

Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca

Srie Zahra Nur Nadiya Putri Umarsana¹, Ngatmini²

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

E-mail: sriezahranadiyap02@gmail.com¹, ngatmini@upgris.ac.id²

Article History:

Received: 16 Juni 2025

Revised: 30 Juli 2025

Accepted: 01 Agustus 2025

Keywords: *Kartu Huruf, Membaca Permulaan, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, Literasi Awal.*

Abstract: *Artikel ini mengkaji pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Melalui pendekatan studi literatur, penulis menganalisis berbagai sumber ilmiah untuk mengevaluasi efektivitas media kartu huruf sebagai alat bantu pembelajaran. Media ini tergolong visual (flash card) yang memuat simbol huruf dan digunakan dalam berbagai permainan edukatif, seperti “Find Your Mate” dan “Know Your Dictionary”, yang terbukti meningkatkan pengenalan huruf, pembentukan kosakata dasar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kartu huruf juga mendukung pengembangan daya ingat, kreativitas, serta kecerdasan emosional anak. Penggunaan media ini dipandang ekonomis, fleksibel, dan adaptif terhadap berbagai konteks pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa kartu huruf efektif dalam memfasilitasi proses literasi awal dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media kartu huruf sangat direkomendasikan bagi pendidik dalam mendukung pembelajaran membaca anak secara optimal dan berkelanjutan.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan komponen esensial dalam proses pendidikan, berperan sebagai instrumen yang mendukung penyampaian informasi atau materi oleh pendidik. Keberadaan media dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, karena ketidakhadiran atau keterbatasan media berpotensi menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dalam konteks kemajuan teknologi yang semakin pesat, pendidik dituntut untuk bersikap inovatif dan terampil dalam memanfaatkan berbagai bentuk teknologi sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Namun demikian, pendidik tetap perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung optimal.

Penggunaan media kartu huruf terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Melalui media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media kartu huruf merupakan salah satu bentuk alat bantu pembelajaran yang termasuk

dalam kategori *flash card*, yaitu media visual yang terbuat dari kertas tebal berbentuk persegi panjang dan memuat simbol-simbol huruf atau abjad tertentu. Kartu huruf berfungsi sebagai sarana utama dalam kegiatan pembelajaran karena selain bersifat ekonomis dan mudah diakses, juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Penggunaan media ini tidak hanya memfasilitasi pencapaian tujuan instruksional oleh guru, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa secara lebih mendalam, jelas, serta tahan lama dalam ingatan.

Membaca merupakan tahap awal anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan sebagai keterampilan dasar membaca bagi siswa dan alat bagi siswa untuk mengetahui pengetahuan (Syatauw, G.R., Solehun, S., & Rumaf, N, 2020). Membaca berpengaruh besar kepada kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran terutama pembelajaran berbasis teks, siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran semua mata pelajaran.

Kemampuan dalam mengenal huruf menjadi salah satu tahap yang harus dilewati oleh anak untuk sampai pada tahap membaca, diawali dengan memperkenalkan huruf-huruf, seperti bentuk huruf, menyebutkan nama-nama huruf, menuliskan huruf, kemudian mengeja huruf hingga anak dapat membaca (Dewi dkk., 2021). Membaca merupakan salah satu dari ke empat keterampilan berbahasa Indonesia, keterampilan berbahasa Indonesia diantaranya membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Ke empat keterampilan ini mempunyai keterikatan dan keterkaitan satu samalain dan sama-sama penting fungsinya di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu jenis dalam keterampilan membaca adalah membaca permulaan, membaca permulaan adalah kemampuan awal anak dalam keterampilan membaca, membaca permulaan ini nantinya akan menjadikan dasar anak dalam mempelajari bidang-bidang ilmu selanjutnya.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak, pemanfaatan media pembelajaran yang beragam menjadi salah satu pendekatan yang efektif dan relevan. Media yang bervariasi mampu merangsang minat belajar anak serta memfasilitasi proses pemahaman konsep dasar, termasuk pengenalan huruf. Namun, salah satu penyebab belum optimalnya kemampuan anak dalam mengenal huruf adalah kurangnya penyediaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Ketidaksesuaian atau keterbatasan media yang digunakan dapat menghambat keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian keterampilan literasi dasar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk secara cermat memilih dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Salek (Ariyanti, 2023) berpendapat bahwa lingkungan belajar di sekolah perlu mengupayakan terdorongnya minat dan motivasi anak selama pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mewujudkan keberhasilan kemampuan berbahasa anak, cara yang dapat dilakukan ialah mendorong guru untuk memfasilitasi media pembelajaran yang lebih baik pada setiap aspek perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun menggunakan metode studi literatur (*literature review*), dengan melakukan analisis terhadap berbagai kajian ilmiah yang berkaitan dengan topik utama, yaitu pengaruh media kartu huruf terhadap kemampuan membaca. Kajian ini mengacu pada sejumlah sumber terpercaya, seperti buku-buku akademik, artikel dari jurnal ilmiah, prosiding seminar, serta dokumen-dokumen relevan lainnya yang membahas topik serupa. Pendekatan ini bertujuan untuk menghimpun dan mengevaluasi berbagai temuan sebelumnya guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca, khususnya pada tahap pembelajaran awal. Dengan menelaah literatur yang telah ada, artikel ini

diharapkan dapat memberikan landasan teoritis serta wawasan yang mendukung pengembangan strategi pembelajaran berbasis media visual yang sederhana namun efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Kartu Huruf

Kartu huruf menurut Etianingsih (2016) adalah penggunaan sebuah kartu yang berisi simbol huruf pada setiap kartu, sebagai alat bantu untuk belajar mengenali huruf dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf. Permainan kartu huruf merupakan salah satu bentuk aktivitas edukatif yang dirancang untuk anak usia dini, di mana proses pembelajarannya dilakukan melalui pendekatan bermain. Permainan ini menggunakan kartu yang telah dilengkapi dengan simbol-simbol huruf, yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pengenalan huruf. Tahapan dalam permainan ini diawali dengan memperkenalkan huruf-huruf kepada anak, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas menyusun huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata yang bermakna. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam merangsang kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek pengenalan huruf dan pembentukan kosakata dasar yang menjadi fondasi awal dalam proses belajar membaca.

Permainan penciptaan kata merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan kartu huruf sebagai media utamanya. Pada tahap awal permainan, peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi gambar yang disediakan di atas meja. Proses identifikasi dilakukan dengan cara menyusun huruf-huruf yang terdapat pada kartu hingga membentuk kata yang sesuai dengan gambar tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir analitis, pengenalan huruf, serta keterampilan membentuk kata secara kontekstual, yang secara tidak langsung mendukung perkembangan kemampuan literasi awal siswa.

Jenis dan Teknik Permainan dengan Media Kartu Huruf

Mengingat bahwa anak-anak merupakan sasaran utama dari permainan ini, penggunaan permainan kartu huruf dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga mampu mencegah kebosanan selama proses belajar berlangsung. Pendekatan yang berbasis permainan ini memungkinkan anak untuk belajar huruf dengan cara yang lebih interaktif dan tidak membebani. Terdapat berbagai variasi permainan kartu huruf yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain untuk mengenalkan huruf atau alfabet, kartu huruf juga memiliki fleksibilitas tinggi dalam penggunaannya dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya, seperti pengenalan angka, warna, serta bentuk-bentuk geometri dasar. Hal ini menjadikan kartu huruf sebagai media pembelajaran yang multifungsi dan adaptif terhadap berbagai materi ajar di tingkat pendidikan anak usia dini. Jenis-jenis permainan juga diungkapkan oleh Danarti (dalam Marlia Adriyani, 2015) antara lain:

1. *Find Your Mate*

Permainan ini juga menggunakan kartu huruf yang setiap kartunya hanya terdapat satu huruf. Tujuan dalam permainan ini untuk menambah perbendaharaan kata dan meningkatkan kemampuan social terhadap orang lain.

Cara bermain:

Semua kartu dikocok terlebih dahulu dan dibagikan kepada semua peserta didik. Peserta didik diminta untuk mencari kata yang bersesuaian dengan kata yang ada di kartu dengan peserta didik yang lain. Setelah peserta didik menemukan pasangannya peserta didik duduk bersama pasangannya.

2. *Know Your Dictionary*

Alat dan bahan yang digunakan beberapa set kartu-kartu huruf dan papan tulis. Tujuan dari permainan ini untuk menambah kosakata peserta didik.

Cara bermain:

Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok tergantung dalam jumlah set kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu dan mengajukan seorang wakil untuk menulis dipapan tulis. Seluruh kelompok mengerjakan tugas untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi suatu kata yang bermakna dalam waktu yang ditentukan. Setelah waktu habis wakil kelompok menulis kata tersebut dipapan tulis. Kelompok yang memperoleh kata yang banyak itulah yang menang.

Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf

Pengenalan huruf bukanlah suatu keterampilan yang diperoleh secara spontan, melainkan melalui serangkaian tahapan perkembangan yang harus dilalui secara bertahap. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini perlu dirancang secara sistematis dan disempurnakan agar proses belajar berjalan efektif. Pendekatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan bebas dari tekanan menjadi sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal dalam menguasai keterampilan dasar literasi ini.

Menurut Sumiati (dalam A. Arlina, 2020) metode belajar peserta didik usia dini hendaknya bersifat menyenangkan, merangsang keingintahuan, menyertakan unsur bermain, bernyanyi, bergerak, serta belajar. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses pengenalan huruf pada anak usia dini agar dapat berlangsung secara lebih optimal. Secara etimologis, istilah media berasal dari kata Latin *medius* yang berarti “tengah” atau “pengantar,” yang mengindikasikan fungsi media sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik.

Manfaat Kartu Huruf

Penggunaan media kartu huruf terbukti menarik minat siswa serta mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran membaca dan menulis pada tahap awal. Selain mendukung penguasaan keterampilan literasi dasar, media ini juga berkontribusi dalam merangsang dan mengembangkan kreativitas siswa melalui kegiatan belajar yang bersifat aktif dan konstruktif. Media kartu huruf yang digunakan melalui permainan dapat mempercepat pengenalan simbol huruf, serta meningkatkan minat anak untuk bereksplorasi dan menemukan kosakata baru dengan merangkai simbol-simbol tersebut (S. Astuti, 2019).

Dengan demikian, media kartu huruf memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, khususnya pada tahap awal literasi. Media ini dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar membaca, meningkatkan kemampuan dalam mengenali dan membedakan huruf, serta memperluas kosakata melalui perpaduan antara gambar dan teks. Selain itu, kartu huruf juga berperan dalam mengembangkan daya ingat, kecerdasan emosional, dan kreativitas siswa. Dalam aspek kebahasaan, penggunaannya turut membantu siswa memahami penerapan huruf kapital dalam konteks penulisan yang benar. Lebih lanjut, media ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara *legena*, sekaligus berkontribusi terhadap perkembangan kecerdasan spiritual anak melalui materi-materi yang bermuatan nilai dan makna.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis studi literatur, media kartu huruf merupakan instrumen pembelajaran esensial yang efektif dalam mendukung kemampuan membaca awal pada anak-anak, khususnya dalam pengenalan huruf dan pembentukan kosakata dasar. Keberadaan media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses pengenalan huruf pada anak usia dini agar dapat berlangsung secara lebih optimal.

Media kartu huruf termasuk dalam kategori *flash card* yang terbuat dari kertas tebal berbentuk persegi panjang dan memuat simbol-simbol huruf atau abjad tertentu. Penggunaannya yang ekonomis dan mudah diakses mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Media ini juga multifungsi, dapat digunakan untuk pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri dasar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berbagai permainan seperti "Find Your Mate" dan "Know Your Dictionary" dapat diterapkan menggunakan kartu huruf untuk menambah perbendaharaan kata, meningkatkan kemampuan sosial, dan mengembangkan kosakata. Penggunaan media ini tidak hanya memfasilitasi pencapaian tujuan instruksional guru, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa secara lebih mendalam, jelas, dan tahan lama dalam ingatan. Selain itu, kartu huruf dapat mengembangkan daya ingat, kecerdasan emosional, dan kreativitas siswa, serta membantu memahami penerapan huruf kapital dalam penulisan yang benar.

DAFTAR REFERENSI

- Andriyani, M. (2015). *Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional Gotri Legendari*.
- Ariyanti, V. R. (2020). *Media kartu huruf bergambar di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat tahun ajaran 2019/2020* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Jember.
- Arlina, A. (2020). *Perkembangan kemampuan dasar peserta didik usia dini*.
- Astuti, S. (2019). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan Ditkintan Komara kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10546>
- Dewi, R., Enda, P., & Rita, K. (2021). Pengembangan media kartu huruf elektrik untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun. *Al-Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 9600–9609.
- Etianingsih. (2016). *Peningkatan kemampuan anak Kelompok A mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumber Sari Kabupaten Jember* (Skripsi diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Papada: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86.