

KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK KELOMPOK B MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF DI TK SASILVA

Shabiroh¹, Widya Masitah²

Pendidikan islam anak usia dini, fakultas agama islam, universitas Muhammadiyah sumatera utara

Email : sabirohsyifa@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di TK Sasilva dengan fokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B melalui penggunaan media kartu huruf. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih adanya anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali, menyebutkan, dan membedakan beberapa huruf, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Tujuan kegiatan ini adalah untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dengan memanfaatkan kartu huruf. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pengenalan media kartu huruf, pemberian contoh, praktik bermain dan belajar menggunakan kartu huruf, pendampingan, serta evaluasi kemampuan anak. Dalam pelaksanaannya, anak diajak mengenal bentuk dan bunyi huruf, mencocokkan huruf, menyebutkan huruf yang ditunjukkan, serta mengikuti permainan sederhana menggunakan kartu huruf. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf dapat membantu meningkatkan perhatian, keaktifan, dan kemampuan anak dalam mengenali serta menyebutkan huruf. Media kartu huruf juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan. Dengan demikian, penggunaan media kartu huruf dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan mudah diterapkan untuk mendukung peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK Sasilva. Kegiatan ini diharapkan dapat terus dikembangkan oleh guru melalui variasi permainan dan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan serta tahap perkembangan anak.

Kata kunci: kemampuan mengenal huruf, anak kelompok B, kartu huruf, pendidikan anak usia dini, TK Sasilva.

ABSTRACT

This Community Service Program (PKM) was conducted at TK Sasilva with a focus on improving letter recognition skills among Group B children through the use of letter card media. This activity was motivated by the fact that some children still

Article History

Received: September 2026

Reviewed: September 2026

Published: September 2026

Plagirism Checker No
234.KK.44.893484

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

experienced difficulties in recognizing, naming, and distinguishing several letters. Therefore, an attractive, concrete, and developmentally appropriate learning medium was needed. The purpose of this activity was to improve children's ability to recognize letters through enjoyable and interactive learning activities using letter cards. The implementation method consisted of preparation, introduction to the letter card media, demonstrations, learning and playing activities using letter cards, assistance, and evaluation of children's abilities. During the activities, children were encouraged to recognize letter shapes and sounds, match letters, name the letters shown, and participate in simple games using letter cards. The results showed that the use of letter card media helped improve children's attention, participation, and ability to recognize and name letters. The letter cards also created a more enjoyable learning environment, which increased children's motivation to participate in learning activities. Therefore, the use of letter card media can be an effective, simple, and engaging alternative learning medium to support the development of letter recognition skills among Group B children at TK Sasilva. This activity is expected to be further developed by teachers through various learning games and the use of media that are appropriate to children's needs and developmental stages.

Keywords: *letter recognition skills, Group B children, letter cards, early childhood education, TK Sasilva.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Kondisi: Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa dan kemampuan keaksaraan awal. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada tahap ini adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kemampuan keaksaraan awal yang menjadi dasar bagi anak untuk memasuki tahap membaca dan menulis. Pengenalan huruf pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal bentuk huruf, tetapi juga mencakup kemampuan mengenali, menyebutkan, membedakan, dan menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Oleh karena itu, proses pengenalan huruf perlu dilakukan melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

TK Sasilva sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peran dalam memberikan stimulasi kemampuan bahasa dan keaksaraan awal kepada anak. Berdasarkan hasil pengamatan awal pada kegiatan pembelajaran di kelompok B, ditemukan bahwa masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali beberapa bentuk huruf, menyebutkan nama huruf dengan tepat, serta membedakan huruf yang memiliki bentuk relatif serupa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada sebagian anak masih perlu

mendapatkan stimulasi dan pendampingan secara lebih optimal. [Bagian ini dapat diperkuat dengan data hasil observasi, misalnya jumlah anak yang sudah mampu mengenal huruf dan jumlah anak yang masih mengalami kesulitan.]

Permasalahan tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum cukup bervariasi dan menarik bagi anak. Anak usia dini pada dasarnya lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung, benda konkret, permainan, dan aktivitas yang melibatkan interaksi aktif. Pembelajaran pengenalan huruf yang hanya dilakukan melalui kegiatan verbal atau lembar kerja berpotensi membuat anak kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu anak mengenal bentuk dan nama huruf melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mitra membutuhkan media pembelajaran yang sederhana, mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak kelompok B. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu huruf. Media kartu huruf merupakan media visual berbentuk kartu yang memuat simbol atau bentuk huruf dan dapat digunakan melalui berbagai aktivitas permainan. Penggunaan kartu huruf memungkinkan anak melihat bentuk huruf secara langsung, menyebutkan huruf yang ditampilkan, mencocokkan huruf, serta melakukan permainan sederhana yang berkaitan dengan pengenalan huruf. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih interaktif dan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pengenalan keaksaraan awal juga sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan kegiatan belajar melalui bermain. Berbagai kegiatan pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman yang konkret dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran. Media kartu huruf juga memiliki keunggulan karena relatif sederhana, mudah dibuat dan digunakan, serta dapat dikembangkan menjadi berbagai bentuk permainan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan judul “Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B melalui Penggunaan Media Kartu Huruf di TK Sasilva.” Kegiatan ini menawarkan penggunaan media kartu huruf sebagai alternatif untuk membantu mengatasi kesulitan anak dalam mengenali dan menyebutkan huruf. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pengenalan media, pemberian contoh, kegiatan bermain menggunakan kartu huruf, pendampingan, dan evaluasi kemampuan anak. Melalui kegiatan tersebut, anak diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, aktif, dan menyenangkan.

Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat bagi anak berupa peningkatan kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf serta meningkatnya minat dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Bagi guru, kegiatan ini dapat menjadi alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran keaksaraan awal yang sederhana dan mudah diterapkan. Dalam jangka panjang, penggunaan media kartu huruf diharapkan dapat terus dikembangkan melalui berbagai variasi permainan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran keaksaraan awal secara berkelanjutan di TK Sasilva. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya diarahkan untuk membantu menyelesaikan permasalahan kemampuan mengenal huruf pada anak, tetapi

juga untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

METODE

Metode Pengabdian kepada Masyarakat: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B melalui Penggunaan Media Kartu Huruf di TK Sasilva” dilaksanakan untuk memberikan stimulasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B melalui penggunaan media kartu huruf. Kegiatan ini dilaksanakan di dengan sasaran kegiatan yaitu anak kelompok B. Guru kelompok B juga dilibatkan sebagai pendamping dalam proses pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang membutuhkan kegiatan belajar yang konkret, menarik, interaktif, dan dilakukan melalui aktivitas bermain.

Pendekatan dan Rancangan Kegiatan

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif (participatory approach). Pendekatan ini menempatkan anak dan guru sebagai bagian aktif dalam proses kegiatan. Anak berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pengenalan huruf menggunakan kartu huruf, sedangkan guru terlibat dalam mendampingi anak dan membantu pelaksanaan kegiatan. Tim pelaksana bertugas merancang kegiatan, menyiapkan media, memberikan contoh penggunaan kartu huruf, mendampingi proses pembelajaran, serta melakukan evaluasi.

Rancangan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan yang dilakukan secara sistematis, yaitu identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, persiapan, pelaksanaan kegiatan, pendampingan, dan evaluasi. Rangkaian kegiatan tersebut disusun berdasarkan kebutuhan anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang mudah digunakan.

Identifikasi Permasalahan dan Analisis Kebutuhan

Identifikasi permasalahan dilakukan melalui observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelompok B TK Sasilva. Observasi diarahkan pada kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, membedakan huruf, dan mencocokkan huruf yang sama. Selain itu, dilakukan komunikasi dengan guru untuk mengetahui kondisi pembelajaran pengenalan huruf dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan mitra. Anak membutuhkan kegiatan pengenalan huruf yang lebih menarik dan melibatkan pengalaman langsung, sedangkan guru membutuhkan media yang sederhana, mudah digunakan, dan dapat digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Berdasarkan kebutuhan tersebut, media kartu huruf dipilih sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan PKM.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak TK Sasilva mengenai waktu, tempat, sasaran, dan teknis pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, tim menyiapkan media

kartu huruf yang akan digunakan dalam kegiatan. Kartu huruf dibuat dengan tampilan yang jelas sehingga anak dapat mengamati bentuk huruf dengan mudah.

Selain menyiapkan media, tim juga menyiapkan materi pengenalan huruf, langkah-langkah permainan, serta lembar observasi yang digunakan untuk mengamati kemampuan anak. Instrumen observasi mencakup beberapa indikator, yaitu kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan huruf, membedakan huruf, dan mencocokkan huruf.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar menggunakan media kartu huruf. Kegiatan diawali dengan apersepsi untuk menarik perhatian anak dan membangun suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya, pelaksana memperkenalkan kartu huruf kepada anak dengan menunjukkan beberapa kartu secara bergantian.

Pelaksana kemudian memberikan contoh cara mengenali dan menyebutkan huruf yang terdapat pada kartu. Anak diberikan kesempatan untuk mengamati kartu, menyebutkan huruf, dan mengikuti pengucapan huruf bersama-sama. Setelah anak memperoleh pengenalan awal, kegiatan dilanjutkan dengan permainan menggunakan kartu huruf.

Beberapa aktivitas yang dilakukan meliputi:

1. Mengenali kartu huruf, yaitu anak mengamati kartu dan menyebutkan huruf yang ditunjukkan.
2. Menyebutkan huruf, yaitu anak diminta menyebutkan nama huruf secara individu maupun bersama-sama.
3. Mencari kartu huruf, yaitu anak mencari kartu berdasarkan huruf yang disebutkan oleh guru atau pelaksana.
4. Mencocokkan kartu, yaitu anak memasang kartu yang memiliki huruf yang sama.
5. Membedakan huruf, yaitu anak mengamati beberapa kartu dan menentukan huruf yang berbeda.
6. Permainan sederhana, yaitu anak mengikuti permainan kelompok yang menggunakan kartu huruf sebagai media utama.

Kegiatan dilakukan secara bertahap dengan menyesuaikan kemampuan anak kelompok B. Pelaksana memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk terlibat secara aktif sehingga kegiatan tidak hanya berpusat pada guru atau pelaksana.

Tahap Pendampingan

Pendampingan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali atau menyebutkan huruf diberikan bantuan melalui pengulangan, pemberian contoh, dan pertanyaan sederhana. Pendampingan dilakukan secara bertahap agar anak memperoleh kesempatan untuk mencoba mengenali huruf secara mandiri.

Guru kelompok B turut terlibat dalam proses pendampingan sehingga guru memperoleh pengalaman dalam menggunakan kartu huruf sebagai media pembelajaran. Setelah kegiatan PKM selesai, guru diharapkan dapat menggunakan kembali media kartu huruf dalam kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan variasi permainan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak.

Evaluasi dan Pengukuran Keberhasilan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan, yaitu kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui penggunaan media kartu huruf. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung dengan bantuan lembar observasi yang telah disiapkan.

Aspek kemampuan yang diamati meliputi:

No. Aspek yang Diamati Indikator

- 1 Mengenal huruf Anak mampu mengenali bentuk huruf yang ditunjukkan
- 2 Menyebutkan huruf Anak mampu menyebutkan nama huruf dengan tepat
- 3 Membedakan huruf Anak mampu membedakan satu huruf dengan huruf lainnya
- 4 Mencocokkan huruf Anak mampu mencocokkan dua kartu dengan huruf yang sama

Penilaian kemampuan anak dapat menggunakan kategori perkembangan anak usia dini, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Pengamatan dilakukan selama anak mengikuti kegiatan menggunakan kartu huruf. Perubahan kemampuan anak diamati berdasarkan ketercapaian indikator yang telah ditentukan.

Keberhasilan kegiatan ditinjau dari meningkatnya keterlibatan anak dalam kegiatan pengenalan huruf dan tercapainya indikator kemampuan mengenal huruf yang telah ditetapkan. Evaluasi juga digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media kartu huruf serta keterlibatan guru dalam mendampingi kegiatan.

Prosedur Pelaksanaan

Secara keseluruhan, prosedur kegiatan PKM dilaksanakan melalui alur berikut:

Identifikasi permasalahan → Analisis kebutuhan → Persiapan media dan instrumen → Pengenalan kartu huruf → Demonstrasi → Praktik dan permainan kartu huruf → Pendampingan → Observasi dan evaluasi.

Rangkaian tersebut dirancang agar kegiatan dapat dilaksanakan secara sistematis dan dapat diterapkan kembali oleh guru TK Sasilva dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Penggunaan media kartu huruf diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang sederhana, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak kelompok B dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B melalui Penggunaan Media Kartu Huruf di TK Sasilva” telah dilaksanakan dengan melibatkan anak kelompok B dan guru sebagai mitra pendamping. Kegiatan difokuskan

pada pemberian stimulasi kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan media kartu huruf dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengamatan terhadap kemampuan awal anak dalam mengenal huruf. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, membedakan huruf, dan mencocokkan huruf. Hasil pengamatan awal menjadi dasar dalam menentukan kegiatan dan bentuk permainan yang diberikan selama pelaksanaan PKM.

Setelah kegiatan pengenalan media dilakukan, anak diberikan kesempatan untuk menggunakan kartu huruf secara langsung. Anak mengamati kartu, menyebutkan huruf yang terdapat pada kartu, mencari kartu berdasarkan huruf yang disebutkan, serta mencocokkan kartu yang memiliki huruf yang sama. Kegiatan dilakukan secara individual dan kelompok dengan pendampingan dari pelaksana dan guru.

Penggunaan kartu huruf memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai huruf, tetapi dapat melihat dan memegang secara langsung simbol huruf yang sedang dipelajari. Kegiatan juga dikemas dalam bentuk permainan sehingga anak dapat belajar sambil melakukan aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi, perubahan kemampuan anak dapat dilihat dari beberapa indikator kemampuan mengenal huruf. Setelah mengikuti kegiatan menggunakan media kartu huruf, anak diberikan kesempatan lebih banyak untuk mengamati, menyebutkan, membedakan, dan mencocokkan huruf secara langsung. Data pada Tabel 1 dapat digunakan untuk menunjukkan perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan.

Selain perubahan pada kemampuan mengenal huruf, kegiatan juga menunjukkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak terlihat mendapatkan pengalaman belajar melalui aktivitas yang bersifat langsung dan interaktif. Penggunaan kartu huruf memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan pengulangan pengenalan huruf melalui berbagai bentuk permainan.

Pembahasan

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu bagian penting dalam perkembangan keaksaraan awal anak usia dini. Pada tahap ini, anak perlu memperoleh stimulasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik belajarnya. Pengenalan huruf tidak cukup dilakukan melalui kegiatan menghafal, tetapi perlu diberikan melalui pengalaman yang konkret, berulang, dan menyenangkan.

Penggunaan media kartu huruf dalam kegiatan PKM ini disesuaikan dengan kebutuhan anak kelompok B di TK Sasilva. Kartu huruf memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan simbol huruf sehingga proses pengenalan menjadi lebih konkret. Anak dapat melihat bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, membandingkan bentuk huruf, serta mencocokkan huruf melalui kegiatan bermain.

Dari sisi proses pembelajaran, penggunaan kartu huruf juga memberikan variasi terhadap kegiatan pengenalan huruf. Aktivitas seperti mencari kartu, mencocokkan kartu, dan menyebutkan huruf memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif. Hal

tersebut penting karena karakteristik pembelajaran anak usia dini menekankan kegiatan belajar melalui bermain, pengalaman langsung, dan interaksi.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sederhana dapat dimanfaatkan untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan keaksaraan awal. Kartu huruf tidak membutuhkan perangkat teknologi yang kompleks sehingga relatif mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru dapat mengembangkan kartu tersebut menjadi berbagai permainan sesuai dengan kemampuan anak.

Kesesuaian Hasil dengan Tujuan Kegiatan

Tujuan utama kegiatan adalah membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B melalui penggunaan media kartu huruf. Berdasarkan proses pelaksanaan dan hasil observasi, kegiatan diarahkan pada empat kemampuan utama, yaitu mengenali bentuk huruf, menyebutkan huruf, membedakan huruf, dan mencocokkan huruf.

Penggunaan media kartu huruf memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh latihan secara berulang dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, media yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana permainan edukatif yang mendorong anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa solusi yang diberikan melalui kegiatan PKM memiliki kesesuaian dengan kebutuhan mitra. Permasalahan berupa kebutuhan terhadap kegiatan pengenalan huruf yang menarik dan melibatkan anak secara aktif dijawab melalui penggunaan kartu huruf yang dikombinasikan dengan permainan dan pendampingan.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan kegiatan antara lain dukungan dari pihak TK Sasilva, keterlibatan guru dalam mendampingi anak, ketersediaan media kartu huruf, serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan. Pendekatan bermain juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga anak memiliki kesempatan untuk belajar tanpa merasa terbebani.

Di sisi lain, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan. Kemampuan setiap anak tidak sama sehingga terdapat anak yang memerlukan pengulangan dan pendampingan lebih banyak dibandingkan anak lainnya. Selain itu, rentang perhatian anak usia dini relatif terbatas sehingga kegiatan perlu dilakukan secara singkat, bervariasi, dan tidak monoton.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu huruf perlu disertai dengan strategi pembelajaran yang fleksibel. Guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan masing-masing anak serta memberikan penguatan secara berulang.

Keberlanjutan Program

Keberlanjutan kegiatan dilakukan melalui pemanfaatan kembali media kartu huruf oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di TK Sasilva. Guru dapat menggunakan kartu huruf dalam

berbagai permainan, seperti mencari huruf, mencocokkan huruf, mengurutkan huruf, serta menghubungkan huruf dengan kata sederhana.

Pengembangan kegiatan juga dapat dilakukan dengan membuat variasi kartu yang dilengkapi gambar benda yang familiar bagi anak. Dengan demikian, anak tidak hanya mengenali simbol huruf, tetapi secara bertahap dapat menghubungkan huruf dengan bunyi dan kata yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari.

Keberlanjutan penggunaan media diharapkan dapat memberikan stimulasi yang konsisten terhadap kemampuan keaksaraan awal anak. Selain itu, guru dapat mengembangkan media sederhana lainnya yang memiliki prinsip serupa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Kontribusi Kegiatan terhadap Mitra

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan mengenal huruf anak kelompok B di TK Sasilva. Penggunaan kartu huruf memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan berbasis permainan.

Kegiatan ini juga memberikan pengalaman kepada guru dalam memanfaatkan media sederhana sebagai bagian dari pembelajaran keaksaraan awal. Dengan adanya pendampingan dan praktik langsung, penggunaan kartu huruf diharapkan tidak berhenti pada kegiatan PKM, tetapi dapat dilanjutkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak.

Dengan demikian, kegiatan “Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B melalui Penggunaan Media Kartu Huruf di TK Sasilva” dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B melalui Penggunaan Media Kartu Huruf di TK Sasilva” dilaksanakan sebagai upaya untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengenal huruf anak melalui media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pengenalan kartu huruf, demonstrasi, kegiatan bermain sambil belajar, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, penggunaan media kartu huruf dapat menjadi salah satu alternatif dalam mendukung kemampuan mengenal huruf anak kelompok B. Kegiatan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenali bentuk huruf, menyebutkan huruf, membedakan huruf, serta mencocokkan huruf melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Penggunaan kartu huruf juga mendorong anak untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Kegiatan ini memberikan manfaat bagi mitra, khususnya anak kelompok B dan guru di TK Sasilva. Bagi anak, kegiatan memberikan stimulasi terhadap kemampuan keaksaraan awal melalui kegiatan bermain. Bagi guru, kegiatan memberikan alternatif media pembelajaran yang

sederhana, mudah digunakan, dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan demikian, penggunaan media kartu huruf dapat mendukung upaya penyelesaian permasalahan pembelajaran pengenalan huruf di TK Sasilva.

Implikasi dari kegiatan ini adalah pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam proses pengembangan kemampuan keaksaraan awal. Media kartu huruf dapat dikembangkan menjadi berbagai bentuk permainan sehingga penggunaannya tidak terbatas pada satu jenis kegiatan. Keberlanjutan pemanfaatan media tersebut juga dapat mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan berpusat pada anak.

Keterbatasan kegiatan ini antara lain waktu pelaksanaan yang terbatas dan adanya perbedaan kemampuan setiap anak dalam mengenali huruf. Oleh karena itu, hasil kegiatan perlu ditindaklanjuti melalui kegiatan pembelajaran dan pendampingan yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan agar stimulasi kemampuan mengenal huruf dapat berkembang secara optimal.

SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. **Bagi guru TK Sasilva**, media kartu huruf disarankan untuk digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan berbagai variasi permainan agar anak tidak mudah merasa bosan dan memperoleh kesempatan untuk mengenal huruf secara berulang.
2. **Bagi pihak TK Sasilva**, perlu diberikan dukungan terhadap pengembangan dan penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, khususnya media yang dapat mendukung kemampuan bahasa dan keaksaraan awal.
3. **Bagi pelaksana kegiatan berikutnya**, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan menggunakan variasi media dan permainan yang lebih beragam serta melibatkan waktu pendampingan yang lebih panjang sehingga perkembangan kemampuan anak dapat diamati secara lebih komprehensif.
4. **Bagi pengembangan program PKM selanjutnya**, penggunaan kartu huruf dapat dikombinasikan dengan media gambar, benda konkret, atau permainan sederhana lainnya sehingga anak tidak hanya mengenal bentuk dan nama huruf, tetapi juga mulai menghubungkan huruf dengan bunyi dan kata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya keberlanjutan penggunaan media dan pendampingan yang konsisten, program pengembangan kemampuan mengenal huruf diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih berkelanjutan bagi anak dan guru serta dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini dengan karakteristik yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Handayani, S. D. (2020). Kemampuan mengenal huruf pada anak di kelompok B TK ABA Kalibulus Bimomartani Kecamatan Ngemplak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 93-102.

Mahdalina, M., Herman, H., & Praningrum, W. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan kartu huruf bergambar di TK Islam Terpadu Al Khair Barabai. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 2(2).

Multy, M., Herman, H., & Zainuddin, I. (2024). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf bergambar TK Kemala Bhayangkari Gowa. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 5(1).

Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>

Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatan 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), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.405>

Ramlah, R., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf TK Negeri Dharma Wanita Simpo. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 4(2), 27-34.

Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319-327.