



## **Pengaruh Aktivitas Bermain Media Kartu Sensa Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Rezky Syafaat**

**Syarifa Anriani<sup>1</sup>, A. Sri Wahyuni Asti<sup>2</sup>, Muhammad Yusri Bachtiar<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Makassar

Jl. A. P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222

Email: syarifaanriani@gamil.com<sup>1</sup>, sriwahyuniasti2@unm.ac.id<sup>2</sup>, m.yusri@unm.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan kemampuan anak dalam mengenal huruf antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta untuk menilai pengaruh aktivitas bermain menggunakan media kartu sensa terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun di PAUD Rezky Syafaat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Ekperiment Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di PAUD Rezky Syafaat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Jumlah sampel sebanyak 12 anak, yang terdiri dari 6 anak sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok patokan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan aktivitas bermain dengan media kartu sensa lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata skor kelompok eksperimen adalah 21,33, sedangkan kelompok kontrol sebesar 13,88. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < \alpha = 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal huruf anak melalui aktivitas bermain media kartu sensa.

**Kata kunci:** *Media Kartu Sensa, Kemampuan Mengenal Huruf, Bermain*

**Abstract:** *The purpose of this study was to compare children's ability to recognize letters between the experimental group and the control group, and to assess the effect of playing activities using sensa cards on the ability to recognize letters of children aged 4-5 years at PAUD Rezky Syafaat. This study used a quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type. The population in this study were children in group A at PAUD Rezky Syafaat. The sampling technique used was purposive sampling. The number of samples was 12 children, consisting of 6 children as the experimental group and 6 children as the reference group. The data collection technique in this study used descriptive statistical analysis and parametric analysis. The results showed that the ability to recognize letters of children in the experimental group who were given the treatment of playing activities with sensa cards was higher than the control group. The average score of the experimental group was 21.33, while the control group was 13.88. The results of the statistical test showed a significance value (2-tailed) of  $0.000 < \alpha = 0.05$ , so  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. This proves that there is a significant increase in children's ability to recognize letters through playing activities using sensory cards.*

**Keywords:** *Sensa Card Media, Letters Recognition, Play*

### **A. Pendahuluan**

Seorang pendidik PAUD dituntut untuk senantiasa memperhatikan potensi dan kemampuan yang dimiliki setiap anak, serta memberikan stimulasi yang mencakup seluruh aspek perkembangan anak. Upaya ini penting dilakukan sebagai persiapan dalam menghadapi proses pembelajaran yang lebih lanjut. Salah satu bidang

perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah pengembangan bahasa. Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan awal yang perlu mendapatkan eksitasi sejak usia dini, anak dengan kemampuan berbahasa yang mumpuni akan berdampak pada kemampuan anak dalam memahami bahasa lisan maupun tulisan (Madyawati, 2017). Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain, bahasa berfungsi sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain (Asti & Saodi, 2021). Mengingat bahasa merupakan salah satu bagian dalam perkembangan anak yang perlu mendapatkan perhatian khusus, peran guru sangat penting dalam memberikan stimulasi dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini sehingga dapat membantu anak guna mengatasi masalah yang akan dihadapi. Terlebih bahwa kemampuan bahasa yang dimiliki oleh anak tergantung pada konteks individu serta stimulasi yang diperoleh anak, perkembangan bahasa anak juga nantinya akan menjadi bahan yang digunakan oleh anak agar mampu berinteraksi dengan lingkungannya untuk dapat menyampaikan keinginannya, baik verbal maupun nonverbal (Ismail, Amal & Nilawati, 2022). Penggunaan bahasa yang benar dan tepat sejak usia dini membantu anak mengekspresikan diri dengan baik, mengungkapkan pikiran dan berkomunikasi secara efektif karenanya melatih kemampuan bahasa yang dimiliki oleh anak sejak dini sangat berdampak pada tahap perkembangan bahasa selanjutnya (Firdaus, 2019).

Kemampuan mengenal huruf memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan bahasa yang dimiliki anak, hal ini disebabkan karena sebelum memasuki perkembangan bahasa yang lebih kompleks seperti membaca atau menulis anak sebelumnya harus mampu menguasai kemampuan dasar yaitu mengenal aksara terlebih dahulu (Fazriah, Darmiyanti & Riana, 2021). Dalam Permendikbud No 137 tahun 2014 disebutkan beberapa indikator yang perlu dicapai oleh anak 4-5 tahun dalam mengembangkan kemampuan bahasa yang anak miliki diantaranya adalah menyebutkan simbol-simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Mengenal huruf merupakan kegiatan awal yang dilakukan dalam proses memperoleh keterampilan bahasa pada perkembangan selanjutnya, Bagi anak-anak yang sudah bisa mengenal huruf, membaca buku dan media lainnya memberikan anak-anak kesempatan untuk membaca dengan mudah dan memperoleh wawasan yang seluas-luasnya (Retnaningrum & Lathifah, 2020). Pembelajaran mengenal huruf yang dilakukan belum memberikan kontribusi optimal pada kemampuan mengenal huruf anak. Dalam hal ini, guru memberikan kegiatan pembelajaran pengenalan huruf berupa menebalkan dan menulis huruf pada kolom yang tersedia pada Lembar Kerja Anak (LKA), selanjutnya guru memberikan contoh alur menulis huruf di papan tulis lalu anak akan menuliskannya kembali pada lembar kerja anak, oleh karena itu anak hanya mengingat huruf pada saat pembelajaran berlangsung saja.

Dalam upaya mengoptimalkan kemampuan mengenal huruf anak perlu digunakan metode yang sesuai dengan karakteristik anak hal ini dilakukan guna menghindari pembelajaran yang terkesan kaku (Rahmadani, Suryana & Hartati, 2019). Guru dituntut agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat membuat

suasana belajar anak yang nyaman serta sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak, seperti yang telah diketahui bahwa anak menghabiskan sebagian waktunya dengan bermain. Oleh karena itu, metode bermain dapat diterapkan dalam pembelajaran agar anak dapat menikmati suasana belajar senyaman mungkin. Pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini adalah lebih mengutamakan belajar sambil bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan yang terdapat pada anak terutama perkembangan kognitif anak. Melalui bermain anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang akan memberi anak kesempatan untuk mengetahui dan memahami pengalaman yang diperoleh dari lingkungan bermainnya (Ranala, Sasmia & Sofia, 2019). Bermain sebagai upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik merupakan suatu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan belajar anak dan harus dilakukan dalam suasana yang nyaman. Karena dengan bermain, anak didorong untuk mengeksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda di sekitarnya untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna (Imroatun, 2017). Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak secara spontan tanpa paksaan dari siapapun, tanpa anak sadari dengan bermain anak dapat memperoleh berbagai pembelajaran seperti melatih keterampilan sosial dan kognitif, ataupun keterampilan fisik anak-anak memperoleh pengalaman dari peristiwa yang anak temui setiap hari sehingga anak akan dapat mengekspresikan dan melatih emosinya untuk bersosialisasi dengan orang dewasa (Darsinah, Indarto, & Nurlita, 2014)

Selain dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai karakteristik anak, media yang digunakan juga tentunya sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Suryani, 2015) Dengan menggunakan alat bermain yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, dapat menumbuhkan kemampuan pengenalan karakter anak (Khadijah, Arlina, Hardianti, & Maisarah, 2021; Lestariani, Mahadewi, & Antara, 2019). Keanekaragaman media yang digunakan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran karena anak tidak merasa bosan saat belajar dan dapat menggunakannya sebagai pesan dari apa yang telah dipelajarinya termasuk dalam kelompok usia prasekolah, proses kegiatan belajar sesuai dengan dunia anak yaitu bermain, karena kegiatan anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain (Lestari, 2016). Permainan membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan, lebih mudah dipahami serta lebih menarik bagi anak-anak. Kegiatan pengenalan huruf anak usia dini akan lebih kondusif jika menggunakan alat peraga permainan edukatif sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa kesulitan.

Media yang dapat dimanfaatkan sebagai cara dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah dengan menggunakan media kartu sensa, dengan memanfaatkan kartu sensa diharapkan dapat menstimulasi kemampuan mengenal huruf secara optimal, kartu sensa merupakan jenis kartu huruf yang memiliki karakteristik huruf bertekstur atau timbul yang terdapat pada simbol huruf tersebut. Kartu sensa merupakan alat peraga edukatif yang memiliki karakteristik yang digunakan untuk stimulasi pengenalan huruf pada anak dengan cara yang kongkret. Kartu sensa memiliki tekstur yang menyerupai amplas halus yang mengandalkan

laminasi hasil cetakan menggunakan material laminasi yang bisa memunculkan tekstur kasar. Tekstur huruf dari kartu sensa tersebut bertujuan sebagai latihan dalam membentuk mekanisme otot untuk kemampuan perkembangan motorik halus anak selanjutnya. Selain anak dapat memanfaatkan visual huruf, anak juga dapat menggunakan jari-jarinya untuk berlatih melalui kegiatan meraba bentuk-bentuk huruf (Rahman, Arumsari & Azhar, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pengenalan huruf secara konkret melalui penggunaan media yang tepat serta penerapan metode pembelajaran yang sesuai.

## B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini memakai jenis penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan *Quasy Eksperimental Design* dan *Nonequivalent Control Group Design* di mana terdapat satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol pada penelitian ini, serta diukur satu kali setelah mendapatkan perlakuan guna mengetahui apakah terdapat pengaruh aktivitas bermain kartu sensa terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Penelitian ini dilakukan di PAUD Rezky Syafaat dan dilaksanakan selama satu pekan dimulai dari tanggal 13 juni 2022 hingga tanggal 19 juni 2022. Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain menggunakan media kartu sensa sebagai faktor yang memengaruhi, sedangkan variabel dependen adalah kemampuan mengenal huruf anak sebagai aspek yang dipengaruhi. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 6 anak masuk pada kelompok penelitian dan 6 anak masuk pada kelompok patokan dengan memakai teknik pengambilan sampel yakni *purposive sampling*. Tes awal dilakukan guna mengetahui kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberikan perlakuan, kemudian anak akan mendapatkan perlakuan berupa aktivitas bermain media kartu sensa, selanjutnya akan dilakukan tes akhir guna mengetahui gambaran kemampuan mengenal huruf anak setelah mendapatkan perlakuan. Penelitian yang dilakukan menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes sebagai teknik pengumpulan data. Dan memanfaatkan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis *inferensial* untuk mengetahui pengaruh kemampuan mengenal huruf anak melalui aktivitas bermain media kartu sensa.

## C. Pengaruh Aktivitas Bermain Media Kartu Sensa Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun

Distribusi kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok penelitian yang memperoleh perlakuan aktivitas bermain media kartu sensa terdapat pada tabel berikut.

Tabel I. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pada Kelompok Penelitian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
17-18	Belum Berkembang (BB)	-	-
19-20	Mulai Berkembang (MB)	1	16.7%

21-22	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	50%
23-24	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	33.3%
	Jumlah	6	100%

Tabel hasil pengelolaan data penelitian di atas diketahui bahwa dari 6 anak pada kelompok penelitian, tidak terdapat anak dengan skor 17-18 dengan kategori belum berkembang. Terdapat 1 anak yang dengan skor 19-20 dengan persentase 16.7%. Hal ini disebabkan karena dari 3 indikator yang diujikan kepada anak yaitu mengenal simbol-simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, menebalkan/menarik garis putus-putus pada lembar kerja hingga menjadi bentuk huruf yang sempurna, anak tersebut belum mampu mencapainya, meskipun telah diberikan bantuan oleh guru. Oleh karena itu, anak tersebut berada pada kategori perkembangan "Mulai Berkembang".

Terdapat 3 anak dengan skor 21-22 dan persentase 50%. Hal ini disebabkan karena dari 3 indikator yang diujikan kepada anak yaitu mengenal simbol-simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, menebalkan/menarik garis putus-putus pada lembar kerja hingga menjadi bentuk huruf yang sempurna, anak-anak tersebut mampu mencapainya, meskipun masih memerlukan bantuan dari guru. Oleh karena itu, ketiganya berada pada kategori perkembangan "Berkembang Sesuai Harapan".

Terdapat 2 anak dengan skor 23-24 dengan persentase 33.3%. Hal ini disebabkan karena dari 3 indikator yang diujikan kepada anak yaitu mengenal simbol-simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, menebalkan/menarik garis putus-putus pada lembar kerja hingga menjadi bentuk huruf yang sempurna, anak-anak mampu mencapainya tanpa bantuan guru serta membantu temannya. Oleh karena itu, keduanya berada pada kategori perkembangan "Berkembang Sangat Baik".

Distribusi kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok patokan yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran mengenal huruf menggunakan kartu huruf terdapat pada tabel berikut.

Tabel II. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pada Kelompok Patokan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
16-17	Belum Berkembang (BB)	2	33.3%
18-19	Mulai Berkembang (MB)	2	33.3%
20-21	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	33.3%
22-23	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-
	Jumlah	6	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa dari 6 anak, masih terdapat 2 anak (33,3%) yang berada pada kategori perkembangan "Belum Berkembang" dengan skor 16-17. Hal ini disebabkan karena dari tiga indikator yang diujikan, yaitu mengenal simbol-simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta menebalkan/menarik garis putus-putus pada lembar kerja hingga membentuk huruf yang sempurna, anak-anak tersebut belum mampu mencapainya, meskipun telah diberikan bantuan oleh guru.

Terdapat 2 anak yang berada pada kategori perkembangan “Mulai Berkembang” dengan skor 18–19. Hal ini disebabkan karena dari tiga indikator yang diujikan, yaitu mengenal simbol-simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta menebalkan atau menarik garis putus-putus pada lembar kerja hingga membentuk huruf yang sempurna, anak belum mampu mencapainya secara mandiri, namun dapat melakukannya dengan bantuan guru.

Sementara itu, terdapat 2 anak dengan skor 20–21 yang berada pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan”. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga indikator yang diujikan telah berhasil dicapai oleh anak-anak tersebut tanpa memerlukan bantuan guru. Adapun pada tingkat “Berkembang Sangat Baik” dengan skor 22–23, tidak terdapat anak yang mencapai kategori tersebut.

Berdasarkan deskripsi tersebut, diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok penelitian menunjukkan tidak ada anak yang berada pada tingkat Belum Berkembang (BB), sedangkan pada kelompok patokan terdapat 2 anak. Pada tingkat Mulai Berkembang (MB), terdapat 1 anak pada kelompok penelitian dan 2 anak pada kelompok patokan. Sementara itu, pada tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH), terdapat 3 anak pada kelompok penelitian dan 2 anak pada kelompok patokan. Adapun pada tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB), terdapat 2 anak pada kelompok penelitian dan tidak ada anak pada kelompok patokan.

Uji normalitas menggunakan uji Saphiro Wilk kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok penelitian dan kelompok patokan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Mengenal Huruf Anak *Tests of Normality*

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		tatistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil	ksperimen	.122	6	.200*	.982	6	.961
	ksperimen	.201	6	.200*	.912	6	.452
	ontrol	.214	6	.200*	.958	6	.804
	ontrol	.254	6	.200*	.866	6	.212

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Output SPSS 25)

Uji normalitas di atas menunjukkan bahwa pada kelompok patokan nilai sig.  $0,212 > \alpha=0,05$  sehingga dikatakan data berdistribusi secara normal. Pada kelompok penelitian nilai sig.  $0,452 > \alpha=0,05$  sehingga data berdistribusi secara normal. Maka dari itu, dilakukanlah analisis menggunakan uji *Paired Sample t Test*.

Berikut diperoleh hasil uji *Paired Sample t-Test* kemampuan mengenal huruf pada kelompok penelitian.

Tabel IV. Hasil Uji *Paired Sample T Test* Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Kelompok Penelitian

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	f	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	PRETEST - POSTEST	-8.167	.983	.401	-9.198	-7.135	-20.346	.000	

(sumber: Output SPSS 25)

Pada tabel IV hasil uji *Paired Samples Test* kemampuan mengenal huruf anak untuk kelompok penelitian menunjukkan bahwa sig. (2 tailed)  $0.000 < \alpha=0,05$ , maka disimpulkan bahwa ditemukan perbedaan kemampuan anak kelompok penelitian sebelum dan setelah diberikannya perlakuan.

Berikutnya, hasil uji *Paired Sample T Test* kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok patokan.

Tabel V. Hasil Uji *Paired Sample T Test* Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Kelompok Patokan

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	f	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	pretest - posttest	-1.833	1.169	.477	-3.060	-0.606	3.841	.012	

(sumber: Output SPSS 25)

Tabel V hasil uji *Paired Sample t Test* kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok patokan terlihat bahwa nilai sig. (2 tailed)  $0.012 > \alpha=0,05$ , maka disimpulkan jika tidak ditemukan perbedaan kemampuan mengenal huruf anak kelompok patokan sebelum dan setelah diberikannya perlakuan.

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan yaitu *Paired Sample t-test* maka diperoleh perbedaan atas kemampuan pengenalan huruf anak melalui aktivitas bermain menggunakan media kartu sensa dan aktivitas pengenalan huruf dengan media kartu huruf. Pada uji yang telah dilakukan pula diketahui jika kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok penelitian memperoleh rata-rata nilai lebih banyak dibandingkan dengan kemampuan rata-rata kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok patokan.

Perbedaan kemampuan mengenal huruf pada kelompok penelitian dan kelompok patokan disebabkan karena media serta langkah-langkah yang digunakan berbeda. Pada kegiatan mengenal huruf menggunakan media kartu sensa melibatkan lebih banyak penggunaan indra diantaranya indra penglihatan, pendengaran dan

indra peraba, anak melihat bentuk visual, mendengar bunyi huruf yang disebutkan oleh guru kemudian anak akan meraba kartu huruf agar mengetahui bentuk dan cara menulis huruf yang tepat, selain itu peneliti mengajak anak untuk mengenal kata-kata yang berawalan huruf yang dimaksudkan, dibandingkan dengan kegiatan mengenal huruf menggunakan kartu huruf. Sementara itu, anak yang berada pada kelompok penelitian tampak lebih antusias karena mendapatkan pengalaman baru dengan bereksplorasi menggunakan media yang jarang digunakan disekolah dibandingkan dengan anak pada kelompok patokan yang mendapatkan pembelajaran pengenalan huruf melalui media kartu huruf. Sesuai dengan pendapat dari (Candra & Rahmawati, 2016) bahwa anak membutuhkan media dalam proses belajarnya, terutama anak usia 4 sampai 5 tahun yang masih berpikir konkrit, di mana anak masih kesulitan membayangkan hal yang belum pernah anak lihat dan anak rasakan. Dengan media kartu sensa, peneliti dapat membantu anak menyerap pembelajaran dan mencapai tujuan belajarnya.

Dari hasil penelitian tentang kemampuan pengenalan huruf anak, aktivitas bermain media kartu sensa efektif dalam mengembangkan kemampuan anak utamanya dalam mengenal huruf. Hal ini didukung dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji statistik deskriptif dan *inferensial* yang menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal huruf di kelas eksperimen setelah diberi perlakuan aktivitas bermain media kartu sensa didapatkan rata-rata skor perubahan signifikan jika dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf anak pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat kita lihat bahwa aktivitas media bermain kartu sensa berdampak pada perkembangan kemampuan anak PAUD usia 4-5 tahun di Rezky Syafaat dalam mengenal huruf.

#### D. Simpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka disimpulkan jika kemampuan mengenal huruf anak yang mendapatkan perlakuan aktivitas bermain media kartu sensa mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan anak yang mendapatkan perlakuan pengenalan huruf menggunakan media kartu huruf. Hal ini dibuktikan pada kelas penelitian rata-rata yang diperoleh untuk post-test sebesar 21.33 sedangkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun pada kelas patokan didapatkan skor rata-rata untuk post-test sebesar 13.88. Hal ini membuktikan bahwa anak usia 4-5 tahun dengan pembelajaran menggunakan media kartu sensa lebih optimal daripada anak usia 4-5 tahun yang mendapatkan pembelajaran pengenalan huruf menggunakan media kartu huruf. Serta dapat diketahui pula bahwa terdapat pengaruh pada kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun melalui aktivitas bermain media kartu sensa di PAUD Rezky Syafaat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asti, A. W., & Saodi, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gambar Seri Terhadap Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok Bermain Melati Kabupaten Gowa. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(1), 42-54.

- Candra, E., & Rahmawati, A. (2016). *Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Media Pembelajaran Sandpaper Letters Pada Anak Kelompok A TK ABA Thoyibah Banyuwang Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Darsinah, D., Indarto, W., & Nurlita, N. *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Bermain Kartu Huruf Bergambar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Delima Indah Kecamatan Kerinci Kanan. Kabupaten Siak* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Fazriah, S. N., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun PAUD Tsamrotul Hasanah Karawang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 23-34.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 66-73.
- Hartati, H. (2020). Efektivitas Penggunaan Metode Bermain (Kartu Huruf Dan Gambar) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Membaca Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 1(1), 32-41.
- Imroatun, I. (2017). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 40-48.
- Ismail, V. N., Amal, A., & Nilawati, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Menggunakan Jepitan Huruf Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri Isompa Cabenge. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 3(1 Apr).
- Khadijah, K., Arlina, A., Hardianti, R. W., & Maisarah, M. (2021). Model Pembelajaran Bank Street Dan Sentra, Serta Pengaruhnya Terhadap Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1960-1972.
- Lestari, P., & Susari, H. D. (2016). Pengembangan Berbahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Di TK Psm 2 Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(2), 34-50.
- Lestariani, L. P., Mahadewi, L. P. P., & Antara, P. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tari Kreatif Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Gugus I Kecamatan Banjar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 236-245.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahmadani, F., Suryana, D., & Hartati, S. (2019). Pengaruh Media Sand Paper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Di TK Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(1), 56-67.
- Rahman, Y., Arumsari, R. Y., & Azhar, D. A. (2020). Perancangan Purwarupa Kartu Belajar Bertekstur Sebagai Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia

Dini. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 5(01), 128-143.

Ranala, N., Sasmiasi, S., & Sofia, A. (2019). Bermain Kartu Huruf Dan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).

Retnaningrum, W., & Lathifah, I. (2020). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 4(1), 65-77.

Surya, S., Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Saodi, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Edukatif Puzzle Dari Daur Ulang Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 43-53.

Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.