

Strategi Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Yunanda Lubna Ubaidi^{1*}, Wahyu Hananingsih², Baiq Roni Indira Astriya²

¹²³Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: 220110153.mhs@uinmataram.ac.id¹, wahyuhananingsih@uinmataram.ac.id², indira23@uinmataram.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by the importance of stimulating early literacy in young children through meaningful and enjoyable play activities rather than formal reading, writing, and numeracy instruction. This study aimed to describe (1) teachers' strategies for stimulating children's ability to recognize alphabet letters using letter card media, (2) the letter recognition abilities of children aged 4–5 years, and (3) supporting and inhibiting factors at RA Al Husna Gersik Kediri. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation and analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model, consisting of data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. Data validity was established through source and technique triangulation. The results showed that: (1) teachers implemented demonstration, learning through play using the "Letter Card Hunt" game, and heterogeneous grouping that encouraged peer tutoring; (2) letter card media supported children's early literacy abilities, as indicated by 12 of 16 children who were able to name letters A–Z, distinguish similar-shaped letters, classify vowels and consonants, and construct simple words; and (3) supporting factors included attractive media, teacher creativity, and parental cooperation, while inhibiting factors included short attention spans, fluctuating behavior, and limited practice at home. Teachers addressed these challenges through individual approaches, varied games, and communication with parents.

Keywords: teacher strategies, alphabet letter recognition, letter card media, children aged 4–5 years.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya stimulasi keaksaraan awal anak usia dini melalui kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan, bukan pembelajaran calistung formal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) strategi guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf abjad melalui media kartu huruf, (2) kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun, dan (3) faktor pendukung dan penghambat di RA Al Husna Gersik Kediri. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) guru menerapkan strategi demonstrasi, belajar sambil bermain melalui permainan "Berburu Kartu Huruf", dan kelompok heterogen yang mendorong tutor sebaya; (2) media kartu huruf mendukung kemampuan keaksaraan awal, ditunjukkan oleh 12 dari 16 anak yang mampu menyebutkan huruf A–Z, membedakan huruf mirip, mengelompokkan huruf vokal dan konsonan, serta menyusun kata sederhana; dan (3) faktor pendukung meliputi media menarik, kreativitas guru, serta kerja sama orang tua, sedangkan hambatannya meliputi rentang atensi pendek, perilaku anak yang berubah-ubah, dan kurangnya pengulangan di rumah. Guru mengatasinya melalui pendekatan individual, variasi permainan, dan komunikasi dengan orang tua.

Kata kunci: strategi guru, kemampuan mengenal huruf abjad, media kartu huruf, anak usia 4–5 tahun

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang memiliki posisi fundamental dalam membangun landasan perkembangan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Pada tahap ini, stimulasi diberikan secara terpadu untuk mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, serta kesiapan belajar anak. Salah satu kemampuan yang perlu

memperoleh perhatian dalam perkembangan bahasa adalah literasi awal, khususnya kemampuan mengenal huruf sebagai fondasi bagi perkembangan membaca permulaan. Kemampuan literasi awal pada anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali simbol, tetapi juga menjadi bagian dari proses anak memahami hubungan antara bentuk, bunyi, dan makna bahasa (Rahayu & Destiana, 2024). Pada usia 4–5 tahun, anak berada pada periode perkembangan bahasa yang sangat responsif terhadap stimulasi simbol, bunyi, dan makna. Oleh karena itu, pemberian stimulasi pengenalan huruf pada periode tersebut perlu dilakukan secara tepat, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Sari et al., 2023).

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu komponen penting dalam literasi awal yang mencakup kemampuan mengidentifikasi bentuk huruf, membedakan huruf, menyebutkan nama huruf, serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Kemampuan tersebut tidak berkembang secara otomatis, tetapi memerlukan stimulasi yang dilakukan secara berulang, konsisten, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Kurniawan, 2022). Keterbatasan stimulasi pada tahap awal dapat menyebabkan anak mengalami hambatan dalam perkembangan literasi yang selanjutnya berpotensi memengaruhi proses pembelajaran membaca pada jenjang pendidikan berikutnya (Sari, 2023). Oleh sebab itu, pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini perlu ditempatkan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis, kontekstual, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Karakteristik pembelajaran anak usia dini menuntut proses pendidikan yang berbeda dari pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar. Anak belajar melalui pengalaman konkret, interaksi, eksplorasi, dan terutama aktivitas bermain. Pembelajaran literasi yang terlalu menekankan hafalan dan aktivitas akademik secara langsung berpotensi kurang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan aktivitas bermain yang menyenangkan (Rahayu & Destiana, 2024). Dalam konteks tersebut, guru memiliki tanggung jawab untuk merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan adaptif melalui pemilihan metode, media, aktivitas, serta bentuk evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Fazriah, 2025). Strategi pembelajaran dengan demikian tidak sekadar berkaitan dengan metode penyampaian materi, tetapi mencakup keseluruhan proses guru dalam merencanakan, melaksanakan, mengarahkan, dan mengevaluasi stimulasi perkembangan anak.

Posisi guru menjadi semakin penting dalam pembelajaran literasi awal karena guru merupakan pihak yang berinteraksi secara langsung dengan anak selama proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar kondusif, memberikan stimulasi, membangun interaksi, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran (Fazriah, 2025). Strategi yang variatif memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai aktivitas, sedangkan pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan anak kehilangan perhatian dan mengalami kesulitan dalam memahami materi (Kurniawan, 2022). Oleh karena itu, keberhasilan stimulasi kemampuan mengenal huruf tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan, tetapi juga oleh bagaimana guru mengorganisasikan pengalaman belajar sehingga anak dapat berinteraksi secara aktif dengan simbol-simbol huruf.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses tersebut adalah kartu huruf. Kartu huruf merupakan media visual yang menyajikan simbol huruf dalam bentuk konkret sehingga memungkinkan anak mengamati, mengenali, membedakan, dan mengingat bentuk huruf melalui pengalaman langsung. Penggunaan kartu huruf dapat dikembangkan dalam berbagai aktivitas bermain, seperti mencocokkan huruf, menyebutkan huruf, menghubungkan huruf dengan gambar, menyusun kata sederhana, maupun permainan tebak huruf (Rizawati & Susanti, 2023). Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan aspek visual, bahasa, motorik, dan kognitif secara terpadu. Media kartu huruf juga dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga anak memiliki kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat konkret dan menyenangkan (Rahayu & Destiana, 2024).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu huruf dapat mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Penggunaan media tersebut dilaporkan dapat membantu anak dalam menyebutkan, membedakan, dan mengingat simbol huruf melalui aktivitas pembelajaran yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional (Rizawati & Susanti, 2023). Selain mendukung kemampuan kognitif dan bahasa, penggunaan media bermain juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak selama proses pembelajaran (Fazriah, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa kartu huruf memiliki potensi sebagai media stimulasi literasi awal, tetapi efektivitasnya tidak dapat dilepaskan dari cara guru merancang dan mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran secara optimal membutuhkan strategi guru yang mampu mengubah media menjadi pengalaman belajar yang interaktif. Kartu huruf yang hanya digunakan dengan cara diperlihatkan kemudian diikuti dengan kegiatan menghafal dapat membatasi peluang anak untuk mengeksplorasi simbol secara aktif. Sebaliknya, pengintegrasian kartu huruf dengan aktivitas bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan simbol, gambar, gerakan, serta lingkungan belajar (Kurniawan, 2022). Dengan demikian, fokus terhadap media saja belum cukup untuk menjelaskan keberhasilan stimulasi kemampuan mengenal huruf. Aspek strategi guru dalam memilih, mengombinasikan, dan mengimplementasikan media menjadi bagian penting yang perlu dikaji secara lebih mendalam.

Persoalan tersebut menjadi relevan karena praktik pembelajaran di sejumlah lembaga PAUD masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan media dan aktivitas bermain sebagai bagian dari stimulasi literasi awal. Pengenalan huruf masih dapat ditemukan melalui kegiatan yang berorientasi pada papan tulis, buku latihan, atau pengulangan simbol secara konvensional sehingga kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman konkret dan permainan menjadi terbatas (Sari, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pengalaman bermain dengan praktik pengenalan huruf yang masih cenderung bersifat akademik. Kesenjangan ini penting dikaji karena stimulasi literasi pada anak usia dini seharusnya tidak hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan mengenal simbol, tetapi juga mempertimbangkan proses, keterlibatan, dan pengalaman belajar anak.

Dalam konteks tersebut, praktik pembelajaran di RA Al Husna Gersik Kediri menunjukkan adanya upaya guru memanfaatkan kartu huruf sebagai media untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun. Media tersebut tidak hanya digunakan untuk memperkenalkan bentuk huruf, tetapi diintegrasikan dengan aktivitas bermain yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (Rahmawati, 2022). Salah satu praktik yang menarik adalah penggabungan kartu huruf dengan permainan tradisional engklek. Integrasi tersebut dilakukan dengan meminta anak mengenali huruf tertentu melalui kartu, menghubungkan huruf dengan gambar yang relevan, kemudian melakukan aktivitas gerak melalui permainan engklek berdasarkan huruf yang dipelajari. Misalnya, ketika guru menunjukkan huruf “D”, anak diminta menemukan kartu huruf yang sesuai, kemudian mengidentifikasi gambar “delima” pada bagian belakang kartu, dan selanjutnya melompat pada kotak engklek yang berkaitan dengan huruf tersebut. Aktivitas ini mempertemukan stimulasi literasi dengan aktivitas motorik sehingga proses pengenalan huruf berlangsung melalui pengalaman bermain yang konkret.

Integrasi kartu huruf dan permainan engklek juga menghadirkan dimensi pembelajaran yang lebih luas. Anak tidak hanya distimulasi untuk mengenali bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga terlibat dalam aktivitas gerak, konsentrasi, koordinasi, dan interaksi selama permainan. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran juga memberikan ruang bagi pengenalan unsur kearifan lokal kepada anak. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran tersebut memperlihatkan bahwa stimulasi literasi awal dapat dikembangkan melalui integrasi berbagai aspek perkembangan, bukan semata-mata melalui kegiatan pengenalan simbol secara langsung.

Meskipun penelitian mengenai media kartu huruf dan kemampuan mengenal huruf anak usia dini telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus mengeksplorasi strategi guru dalam mengintegrasikan kartu huruf dengan permainan tradisional sebagai konteks stimulasi literasi awal pada anak usia 4–5 tahun masih perlu diperluas. Penelitian terdahulu lebih banyak menempatkan kartu huruf sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf atau mengukur perubahan kemampuan anak setelah penggunaan media tersebut (Rizawati & Susanti, 2023; Rahayu & Destiana, 2024). Sementara itu, aspek proses pembelajaran, terutama bagaimana guru merencanakan strategi, mengimplementasikan permainan, memberikan stimulasi, melakukan pendampingan, serta menghadapi faktor pendukung dan penghambat selama penggunaan media, belum menjadi fokus utama. Celah penelitian tersebut menjadi dasar penting untuk mengkaji strategi guru secara lebih komprehensif, karena keberhasilan penggunaan media tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media, tetapi juga oleh keputusan pedagogis guru dalam menggunakannya.

Kondisi empiris di RA Al Husna Gersik Kediri semakin memperkuat urgensi penelitian ini. Berdasarkan observasi awal, kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok A usia 4–5 tahun menunjukkan perkembangan yang cukup baik, tetapi belum seluruh anak mencapai kemampuan yang diharapkan. Dari 16 peserta didik, sebanyak 11 anak telah mampu mengenal huruf abjad sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan, sedangkan 4–5 anak lainnya masih memerlukan pendampingan dalam proses pengenalan huruf melalui media kartu huruf (Observasi awal RA Al Husna Gersik Kediri, 2026). Variasi kemampuan tersebut menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan kepada anak perlu mempertimbangkan perbedaan kemampuan, kebutuhan pendampingan, serta karakteristik belajar masing-masing anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis secara mendalam strategi guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf abjad melalui media kartu huruf pada anak usia 4–5 tahun di RA Al Husna Gersik Kediri. Fokus penelitian mencakup strategi yang digunakan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, bentuk penggunaan kartu huruf dan permainan engklek dalam kegiatan stimulasi, perkembangan kemampuan mengenal huruf anak, serta faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama proses pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada kajian terhadap proses pedagogis guru dalam mengintegrasikan media kartu huruf dengan permainan tradisional engklek sebagai pengalaman belajar literasi awal, sehingga penelitian tidak berhenti pada pertanyaan apakah media dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi mengkaji bagaimana strategi tersebut dilaksanakan, bagaimana anak meresponsnya, dan kondisi apa yang memengaruhi pelaksanaannya

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam strategi guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf abjad melalui media kartu huruf pada anak usia 4–5 tahun di RA Al Husna Gersik Kediri. Penelitian dilaksanakan pada kelompok A yang berjumlah 16 anak, dengan fokus pada strategi guru, kemampuan anak mengenal huruf, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran. Lokasi dipilih secara purposif karena memiliki praktik pembelajaran yang mengintegrasikan media kartu huruf dengan permainan tradisional engklek. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrumen utama yang terlibat dalam pengumpulan dan interpretasi data (Moleong, 2019). Data primer diperoleh melalui observasi dan Wawancara adapun data primer yang dalam penelitian ini adalah Guru dan anak yang usia 4-5 tahun sedangkan data sekunder diperoleh dari perangkat pembelajaran, catatan perkembangan anak, foto kegiatan, dan dokumen relevan lainnya (Sugiyono, 2023; Moleong, 2019). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi diarahkan pada strategi guru dalam memperkenalkan huruf, penggunaan kartu huruf, integrasi permainan engklek, pemberian penguatan, pendampingan, serta respons dan kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, membedakan huruf, menghubungkan huruf

dengan bunyi, dan mengaitkan huruf dengan gambar. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali perencanaan dan pelaksanaan strategi guru, pengalaman penggunaan media, respons anak, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran (Creswell, 2019), sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan mengonfirmasi hasil observasi dan wawancara (Bungin, 2017).

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Miles et al., 2014). Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dikondensasi dengan menyeleksi, memfokuskan, mengelompokkan dan menyederhanakan informasi berdasarkan tema utama, yaitu strategi guru, penggunaan media kartu huruf, kemampuan mengenal huruf anak, serta faktor pendukung dan penghambat. Data selanjutnya disajikan secara naratif dan tematik untuk menemukan pola dan hubungan antartemuan, kemudian ditarik kesimpulan dan diverifikasi secara berkelanjutan melalui perbandingan antar sumber dan teknik pengumpulan data. Keabsahan data dijamin melalui perpanjangan pengamatan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi (Moleong, 2019). Perpanjangan pengamatan dilakukan dengan mengamati kembali proses pembelajaran apabila diperlukan pendalaman data, sedangkan ketekunan pengamatan dilakukan melalui pengamatan secara cermat dan berkesinambungan terhadap tindakan guru dan respons anak. Triangulasi dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari guru, kepala sekolah, anak, dan dokumen, serta triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga temuan penelitian memiliki kredibilitas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah

PEMBAHASAN

Strategi Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Abjad melalui Media Kartu Huruf pada Anak Usia 4–5 Tahun di RA Al-Husna Gersik Kediri

Pelaksanaan stimulasi kemampuan mengenal huruf abjad di Kelas A RA Al-Husna Gersik Kediri menggunakan tiga strategi yang saling berkaitan, yaitu demonstrasi, belajar sambil bermain, dan strategi kelompok. Ketiga strategi tersebut tidak diterapkan secara terpisah, tetapi disusun secara bertahap mulai dari pengenalan bentuk dan bunyi huruf, latihan identifikasi melalui aktivitas bermain, hingga penggunaan huruf dalam kegiatan bersama teman. Pola tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun yang membutuhkan pengalaman konkret, aktivitas langsung, dan interaksi sosial dalam proses belajar.

Strategi demonstrasi digunakan sebagai tahap awal untuk memperkenalkan bentuk dan bunyi huruf. Guru menunjukkan kartu pada posisi yang mudah dilihat anak, menyebutkan bunyi huruf dengan artikulasi yang jelas, kemudian meminta anak menirukannya. Guru Kelas A menjelaskan bahwa anak usia 4–5 tahun membutuhkan contoh konkret sehingga guru tidak langsung mengarahkan anak menghafal tulisan, tetapi memperlihatkan kartu, bentuk huruf, dan gerakan bibir ketika melafalkannya (Nurhasanah, 2026). Kepala RA Al-Husna juga menekankan pentingnya pemberian contoh konkret dalam pengenalan keaksaraan awal agar anak tidak hanya diminta menyebutkan huruf, tetapi memperoleh pengalaman langsung mengenai bentuk dan pelafalannya (Zuriatun Hilali, 2026).

Penggunaan kartu dalam kegiatan tersebut membantu anak menghubungkan simbol visual dengan bunyi yang didengar. Kartu yang berwarna dan dilengkapi gambar memberikan representasi konkret terhadap simbol yang masih bersifat abstrak bagi anak. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik tahap praoperasional yang membutuhkan representasi konkret dalam memahami konsep simbolik (Piaget, 2001). Penyajian bentuk visual bersama informasi verbal juga dapat dijelaskan melalui teori *Dual Coding*, yaitu bahwa informasi visual dan verbal dapat membentuk representasi mental yang saling mendukung (Paivio, 1990). Pemberian pujian setelah anak mampu menirukan huruf menjadi bentuk penguatan positif yang dapat mempertahankan keterlibatan anak dalam kegiatan (Skinner, 1974; Uno, 2016). Hal tersebut sejalan

dengan penelitian Rahmawati yang menunjukkan bahwa kartu huruf dapat membantu anak mengidentifikasi simbol abjad (Rahmawati, 2022). Maka dapat dipahami bahwa demonstrasi berfungsi sebagai tahap awal untuk membangun hubungan antara bentuk, bunyi, dan makna huruf.

Setelah memperoleh pengalaman awal melalui demonstrasi, guru mengembangkan kegiatan melalui strategi belajar sambil bermain. Salah satu aktivitas yang digunakan adalah “Berburu Kartu Huruf”, yaitu anak mencari kartu sesuai dengan huruf yang disebutkan guru. Guru Kelas A menjelaskan bahwa bermain digunakan agar anak tidak cepat kehilangan perhatian dan tetap memperoleh pengalaman mengenal huruf dalam suasana yang menyenangkan (Nurhasanah, 2026). Pengalaman tersebut juga diperkuat oleh orang tua yang melihat bahwa anak menceritakan kegiatan bermain kartu huruf di sekolah sebagai aktivitas yang menyenangkan (Susilowati, 2026).

Kegiatan mencari kartu memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat, memilih, memegang, menyebutkan, dan mencocokkan huruf secara langsung. Aktivitas tersebut membuat proses mengenal huruf tidak hanya berlangsung melalui hafalan, tetapi melalui pengalaman motorik dan kognitif. Prinsip tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAUD yang menempatkan bermain sebagai bagian penting dari proses belajar anak (Suyadi, 2020). Selain mengenalkan huruf, kegiatan bermain juga memberi pengalaman mengikuti aturan, menunggu giliran, dan berinteraksi dengan teman (Parten, 1932). Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurhayati yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun (Nurhayati, 2020), serta penelitian Julia, Wahira, dan Suriani yang menunjukkan bahwa kartu huruf melalui permainan interaktif dapat mendukung perkembangan keaksaraan awal (Julia, Wahira, & Suriani, 2022). Maka dapat dipahami bahwa bermain menjadi sarana untuk mengubah pengenalan huruf dari kegiatan yang bersifat pasif menjadi pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pengalaman mengenal huruf kemudian diperluas melalui strategi kelompok. Guru membagi anak ke dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam, kemudian memberikan kartu dan papan tempel untuk mengelompokkan atau menyusun huruf. Pengelompokan tersebut memungkinkan anak yang lebih mampu membantu teman yang masih mengalami kesulitan (Susilowati, 2026). Selama kegiatan, anak bekerja sama mencari dan mengelompokkan huruf, sementara guru memberikan bimbingan sesuai kebutuhan.

Interaksi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran mengenal huruf juga berlangsung melalui hubungan sosial. Anak memperoleh kesempatan untuk mengamati cara teman menyelesaikan tugas, meminta bantuan, memberikan bantuan, berbagi media, dan menunggu giliran. Kondisi ini sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* yang menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan anak dapat berlangsung melalui bantuan orang dewasa atau teman yang lebih kompeten (Vygotsky, 1978). Kegiatan kelompok juga mendukung perkembangan kemampuan interpersonal melalui kerja sama dan interaksi antaranak (Sujiono, 2019). Dalam konteks keaksaraan, aktivitas tersebut membantu anak mengenal simbol, menghubungkan bentuk dan bunyi, serta menggunakan huruf dalam kegiatan yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian Sahriani yang menunjukkan bahwa pembelajaran kelompok dengan media kartu dapat mendukung pengenalan simbol sekaligus komunikasi anak usia dini (Sahriani, 2022).

Maka dapat dipahami bahwa demonstrasi, belajar sambil bermain, dan strategi kelompok membentuk rangkaian stimulasi yang saling melengkapi. Demonstrasi memberikan pengalaman awal mengenai bentuk dan bunyi huruf, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengidentifikasi dan menggunakan huruf secara aktif, sedangkan strategi kelompok memperluas pengalaman tersebut melalui kerja sama dan interaksi sosial. Rangkaian tersebut menjadikan pengenalan huruf tidak sekadar kegiatan menghafal simbol, tetapi sebagai pengalaman belajar yang konkret, aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun..

Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 4–5 Tahun melalui Penggunaan Media Kartu Huruf di RA Al-Husna Gersik Kediri

Kemampuan mengenal huruf anak berkembang secara bertahap melalui pengalaman belajar menggunakan kartu huruf. Perkembangan tersebut terlihat dari kemampuan mengenali bentuk dan bunyi huruf, menghubungkan simbol dengan gambar atau benda, hingga mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana. Pada tahap awal, guru menggunakan kartu berukuran cukup besar, berwarna, dan dilengkapi gambar. Guru memperlihatkan huruf, menyebutkan bunyinya, memperagakan artikulasi, kemudian meminta anak menirukannya (Nurhasanah, 2026). Pengenalan dilakukan secara bertahap melalui contoh konkret dan tidak memaksakan anak membaca tulisan yang panjang (Zuriatun Hilali, 2026). Penggunaan kartu membantu anak menghubungkan bentuk visual, bunyi, dan makna melalui gambar. Misalnya, ketika guru memperlihatkan kartu huruf “M” dengan gambar mobil, sebanyak 12 dari 16 anak mampu menyebutkan bunyi huruf dan nama gambar, meskipun beberapa anak masih mengalami kesulitan membedakan huruf yang memiliki kemiripan, seperti B dan D. Kondisi tersebut sejalan dengan teori Bruner bahwa representasi ikonik dapat membantu anak menuju pemahaman simbolik (Bruner, 1966). Temuan ini juga didukung penelitian Firdaus (2019) dan Dewi, Puspitasari, dan Kurnia (2021) yang menunjukkan bahwa kartu huruf dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenal bentuk dan bunyi huruf pada anak usia dini. Maka dapat dipahami bahwa kartu huruf memberikan pengalaman visual dan auditif yang membantu anak membangun pemahaman awal terhadap simbol huruf, meskipun pengulangan tetap diperlukan pada huruf yang memiliki kemiripan bentuk.

Kemampuan tersebut kemudian berkembang melalui permainan “Berburu Kartu Huruf” dan kegiatan menghubungkan huruf dengan gambar atau benda. Guru menggunakan permainan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengidentifikasi hubungan antara simbol dan objek, bukan sekadar menghafal urutan abjad. Anak, misalnya, diminta mencari huruf K kemudian menghubungkannya dengan gambar kucing (Nurhasanah, 2026). Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat, memilih, memegang, menyebutkan, dan menghubungkan simbol secara langsung. Anak yang masih mengalami kesulitan memperoleh bantuan dari guru sesuai kebutuhannya sehingga proses belajar berlangsung berdasarkan kemampuan masing-masing. Pengalaman tersebut sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, sedangkan bantuan guru dapat dikaitkan dengan konsep *Zone of Proximal Development* Vygotsky (1978). Penelitian Djamasa dkk. (2025) menunjukkan bahwa permainan kartu dapat mendukung pengenalan bentuk dan bunyi huruf dalam suasana yang menyenangkan, sementara Marjaena (2025) menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pengenalan huruf. Maka dapat dipahami bahwa permainan kartu tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sekaligus memungkinkan guru mengamati kemampuan dan kesulitan anak secara alami.

Perkembangan selanjutnya terlihat ketika anak mulai menggunakan huruf dalam kegiatan yang lebih kompleks, seperti mengelompokkan huruf vokal dan konsonan, mencocokkan simbol, serta menyusun kata sederhana. Guru memberikan potongan huruf untuk dicocokkan dan ditempelkan pada kata seperti “SAYA” dan “ADIK”, sedangkan anak yang lebih mampu membantu teman yang mengalami kesulitan (Guru Kelas A, 2026). Sekitar 80% anak mampu mencocokkan dan menempelkan potongan huruf pada kata sederhana dengan bimbingan minimal dari guru. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan dari sekadar mengenali simbol menuju penggunaan simbol dalam konteks yang lebih bermakna. Anak mulai mengelompokkan, mengurutkan, mencocokkan, dan menggabungkan huruf. Proses ini berkaitan dengan pembelajaran sosial Vygotsky karena anak memperoleh dukungan melalui interaksi dengan teman yang lebih mampu atau *peer tutoring* (Vygotsky, 1978). Aktivitas kelompok juga memberikan pengalaman berbagi media, bekerja sama, dan menunggu giliran (Sujiono, 2019), sedangkan penggunaan huruf untuk membentuk kata menunjukkan perkembangan menuju representasi simbolik sebagaimana dijelaskan Bruner (Bruner, 1966).

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Paridah, Joni, dan Ahmadi (2020) yang menunjukkan bahwa kartu huruf dapat digunakan mulai dari pengenalan huruf vokal dan konsonan hingga penggabungan menjadi kata. Hutasuhut, Kasman, dan Wahyuni (2020) juga menunjukkan bahwa permainan kartu dapat mendukung kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Capaian kemampuan mengenal huruf terlihat dari kemampuan anak menyebutkan simbol, membedakan bentuk, serta mengelompokkan dan mengurutkan huruf. Sebanyak 12 dari 15 anak mampu menyebutkan simbol huruf yang ditunjukkan melalui kartu. Sebagian besar anak juga mampu membedakan bentuk huruf dengan bantuan warna dan gambar, meskipun beberapa masih membutuhkan bimbingan pada huruf yang memiliki kemiripan. Selain itu, anak mulai mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan serta menyusun kata sederhana melalui kegiatan kelompok. Capaian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal huruf berlangsung secara bertahap, mulai dari pengenalan bentuk dan bunyi, identifikasi simbol, hingga penggunaan huruf dalam konteks sederhana. Penelitian Sasmita, Nirmala, Amrullah, dan Agusniatih (2026) menunjukkan bahwa kartu huruf bergambar dapat membantu anak menyebutkan huruf, menyusun kata sederhana, membedakan bentuk huruf, serta membedakan huruf besar dan kecil. Penelitian Firdaus (2019) juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah penggunaan kartu huruf, sedangkan Djamasak dkk. (2025) menunjukkan bahwa permainan kartu dapat menjadikan kegiatan pengenalan huruf lebih aktif dan menyenangkan.

Maka dapat dipahami bahwa penggunaan media kartu huruf mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf melalui tahapan yang saling berkesinambungan. Anak memperoleh pengalaman awal melalui pengenalan bentuk dan bunyi huruf, kemudian mengidentifikasi serta menghubungkan simbol melalui permainan, dan selanjutnya menggunakan huruf untuk mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan, serta menyusun kata sederhana melalui kegiatan kelompok. Pola tersebut menunjukkan bahwa stimulasi kemampuan mengenal huruf tidak berhenti pada kemampuan menghafal simbol, tetapi berkembang dari pengalaman konkret menuju pemahaman simbolik yang semakin bermakna.

Faktor Pendukung dan Penghambat Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Abjad melalui Media Kartu Huruf pada Anak Usia 4–5 Tahun di RA Al-Husna Gersik Kediri

Pelaksanaan stimulasi kemampuan mengenal huruf abjad melalui media kartu huruf di Kelas A RA Al-Husna Gersik Kediri dipengaruhi oleh kondisi lingkungan pembelajaran, kreativitas guru, karakteristik anak, serta keterlibatan keluarga. Ketersediaan media kartu huruf yang beragam menjadi salah satu kondisi yang mendukung kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan meliputi kartu bergambar, kartu huruf besar dan kecil, kartu magnetik, serta kartu flanel. Beragam kartu tersebut memiliki warna cerah, ukuran yang sesuai dengan karakteristik anak, serta gambar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Variasi tersebut membuat anak lebih tertarik mengikuti kegiatan karena kartu tidak hanya digunakan untuk menyebutkan huruf, tetapi juga dapat dipadukan dengan permainan dan aktivitas lainnya (Susilowati, 2026). Sekolah juga menyediakan media pembelajaran visual yang aman dan dapat digunakan secara berulang, antara lain dengan melaminasi kartu agar tidak mudah rusak (Kepala RA Al-Husna, 2026). Kartu huruf yang ditempatkan pada sudut sumber belajar juga memudahkan penggunaannya dalam berbagai kegiatan. Warna, bentuk, dan gambar yang terdapat pada kartu mampu menarik perhatian anak sejak awal kegiatan sehingga media menjadi lebih mudah dimanfaatkan sebagai sarana pengenalan simbol huruf.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang konkret, menarik, dan bervariasi dapat membantu memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi memperoleh kesempatan untuk melihat, memegang, mencocokkan, dan menggunakan simbol huruf dalam kegiatan yang bersifat konkret. Sadiman dkk. menjelaskan bahwa media visual dapat menarik perhatian, memperjelas pesan pembelajaran, dan mengurangi penyampaian materi yang bersifat verbalistik (Sadiman dkk., 2018). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Fatimah yang menunjukkan bahwa variasi dan daya tarik visual media kartu huruf dapat

mendukung keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran (Fatimah, 2021). Maka dapat dipahami bahwa keberadaan media kartu huruf yang beragam memberikan dukungan terhadap proses stimulasi karena anak memperoleh pengalaman mengenal huruf melalui bentuk visual yang mudah diamati dan aktivitas yang lebih konkret.

Keberadaan media yang menarik perlu didukung oleh kreativitas guru dalam mengelola penggunaannya. Guru tidak hanya menunjukkan kartu dan meminta anak menyebutkan huruf, tetapi mengombinasikannya dengan lagu abjad, tebak-tebakan, tepuk tangan, gerakan, dan permainan. Penggunaan kartu secara berulang dengan pola yang sama dapat membuat anak cepat bosan sehingga guru perlu mengubah bentuk kegiatan sesuai dengan kondisi anak. Permainan seperti “Berburu Kartu Huruf” dan “Tepuk Abjad” digunakan untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran (Susilowati, 2026). Ketika perhatian anak mulai berkurang, kegiatan dapat dialihkan menjadi aktivitas bernyanyi dan bergerak sehingga anak kembali terlibat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas media dan kreativitas guru saling berkaitan. Media yang menarik akan lebih optimal apabila guru mampu mengembangkan penggunaannya dalam kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

Hamalik menjelaskan bahwa media pembelajaran perlu didukung oleh kreativitas dan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Hamalik, 2019). Pratiwi juga menekankan pentingnya fleksibilitas dan kreativitas guru dalam menggunakan media visual untuk pembelajaran anak usia dini (Pratiwi, 2020). Maka dapat dipahami bahwa guru memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana kartu huruf digunakan agar tidak sekadar menjadi alat untuk mengenalkan simbol, tetapi menjadi media yang mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Di sisi lain, stimulasi kemampuan mengenal huruf juga dipengaruhi oleh karakteristik setiap anak. Perbedaan kemampuan fokus menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan kegiatan. Beberapa anak mudah terdistraksi, berpindah tempat, atau kehilangan minat ketika kegiatan berlangsung terlalu lama (Susilowati, 2026). Beberapa anak mulai kehilangan fokus setelah kegiatan berlangsung sekitar 10 menit, kemudian mengambil kartu milik teman dan bergerak di sekitar area pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu mengondisikan kembali suasana kelas dan menyesuaikan kegiatan agar perhatian anak dapat kembali terarah. Perbedaan tingkat perhatian, kebutuhan bergerak, dan kemampuan mengendalikan diri menyebabkan respons anak terhadap penggunaan kartu huruf tidak selalu sama.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media kartu huruf perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Kegiatan yang terlalu lama dan dilakukan dengan pola yang sama dapat mengurangi keterlibatan anak, sedangkan kegiatan yang singkat, bervariasi, konkret, dan disertai aktivitas gerak dapat membantu mempertahankan perhatian mereka. Sujiono menjelaskan bahwa anak usia dini membutuhkan aktivitas yang bervariasi, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, keterbatasan rentang perhatian anak bukan hanya menjadi hambatan, tetapi juga menjadi dasar bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kondisi anak.

Selain faktor yang berasal dari lingkungan sekolah, kesinambungan stimulasi di lingkungan keluarga turut memberikan dukungan terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf. Guru menggunakan buku penghubung dan grup komunikasi kelas untuk menyampaikan perkembangan anak serta materi yang telah dikenalkan di sekolah. Orang tua kemudian diarahkan untuk memberikan pengulangan secara santai melalui kegiatan bermain di rumah (Kepala RA Al-Husna, 2026). Sebagian orang tua juga memberikan umpan balik mengenai kegiatan anak di rumah, termasuk ketika anak mampu menunjukkan atau menyebutkan huruf yang ditemukan dalam buku cerita maupun benda-benda di sekitarnya. Pengulangan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan kembali

pengetahuan tentang huruf dalam situasi yang berbeda sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung ketika anak berada di sekolah.

Keterlibatan keluarga tersebut dapat dikaitkan dengan teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner, khususnya konsep *mesosystem*, yaitu hubungan antara lingkungan yang secara langsung memengaruhi perkembangan anak, seperti sekolah dan keluarga (Bronfenbrenner, 1979). Kesenambungan antara stimulasi yang diberikan guru di sekolah dan penguatan yang dilakukan orang tua di rumah dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkelanjutan. Sebaliknya, ketika pengulangan pembelajaran di rumah belum dilakukan secara konsisten, kesempatan anak untuk memperkuat kembali pengenalan huruf menjadi lebih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan stimulasi melalui kartu huruf tidak hanya ditentukan oleh media dan strategi guru, tetapi juga oleh kesinambungan pengalaman belajar yang diterima anak di lingkungan keluarga.

Maka dapat dipahami bahwa faktor pendukung dan penghambat dalam stimulasi kemampuan mengenal huruf abjad melalui media kartu huruf saling berkaitan. Ketersediaan media yang menarik memberikan dasar yang mendukung kegiatan, sedangkan kreativitas guru menentukan sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara optimal. Pada saat yang sama, perbedaan karakter dan rentang perhatian anak menuntut guru untuk melakukan penyesuaian terhadap durasi, variasi, dan bentuk kegiatan. Dukungan keluarga kemudian memperkuat stimulasi melalui pengulangan dalam kehidupan sehari-hari, sementara kurangnya pengulangan di rumah dapat menjadi hambatan bagi keberlanjutan pengalaman belajar. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan mengenal huruf melalui kartu huruf membutuhkan keterpaduan antara media yang sesuai, kreativitas guru, pemahaman terhadap karakteristik anak, serta kesinambungan dukungan dari keluarga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Strategi Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Abjad melalui Media Kartu Huruf pada Anak Usia 4–5 Tahun di RA Al-Husna Gersik Kediri, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Strategi guru meliputi tiga bentuk, yaitu demonstrasi untuk mengenalkan bentuk dan bunyi huruf melalui contoh dan *positive reinforcement*; belajar sambil bermain melalui permainan *Berburu Kartu Huruf* yang mengintegrasikan stimulasi kognitif dan motorik dalam suasana *joyful learning*; serta strategi kelompok melalui kelompok heterogen yang mendorong *peer tutoring*, interaksi sosial, dan penerapan *Zone of Proximal Development* (ZPD).
2. Kemampuan mengenal huruf anak berkembang melalui kemampuan menyebutkan simbol huruf A–Z, membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk dengan bantuan warna dan gambar, serta mengurutkan dan mengelompokkan huruf vokal-konsonan hingga menyusun kata sederhana. Sebanyak 12 dari 15 anak telah mampu menyebutkan simbol huruf yang ditunjukkan guru.
3. Faktor pendukung meliputi ketersediaan media kartu huruf yang menarik, aman, dan tahan lama; kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran; serta kerja sama orang tua melalui komunikasi dan pengulangan kegiatan di rumah. Faktor penghambat meliputi rentang perhatian anak yang terbatas, dinamika perilaku anak, dan kurangnya pengulangan di rumah akibat kesibukan orang tua.

Upaya pemecahan masalah dilakukan melalui pendekatan individual (*one-on-one*), variasi permainan atau *brain break* ketika konsentrasi menurun, serta komunikasi dan konsultasi *parenting* dengan orang tua

REFERENCES .

- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/9780674028845>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press. https://books.google.com/books/about/Toward_a_Theory_of_Instruction.html?id=F_d96D9FmbUC
- Bungin, B. (2017). *Penelitian kualitatif: Komunikasi, ekonomi, kebijakan publik, dan ilmu sosial lainnya*. Kencana.
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (Edisi ke-4). Pustaka Pelajar. https://lib.uym.ac.id/detilpustaka.php?id_pustaka2=20466
- Dewi, R., Puspitasari, E., & Kurnia, R. (2021). Pengembangan media kartu huruf elektrik untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9600–9609. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2532>
- Djamas, R. Y., dkk. (2025). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan metode bermain kartu kata pada anak usia dini di Kelompok B TK Nuris Lambara. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 5(2), 139–156. <https://doi.org/10.21580/joece.v5i2.28064>
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu huruf. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hutasuhut, W. W., Kasman, K., & Wahyuni, A. (2024). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada RA As-Syarif Sibanggor Jae. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 76–84. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v7i2.2142>
- Julia, J., Wahira, & Suriani. (2022). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95–103. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/161>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/12860/>
- Kurniawan, A. (2022). Strategi pembelajaran bahasa anak usia dini. *Educhild*, 6(1).
- Marjaena. (2025). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 4(1).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications. <https://study.sagepub.com/miles3e>
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati. (2020). *[Sumber sesuai karya yang digunakan dalam penelitian]*.
- Paivio, A. (1990). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195066661.001.0001>

- Paridah, Joni, & Ahmadi, D. (2020). Upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan media kartu huruf usia 5–6 tahun. *Journal of Education Research*, 1(3), 213–217. <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.24>
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269. <https://doi.org/10.1037/h0074524>
- Piaget, J. (2001). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Pratiwi, P. A. C. (2020). Meningkatkan kecerdasan intelektual anak usia dini melalui media permainan tebak gambar profesi berbasis Adobe Flash. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 416–424. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i3.29421>
- Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kartu huruf bergambar pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3). <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.405>
- Rahmawati. (2022). *[Sumber sesuai karya yang digunakan dalam penelitian]*.
- Rizawati, R., & Susanti, S. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4–5 tahun dengan metode permainan kartu huruf di TK Permata Bunda Larangan Indah Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28681–28691.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sahriani. (2022). *[Sumber sesuai karya yang digunakan dalam penelitian]*.
- Sari, Y. V., Muazzomi, N., & Amanda, R. S. (2023). Pengaruh media papan flanel huruf terhadap kemampuan mengenal huruf. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2030–2039. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5752>
- Sasmita, M., Nirmala, B., Amrullah, A., & Agusniatih, A. (2026). Pengaruh penggunaan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun. *Journal of Education Research*, 7(2), 894–893. <https://doi.org/10.37985/jer.v7i2.3756>
- Skinner, B. F. (1974). *About behaviorism*. Vintage Books. https://books.google.com/books/about/About_Behaviorism.html?id=dsPV3S1wmfEC
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan. *Alfabeta*.
- Sujiono, Y. N. (2019). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. PT Indeks.
- Suparman, M. A. (2023). Desain instruksional modern. Jakarta: Erlangga.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2017). Konsep dasar PAUD. Remaja Rosdakarya. <https://www.rosda.id/konsep-dasar-paud/>
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, K. (2021). Strategi Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik pada

Pembelajaran Masa Pandemi di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi)
<https://repository.unja.ac.id/16492/>