2025). Oleh sebab itu, desain pembelajaran di jenjang PAUD seyogianya mengacu pada karakteristik perkembangan tersebut.

Salah satu aspek perkembangan yang krusial untuk distimulasi pada masa ini adalah kemampuan mengenal huruf, yang berfungsi sebagai pondasi awal keterampilan membaca permulaan. Kemampuan ini mencakup kapasitas anak dalam mengidentifikasi bentuk visual, simbol, nama, serta bunyi masing-masing huruf, yang secara keseluruhan membentuk landasan literasi anak sejak dini. Proses membaca permulaan pada anak usia dini pada dasarnya berkembang secara bertahap, mulai dari pengenalan simbol huruf, pemahaman bunyi atau fonem, hingga kemampuan merangkai huruf menjadi satuan kata, yang mencerminkan transisi dari persepsi visual menuju proses fonologis dasar sebagai elemen inti literasi awal (Kartika & Putri, 2023). Temuan empiris memperkuat hal ini, bahwa keterampilan literasi awal dapat dioptimalkan melalui kegiatan bermain yang mengintegrasikan stimulus visual dan aktivitas gerak, sebagaimana dibuktikan oleh penerapan permainan menginjak gambar yang berhasil mendorong kemampuan literasi anak ke rentang penilaian cakap hingga mahir (Hewi et al., 2024). Pendekatan terstruktur menggunakan kartu huruf juga terbukti efektif dalam membangun kemampuan literasi awal, terutama dalam hal pengenalan bentuk dan bunyi huruf secara konsisten melalui desain penelitian kuantitatif eksperimental (Fatika et al., 2025). Anak yang belum mampu menguasai pengenalan huruf secara memadai berisiko mengalami hambatan dalam belajar membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Di samping kesiapan internal anak, perkembangan kemampuan mengenal huruf juga sangat bergantung pada kualitas interaksi sosial dan dukungan dari lingkungan belajar. Mengacu pada perspektif Vygotsky, proses pemerolehan bahasa anak tidak berlangsung dalam ruang hampa, melainkan tumbuh dan berkembang melalui relasi sosial yang bermakna, di mana keterlibatan orang lain memainkan peran sentral dalam pembentukan kemampuan kognitif dan kebahasaan anak (Fitriana & Yusuf, 2024). Implikasinya, kehadiran media pembelajaran yang mampu memancing interaksi dan keterlibatan aktif anak akan membuka ruang pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna.

Akan tetapi, praktik pengenalan huruf di lembaga PAUD pada umumnya masih bertumpu pada pendekatan konvensional seperti ceramah, hafalan berulang, atau penggunaan lembar kerja. Pola pembelajaran semacam ini bertentangan dengan kodrat anak usia dini yang pada hakikatnya belajar paling optimal melalui aktivitas bermain dan pengalaman konkret. Bermain bagi anak bukan sekadar sarana kesenangan, melainkan juga wahana bagi anak untuk mengeksplorasi, membangun pemahaman kausal, serta mengembangkan kemampuan berinteraksi dan menghargai sesama (Khadijah & Wahyuni, 2024).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Dharma Wanita 02 Tamansari, ditemukan sejumlah anak yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf,



mengucapkan bunyi huruf, serta mengaitkan simbol huruf dengan kata-kata sederhana. Selain itu, anak tampak mudah kehilangan konsentrasi dan cepat merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung tanpa dukungan media yang menarik. Kondisi ini mengindikasikan urgensi hadirnya inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan pengalaman belajar yang bersifat konkret sekaligus interaktif. Dalam konteks ini, pendekatan multisensori yang memanfaatkan media bertekstur untuk melibatkan indra peraba juga terbukti mampu memperdalam pengenalan anak terhadap bentuk huruf, karena memadukan pengalaman taktil dan persepsi visual secara simultan (Siti Jenar et al., 2026).

Salah satu media yang berpotensi dimanfaatkan dalam pembelajaran literasi awal adalah media permainan balok. Media ini memberi kesempatan kepada anak untuk secara langsung menyusun dan membentuk huruf, sehingga pemahaman terhadap struktur huruf dibangun melalui pengalaman visual sekaligus kinestetik. Penerapan balok huruf secara sistematis terbukti mampu meningkatkan penguasaan anak terhadap huruf abjad secara signifikan, dengan capaian yang terus meningkat dalam dua siklus pembelajaran berturut-turut (Ainun et al., 2025). Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa media balok berwarna secara efektif mengakomodasi gaya belajar kinestetik dan visual anak, sehingga anak lebih mudah membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk (Qodar et al., 2026). Sejalan dengan itu, media wayang huruf terbukti secara signifikan mendorong kemampuan membaca awal anak melalui pendekatan bermain peran yang secara bersamaan menghadirkan visualisasi tokoh dan bunyi huruf (Pratama et al., 2024). Adapun media berbasis papan seperti papan flanel huruf juga menunjukkan efektivitasnya dalam membantu anak usia 4–5 tahun mengenal huruf lebih optimal, karena memungkinkan anak menempel dan menyusun huruf secara langsung di bawah bimbingan guru (Hasanah et al., 2025).

Selain media balok, roda pintar turut menjadi alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf. Media ini berbentuk roda interaktif berisi huruf-huruf alfabet yang dapat diputar; setelah roda berhenti, anak diminta menyebutkan huruf yang terlihat dan menghubungkannya dengan kata tertentu. Penggunaan media roda baca terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini, sebab menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan, konkret, dan mengundang keterlibatan aktif (Mardiyani & Aulina, 2024). Prinsip serupa pada media berputar juga tampak pada penerapan dadu berputar, yang berhasil meningkatkan persentase pengenalan huruf anak dari 68,89% pada siklus pertama menjadi 87,22% pada siklus kedua (Istiqomah & Rocmah, 2024). Lebih jauh, media pohon pintar berbasis digital interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pengenalan huruf anak, mengingat terdapat korelasi positif antara kemampuan mengenal huruf dengan kesiapan membaca pada tahap berikutnya (Anggita et al., 2023). Media interaktif berbasis permainan fisik seperti karpet ular tangga baca pun menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun, karena memadukan aktivitas gerak dengan pengenalan huruf vokal dan kosakata secara bertahap (Aulina & Sausan, 2024). Permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan unsur huruf juga terbukti mampu meningkatkan penguasaan huruf anak melalui unsur kompetisi dan pengulangan yang menyenangkan (Hayati & Sit, 2024). Di samping itu, kartu suku kata bergambar terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dengan rata-rata skor yang meningkat mulai dari tahap pratindakan hingga akhir intervensi (Rahayu & Wardhani, 2023). Inovasi serupa juga terlihat pada pemanfaatan *flashcard* interaktif berbasis digital yang mengintegrasikan gambar, audio, dan animasi, yang terbukti lebih efektif meningkatkan kesiapan membaca anak dibandingkan *flashcard* statis konvensional (Felisha Putri et al., 2025).

Penerapan media balok huruf dan roda pintar dalam kegiatan belajar diharapkan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya variasi, karena secara bersamaan mengaktifkan kemampuan visual, motorik tangan, dan auditif anak. Dengan demikian, anak diharapkan dapat lebih mudah menginternalisasi simbol dan bunyi huruf dalam proses yang lebih alami dan bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan kedua media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pengenalan huruf pada anak usia dini di TK Dharma Wanita 02 Tamansari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan memaparkan secara mendalam bagaimana media permainan balok huruf dan roda pintar diterapkan dalam kegiatan pengenalan huruf pada anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berupaya menangkap dan memahami fenomena pembelajaran sebagaimana adanya di lapangan, dalam kondisi yang berjalan alami tanpa rekayasa terhadap variabel apapun. Sejalan dengan hal ini, Moleong (2019) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif diarahkan untuk memahami fenomena secara utuh dengan bertumpu pada pengamatan terhadap konteks alamiah tempat subjek berada.

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita 02 Tamansari pada semester genap tahun ajaran yang sedang berjalan. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan bahwa lembaga tersebut telah mengimplementasikan model pembelajaran berbasis bermain dan memiliki ketersediaan media edukatif yang relevan dengan tahap perkembangan anak usia dini, sehingga selaras dengan fokus kajian yang diteliti.

Subjek penelitian melibatkan 15 anak kelompok B berusia 5–6 tahun serta seorang guru kelas yang berperan sebagai informan pendukung. Penetapan subjek dilakukan melalui teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa anak kelompok B tengah berada pada tahap perkembangan pengenalan huruf yang menjadi inti kajian penelitian ini. Jumlah subjek yang relatif kecil merupakan kewajaran dalam penelitian kualitatif, mengingat orientasinya adalah kedalaman pemahaman, bukan perluasan generalisasi. Kecukupan data ditentukan berdasarkan prinsip kejenuhan data (*data saturation*), yaitu manakala observasi, wawancara, dan dokumentasi lanjutan tidak lagi memunculkan informasi baru yang bermakna.

Prosedur penelitian ditempuh melalui empat tahap yang berurutan. Tahap pertama adalah perencanaan, mencakup penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Tahap kedua adalah pelaksanaan, berupa penerapan media balok huruf dan roda pintar dalam kegiatan pengenalan huruf. Tahap ketiga adalah observasi dan dokumentasi, yang dijalankan secara bersamaan dengan proses pembelajaran guna merekam aktivitas dan perkembangan anak secara langsung. Tahap keempat adalah evaluasi dan analisis data, yang dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan kedua media tersebut selama penelitian berlangsung.

Pengumpulan data dalam penelitian ini mengandalkan tiga teknik yang saling melengkapi. Teknik pertama adalah observasi partisipatif, yang digunakan untuk memantau keterlibatan dan kemajuan kemampuan anak selama pembelajaran. Teknik kedua adalah wawancara semi-terstruktur bersama guru kelas, untuk menggali informasi tentang implementasi media serta perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Teknik ketiga adalah dokumentasi, yang mencakup foto kegiatan, hasil karya anak, serta catatan perkembangan selama penelitian berlangsung.

Instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara untuk memandu proses tanya jawab dengan guru kelas, lembar observasi aktivitas anak untuk mencatat indikator pengenalan huruf secara sistematis, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai penguat data dari observasi dan wawancara. Ketiga instrumen ini digunakan secara terpadu guna menghasilkan data yang rinci dan mencerminkan kondisi pembelajaran yang sesungguhnya.

Analisis data dilakukan dengan model deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan yang saling berkaitan, yakni pemilahan data, penyajian data, dan penyimpulan atau verifikasi, yang dijalankan secara siklis dan berkelanjutan dari awal hingga akhir penelitian (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Pada tahap pemilahan, data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilih dan disederhanakan sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah disaring kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar pola dan temuan penelitian dapat dipahami dengan lebih mudah. Penyimpulan dilakukan secara bertahap dan terus diverifikasi sepanjang proses penelitian berjalan.

Keabsahan data diuji melalui dua strategi triangulasi. Pertama, triangulasi teknik, yakni dengan mencocokkan dan membandingkan data yang bersumber dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kedua, triangulasi sumber, yakni dengan mempertemukan informasi dari guru kelas dan hasil pengamatan langsung terhadap anak. Selain kedua strategi tersebut, dilakukan pula *member checking* kepada guru kelas guna memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan kondisi pembelajaran yang benar-benar terjadi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan data mengenai kemampuan mengenal huruf pada 15 anak kelompok B di TK Dharma Wanita 02 Tamansari sebelum dan sesudah penerapan media balok huruf dan roda pintar. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru kelas, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan tiga indikator kemampuan mengenal huruf, yaitu kemampuan mengenali bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan menghubungkan huruf dengan kata sederhana, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Indikator	Sebelum Penggunaan Media	Setelah Penggunaan Media
Mengenali bentuk huruf	Sebagian anak masih kesulitan	Sebagian besar anak mampu mengenali huruf
Menyebutkan bunyi huruf	Masih terbatas	Lebih banyak anak mampu menyebutkan bunyi huruf
Menghubungkan huruf dengan kata	Belum konsisten	Mulai mampu menghubungkan huruf dengan kata sederhana

Tabel 1 menunjukkan adanya perubahan pada ketiga indikator kemampuan mengenal huruf setelah anak mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media balok huruf dan roda pintar. Pada kondisi awal, anak masih menunjukkan kesulitan dalam mengenali bentuk huruf, terbatas dalam menyebutkan bunyi huruf, serta belum konsisten dalam menghubungkan huruf dengan kata. Setelah penerapan kedua media, ketiga indikator tersebut menunjukkan perkembangan ke arah yang lebih baik, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh terhadap capaian kemampuan anak pada ketiga aspek tersebut.

Tabel 2. Temuan Penggunaan Media Roda Pinter

Aspek yang Diamati	Temuan
Bentuk media	Roda putar berwarna menarik, dilengkapi simbol huruf alfabet
Prosedur kegiatan	Anak memutar roda secara bergantian; saat roda berhenti, anak menyebutkan nama huruf dan kata berawalan huruf tersebut
Contoh respons anak	Huruf "B" → anak spontan menyebutkan kata "bola" dan "burung"
Tingkat antusiasme	12 dari 15 anak menunjukkan antusiasme tinggi
Tingkat partisipasi aktif	11 dari 15 anak aktif menjawab/mengajukan pertanyaan
Tingkat fokus	Anak lebih fokus dibandingkan saat pembelajaran hanya berupa penjelasan lisan
Aspek bunyi huruf	Anak mendengar pengucapan huruf langsung dari guru dan teman sebaya
Aspek keberanian berbicara	Anak yang semula pasif mulai berani menjawab pertanyaan guru
Aspek sosial	Anak belajar menunggu giliran, mendengarkan jawaban teman, dan bekerja sama
Catatan guru kelas	Anak lebih bersemangat dibandingkan metode pembelajaran biasa

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa sebagian besar anak (12 dari 15) merespons media roda pinter dengan antusiasme tinggi, dan lebih dari separuh anak (11 dari 15) terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Temuan ini didukung oleh contoh konkret berupa kemampuan anak menyebutkan kata "bola" dan "burung" secara spontan ketika roda berhenti pada huruf "B", yang menunjukkan bahwa anak tidak sekadar mengenali bentuk huruf, tetapi juga mulai mengaitkan bunyi huruf dengan kosakata yang dikenalnya. Selain capaian pada aspek kognitif, data juga mencatat perkembangan pada aspek sosial dan keberanian berbicara, yang mengindikasikan bahwa media roda pinter memberikan dampak yang melampaui satu aspek kemampuan saja.

Tabel 3. Temuan Penggunaan Media Balok Huruf

Aspek yang Diamati	Temuan
Prosedur kegiatan	Anak mengambil balok huruf, lalu mencocokkan dengan bentuk huruf pada papan permainan
Tingkat keaktifan	Anak lebih aktif dibandingkan saat mengerjakan lembar kerja
Kemampuan motorik	Anak memegang, menyusun, dan memasang huruf secara langsung
Perkembangan pembeda bentuk huruf	Anak yang sebelumnya kesulitan membedakan huruf mirip mulai menunjukkan kemajuan
Koordinasi visual-motorik	Anak mengontrol gerakan tangan lebih teliti saat memasang balok pada tempat yang sesuai
Suasana belajar	Lebih menyenangkan karena belajar sambil bermain bersama teman
Tingkat kebosanan	Anak tidak mudah bosan selama kegiatan berlangsung
Pengelolaan kelas	Guru lebih mudah mengarahkan anak karena perhatian anak terfokus pada media

Tabel 3 menunjukkan bahwa media balok huruf memberikan kontribusi yang menonjol pada aspek motorik dan kemampuan membedakan bentuk huruf. Temuan mengenai anak yang sebelumnya kesulitan membedakan huruf berbentuk mirip namun menunjukkan kemajuan setelah beberapa kali kegiatan mengindikasikan bahwa pengulangan aktivitas memegang dan mencocokkan huruf secara langsung berperan dalam memperkuat ingatan visual anak terhadap bentuk huruf. Selain itu, data pada aspek pengelolaan kelas turut memperlihatkan manfaat praktis media ini bagi guru, yaitu memudahkan pengajaran karena perhatian anak terpusat pada aktivitas yang sedang dilakukan.

Tabel 4. Temuan Aktivitas Pembelajaran Gabungan (Roda Pintar dan Balok Huruf)

Aspek yang Diamati	Temuan
Alur kegiatan	Apersepsi dan pengenalan huruf → permainan roda pintar dan balok huruf secara bergantian dalam kelompok kecil
Suasana kegiatan	Santai dan nyaman bagi anak
Tingkat rasa ingin tahu	12 dari 15 anak menunjukkan rasa ingin tahu tinggi
Tingkat partisipasi aktif	11 dari 15 anak aktif mengajukan/menjawab pertanyaan
Daya konsentrasi	Anak mempertahankan konsentrasi lebih lama dibandingkan metode ceramah
Partisipasi pada tahapan kegiatan	Anak mengikuti arahan guru dan menyelesaikan permainan hingga akhir
Aspek sosial-emosional	Anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, dan merespons jawaban teman
Keberanian berbicara	Anak yang sebelumnya diam mulai berani berbicara di depan kelompok

Tabel 4 memperlihatkan bahwa pengaturan kegiatan secara berkelompok kecil memungkinkan seluruh anak memperoleh kesempatan yang merata untuk menggunakan kedua media secara bergantian. Angka rasa ingin tahu dan partisipasi aktif pada tabel ini konsisten dengan temuan pada Tabel 2, yang memperkuat indikasi bahwa kombinasi kedua media menjaga tingkat keterlibatan anak tetap tinggi sepanjang sesi pembelajaran, bukan hanya pada satu jenis aktivitas saja. Data mengenai daya konsentrasi dan penyelesaian kegiatan hingga akhir turut menunjukkan bahwa format pembelajaran berbasis permainan mampu mempertahankan perhatian anak dalam rentang waktu yang lebih panjang dibandingkan metode ceramah.

Tabel 5. Temuan Efektivitas Kombinasi Media Balok Huruf dan Roda Pintar

Aspek yang Diamati	Temuan
Kemampuan menyebutkan nama huruf	Meningkat
Kemampuan membedakan simbol huruf	Meningkat
Kemampuan menghubungkan huruf dengan kata	Meningkat
Kecepatan merespons instruksi guru	Anak lebih cepat merespons saat diminta menunjukkan huruf tertentu
Partisipasi dalam kegiatan kelas	Meningkat
Minat mengulang aktivitas bermain	Muncul antusiasme anak untuk mengulang permainan
Rasa percaya diri	Meningkat, baik saat menjawab pertanyaan maupun bermain bersama teman
Kontribusi media balok huruf	Mendukung pemahaman bentuk huruf melalui aktivitas visual dan motorik
Kontribusi media roda pintar	Mendukung pengenalan bunyi huruf melalui aktivitas berbicara dan mendengarkan
Dampak pengiring (selain mengenal huruf)	Perkembangan kemampuan bahasa, koordinasi motorik, keterampilan sosial, dan emosional anak

Tabel 5 merangkum bahwa kombinasi kedua media memberikan hasil yang lebih menyeluruh dibandingkan jika hanya salah satu media yang diterapkan. Media balok huruf dan roda pintar tampak saling melengkapi: media balok berkontribusi pada penguatan aspek visual-motorik, sedangkan media roda pintar berkontribusi pada penguatan aspek auditori-verbal. Keterpaduan kedua kontribusi tersebut tercermin pada peningkatan kecepatan respons anak serta kepercayaan diri yang juga ikut tumbuh seiring meningkatnya partisipasi anak dalam



kegiatan kelas. Selain capaian pada kemampuan mengenal huruf, data turut menunjukkan adanya dampak pengiring pada aspek bahasa, motorik, sosial, dan emosional, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan manfaat yang melampaui satu domain perkembangan saja.

Pembahasan

Temuan pada Tabel 1 menunjukkan adanya perubahan pada tiga indikator kemampuan mengenal huruf, yaitu pengenalan bentuk huruf, penyebutan bunyi huruf, dan kemampuan menghubungkan huruf dengan kata sederhana. Perubahan ini sejalan dengan pandangan bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini berkembang secara bertahap, mulai dari pengenalan huruf, pengenalan bunyi huruf, hingga penggabungan huruf menjadi kata, sebagai cerminan pergeseran dari sekadar mengenali simbol visual menuju proses fonologis dasar dalam literasi awal (Kartika & Putri, 2023). Pola peningkatan pada ketiga indikator secara bersamaan mengindikasikan bahwa media yang diterapkan tidak hanya menyentuh satu aspek kemampuan, melainkan turut mendukung keseluruhan tahapan perkembangan literasi awal tersebut.

Pada aspek penggunaan media roda pintar (Tabel 2), tingginya antusiasme anak (12 dari 15) dan partisipasi aktif (11 dari 15) menunjukkan bahwa media berbasis permainan berputar mampu menarik perhatian anak secara konsisten selama kegiatan berlangsung. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media roda baca efektif meningkatkan kemampuan membaca awal anak karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, konkret, dan interaktif (Mardiyani & Aulina, 2024). Respons spontan anak dalam menyebutkan kata "bola" dan "burung" saat roda berhenti pada huruf "B" turut menggambarkan prinsip permainan berputar yang melibatkan unsur tunggu-respons, sebagaimana ditemukan pula pada penerapan media dadu berputar yang berhasil meningkatkan persentase pengenalan huruf anak secara signifikan antarsiklus (Istiqomah & Rocmah, 2024). Selain capaian kognitif, munculnya keberanian anak yang semula pasif untuk menjawab pertanyaan guru menunjukkan adanya korelasi antara kemahiran mengenal huruf dengan kesiapan anak mengembangkan keterampilan komunikasi, sejalan dengan temuan pada media pohon pintar berbasis digital interaktif (Anggita et al., 2023).

Pada aspek penggunaan media balok huruf (Tabel 3), kemajuan anak dalam membedakan huruf berbentuk mirip setelah beberapa kali kegiatan mengindikasikan bahwa pengalaman taktil dan visual yang berulang berperan penting dalam memperkuat ingatan anak terhadap bentuk huruf. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian bahwa penggunaan balok huruf secara sistematis dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf abjad, dengan capaian yang meningkat signifikan setelah penerapan bertahap dalam beberapa siklus pembelajaran (Ainun et al., 2025). Warna dan bentuk balok yang variatif turut memudahkan anak mengenali perbedaan struktur huruf, sebagaimana ditemukan pada penggunaan media balok berwarna yang memfasilitasi gaya belajar kinestetik dan visual anak secara bersamaan (Qodar et al., 2026). Manfaat tambahan berupa kemudahan guru mengarahkan anak karena perhatian yang terfokus pada media juga menggambarkan prinsip pembelajaran berbasis papan yang memungkinkan anak menyusun huruf secara langsung dengan bimbingan guru, sebagaimana ditemukan pada media papan flanel huruf (Hasanah et al., 2025).

Pada aspek aktivitas pembelajaran gabungan (Tabel 4), pengaturan kelompok kecil yang memberikan kesempatan merata bagi seluruh anak untuk menggunakan kedua media secara bergantian tampak berkontribusi terhadap konsistensi rasa ingin tahu dan partisipasi aktif anak sepanjang sesi. Anak yang mampu mempertahankan konsentrasi lebih lama dibandingkan saat

metode ceramah, serta kesediaan menyelesaikan permainan hingga akhir, menunjukkan bahwa aktivitas bermain memberi anak kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi dan membangun pemahamannya sendiri. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa bermain bagi anak usia dini bukan sekadar aktivitas menyenangkan, melainkan metode untuk bereksplorasi, memahami sebab-akibat, serta melibatkan interaksi sosial sehingga anak mampu bekerja sama dan saling menghargai (Khadijah & Wahyuni, 2024). Capaian pada aspek sosial-emosional, seperti kemampuan menunggu giliran dan merespons jawaban teman, juga memperkuat gagasan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam proses belajar dan perkembangan kognitif anak (Fitriana & Yusuf, 2024). Keberanian anak yang sebelumnya diam untuk mulai berbicara di depan kelompok turut sejalan dengan temuan pada media karpet ular tangga baca, yang memadukan unsur bermain fisik dengan pengenalan huruf secara bertahap sehingga mendorong anak lebih terbuka dalam merespons instruksi (Aulina & Sausan, 2024).

Pada aspek efektivitas kombinasi kedua media (Tabel 5), pola saling melengkapi antara media balok huruf yang menguatkan aspek visual-motorik dan media roda pintar yang menguatkan aspek auditori-verbal menunjukkan bahwa integrasi multisensori memberikan hasil yang lebih menyeluruh dibandingkan penerapan satu media saja. Pendekatan ini sejalan dengan temuan bahwa media bertekstur yang memadukan pengalaman taktil dengan pengamatan visual membantu anak mengenali bentuk huruf secara lebih mendalam (Siti Jenar et al., 2026). Peningkatan kecepatan respons anak serta tumbuhnya rasa percaya diri seiring meningkatnya partisipasi juga relevan dengan hasil penelitian bahwa penggunaan kartu huruf secara terstruktur efektif meningkatkan kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam mengenali bentuk dan bunyi huruf secara konsisten (Fatika et al., 2025).

Dampak pengiring berupa perkembangan kemampuan bahasa, koordinasi motorik, keterampilan sosial, dan emosional yang muncul bersamaan dengan peningkatan kemampuan mengenal huruf menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberi stimulasi pada berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan, bukan hanya pada satu domain kemampuan. Temuan ini relevan dengan pandangan bahwa pada usia 4–6 tahun, anak berada pada masa perkembangan yang berlangsung sangat cepat sehingga membutuhkan stimulasi pembelajaran yang sesuai karakteristik belajarnya, sebagaimana dijelaskan melalui teori tahap praoperasional Piaget (Anggrian & Saefurahman, 2025). Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan, sehingga media yang dapat dilihat, disentuh, dan dimainkan seperti balok huruf dan roda pintar menjadi sarana yang relevan untuk mengubah konsep huruf yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami anak.

Secara keseluruhan, sinkronisasi antara temuan pada kelima tabel hasil dengan kajian teori pada bagian pendahuluan memperkuat simpulan bahwa kombinasi media balok huruf dan roda pintar merupakan pendekatan yang relevan untuk mendukung kemampuan mengenal huruf sekaligus aspek perkembangan lain pada anak usia dini, sebagaimana telah ditunjukkan secara konsisten oleh berbagai penelitian media permainan literasi sejenis pada bagian pendahuluan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media balok huruf dan roda pintar terbukti memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita 02 Tamansari, yang tercermin dari peningkatan pada tiga indikator utama, yaitu kemampuan mengenali bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan menghubungkan huruf dengan kata sederhana. Media balok huruf berperan dalam menguatkan aspek visual-



motorik anak melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan huruf secara langsung, sedangkan media roda pintar berperan dalam menguatkan aspek auditori-verbal melalui aktivitas mendengar dan menyebutkan bunyi huruf, sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya antusiasme (12 dari 15 anak) dan partisipasi aktif (11 dari 15 anak) selama kegiatan berlangsung. Kombinasi kedua media tersebut saling melengkapi dan menghasilkan capaian yang lebih menyeluruh dibandingkan penerapan satu media saja, sekaligus memberikan dampak pengiring berupa perkembangan kemampuan bahasa, koordinasi motorik, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media balok huruf dan roda pintar layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran berbasis bermain untuk mendukung kemampuan mengenal huruf dan literasi awal pada anak usia dini.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang kecil (15 anak) dan cakupan lokasi yang terbatas pada satu lembaga PAUD, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan: (1) bagi guru PAUD, agar memanfaatkan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan berbasis permainan secara konsisten dalam kegiatan mengenal huruf; (2) bagi lembaga pendidikan anak usia dini, agar menyediakan media pembelajaran yang lebih beragam guna mendukung kualitas kegiatan literasi awal; dan (3) bagi peneliti selanjutnya, agar memperluas jumlah subjek dan lokasi penelitian serta menguji efektivitas media balok huruf dan roda pintar melalui pendekatan atau desain penelitian yang berbeda, misalnya penelitian tindakan kelas (PTK) atau studi kuantitatif eksperimental, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh kedua media tersebut terhadap perkembangan literasi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, N., Ngura, E. T., Ita, E., & Dua Dhiu, K. (2025). Peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad dengan balok huruf pada anak kelompok B di KB Ilham Maukaro. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 229–237. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5444>
- Anggita, R., Sormin, D., Lubis, J. N., & Nopriani Lubis, J. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui media pohon pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5919–5930. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5384>
- Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori perkembangan kognitif Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di PAUD. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.64724/y20wk478>
- Aulina, C. N., & Sausan, L. (2024). Peningkatan kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun melalui media karpet ular tangga baca (Kartaca). *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 254–266. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.520>
- Fatika, V., Amrullah, A., Awalunisah, S., & Agusniatih, A. (2025). Efektivitas kartu huruf terhadap kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun di kelompok B. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1487>
- Felisha Putri, T., Eliza, D., Yulsofriend, & Suryana, D. (2025). Pengaruh flashcard interaktif berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1041–1053. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1662>
- Fitriana, T. R., & Yusuf, M. (2024). Faktor dominan yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini di Indonesia: Systemic literature review. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 63–74. <https://doi.org/10.24235/awlady.v10i1.16536>
- Hasanah, U., Farida, S., & Yana, M. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media papan flanel pada anak usia 4–5 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1695–1709. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1690>



- Hayati, N., & Sit, M. (2024). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga pada anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 576–586. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.920>
- Hewi, L., Anhusadar, L., & Nur Fadhillah, M. (2024). Pengembangan literasi anak usia dini melalui permainan menginjak gambar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1064–1075. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.1010>
- Istiqomah, L., & Rocmah, L. I. (2024). Penerapan media dadu berputar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun. *Journal of Education Research*, 5(4), 4926–4937. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1693>
- Kartika, W. I., & Putri, A. A. P. (2023). Analisis kemampuan membaca permulaan di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4097–4106. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4372>
- Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan permainan edukatif untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151–1160. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>
- Mardiyani, I., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun melalui media roda baca di KB Permata Sunnah. *Journal of Education Research*, 5(4), 5576–5588. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1675>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Pratama, S. A. D., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2024). Penggunaan media wayang huruf pada aktivitas membaca permulaan bagi anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 433–445. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.573>
- Qodar, L. R. R., Sopia, C., & Arif Syarif, M. (2026). Efektivitas media balok berwarna dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 2360–2371. <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/2271>
- Rahayu, F. R. W., & Wardhani, J. D. (2023). Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan media kartu suku kata bergambar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 688–698. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.375>
- Siti Jenar, M., Jannah, M., & Fitri, R. (2026). Efektivitas media sandpaper letter untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1540–1547. <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/2136>