ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
pages 1565-1571
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Petualangan Huruf pada Anak Usia Dini

Maria Paulina [a]✉, **Kristin Anggraini** [b]
[a] TK, KB – TK Santa Maria Ursulin Sidoarjo, Indonesia.
[b] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8234

Abstrak

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu dasar literasi awal anak usia dini, namun hasil observasi di TK Santa Maria Sidoarjo menunjukkan bahwa sebagian anak kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun melalui permainan petualangan huruf. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 anak kelompok B dan dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar penilaian perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan sebesar 35,7% dan belum terdapat anak pada kategori Berkembang Sangat Baik. Pada Siklus II terjadi peningkatan menjadi 57,1% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan 28,6% pada kategori Berkembang Sangat Baik, serta tidak ditemukan lagi anak pada kategori Belum Berkembang. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan petualangan huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: *kemampuan mengenal huruf, permainan petualangan huruf, anak usia dini*

Abstract

Letter recognition ability is one of the fundamental components of early literacy development in young children. However, preliminary observations at Santa Maria Kindergarten, Sidoarjo, indicated that several children in Group B still experienced difficulties in recognizing and distinguishing letters with similar shapes. This study aimed to improve the letter recognition ability of children aged 5–6 years through a letter adventure game. The study employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 14 children in Group B and the study was conducted in two cycles. Data were collected through observation using a child development assessment sheet. The results showed an improvement in children's letter recognition ability from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, 35.7% of the children reached the category of Developing as Expected, and none reached the category of Very Well Developed. In Cycle II, the percentage increased to 57.1% in the Developing as Expected category and 28.6% in the Very Well Developed category, while no children remained in the Not Yet Developed category. These findings indicate that the letter adventure game is effective in improving early childhood letter recognition through active, enjoyable, and meaningful learning activities.

Keywords: *letter recognition skills, letter adventure games, early childhood, classroom action research*

Copyright (c) 2026 Maria Paulina & Kristin Anggraini
✉ Corresponding author:
E-mail address: paulinagoran@gmail.com (Sidoarjo, Indonesia)
Received 26 February 2026, Accepted 6 May 2026, Published 6 May 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8234

Pendahuluan

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang menjadi dasar bagi kesiapan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya (Puad et al., 2023; Rahayu & Destiana, 2024). Pada usia 5–6 tahun, anak diharapkan telah mampu mengenali, menyebutkan, dan membedakan bentuk huruf dengan cukup baik sebagai bagian dari kesiapan literasi awal (Rani et al., 2024; Yatika et al., 2024). Namun, kemampuan mengenal huruf tidak berkembang secara otomatis dan memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang belajar paling efektif melalui bermain dan pengalaman langsung (Hewi et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok B TK Santa Maria Sidoarjo, ditemukan bahwa sebagian anak belum mampu mengenal huruf dengan baik. Dari 14 anak yang diamati, hanya sekitar 6 anak yang mampu menyebutkan huruf dengan benar, sedangkan sebagian besar anak lainnya masih sering tertukar dalam mengenali huruf, khususnya huruf-huruf yang memiliki bentuk mirip seperti b–d–p–q serta m–n dan I–i. Kesulitan ini berkaitan dengan keterbatasan kemampuan diskriminasi visual dan pemahaman simbol huruf anak usia dini (Saneyoshi & Inada, 2025; Syafrudin et al., 2023).

Pembelajaran yang telah dilakukan guru sebelumnya masih didominasi oleh penggunaan lembar kerja dan penulisan huruf di papan tulis. Pendekatan pembelajaran yang bersifat akademik dan kurang melibatkan aktivitas bermain dapat mengurangi minat dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran literasi awal (Azizah, 2025). Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan belum mampu membantu anak memahami bentuk serta perbedaan huruf secara optimal.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Afiyani & Jannati, 2025; Mayasari & Nasutiona, 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan permainan sederhana atau media pembelajaran berbasis kartu huruf dan aktivitas mengenal simbol secara terpisah. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya mengintegrasikan unsur narasi, tantangan bertahap, serta aktivitas eksploratif yang dapat mendorong keterlibatan anak secara lebih mendalam dalam proses pembelajaran.

Permainan petualangan huruf dalam penelitian ini dirancang sebagai kegiatan bermain yang menggabungkan unsur alur petualangan, tantangan bertahap, serta aktivitas eksplorasi yang melibatkan gerak dan interaksi langsung dengan simbol huruf. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya diminta mengenali huruf secara visual, tetapi juga terlibat dalam pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan ini diharapkan dapat membantu anak memahami bentuk dan perbedaan huruf secara lebih bermakna. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan permainan petualangan huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B di TK Santa Maria Sidoarjo.

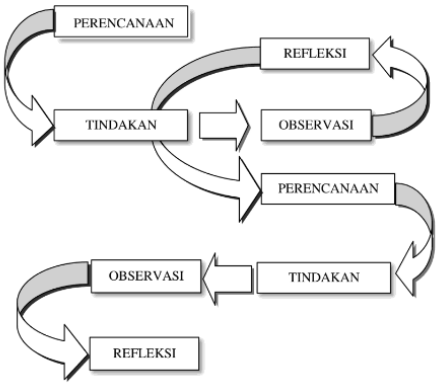
Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun melalui permainan petualangan huruf. PTK dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan melalui tindakan nyata di kelas (Kemmis & McTaggart dalam Siregar (2025)). Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dirancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan, dengan durasi pembelajaran sekitar 60 menit pada setiap pertemuan.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Santa Maria Sidoarjo yang berjumlah 14 anak, terdiri dari anak laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 5–6 tahun. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak belum mampu mengenal huruf dengan baik, terutama dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip. Karakteristik anak usia 5–6 tahun yang masih berada pada tahap berpikir konkret memerlukan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan eksplorasi secara langsung (Mayasari & Nasutiona, 2025; Syafrudin et al., 2023).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), merancang skenario permainan petualangan huruf, menyiapkan media pembelajaran berupa kartu huruf, petunjuk permainan, dan alat peraga pendukung, serta menyusun instrumen observasi kemampuan mengenal huruf anak. Perencanaan pembelajaran disusun dengan memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak (Muhassanah et al., 2023; Ningsih & Nst, 2025).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8234



Gambar 1. Model PTK Kemmis & McTaggart

Tabel 1. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5–6 Tahun

No	Indikator Kemampuan Mengenal Huruf	BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan huruf A–Z secara lisan	☐	☐	☐	☐
2	Menunjukkan huruf yang disebutkan guru	☐	☐	☐	☐
3	Membedakan huruf yang bentuknya mirip (b–d–p–q)	☐	☐	☐	☐
4	Membedakan huruf m–n dan I–i	☐	☐	☐	☐
5	Menghubungkan huruf dengan simbol/objek dalam permainan	☐	☐	☐	☐
6	Menyebutkan huruf dengan percaya diri saat bermain	☐	☐	☐	☐

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan petualangan huruf dalam kegiatan pembelajaran. Anak diajak mengikuti alur permainan yang menuntut mereka untuk mencari, menyebutkan, dan mencocokkan huruf sesuai dengan instruksi permainan. Kegiatan dilakukan secara bertahap dan berulang agar anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan bermain terbimbing digunakan untuk membantu anak mengenal huruf melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif (Afiyani & Jannati, 2025; Binsa et al., 2025).

Pada Siklus I**,** permainan petualangan huruf dilaksanakan dengan aktivitas mencari kartu huruf yang tersembunyi dan menyebutkan huruf yang ditemukan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus ini, ditemukan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip serta masih ragu dalam menyebutkan huruf secara mandiri. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan tindakan, yaitu dengan menambahkan variasi permainan, memperjelas instruksi permainan, serta memberikan contoh visual yang lebih konkret melalui kartu huruf berwarna dan aktivitas mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai. Perbaikan ini dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan anak dan membantu anak memahami bentuk huruf secara lebih jelas.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengamati perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi dengan kriteria penilaian perkembangan anak, serta didukung oleh dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik observasi dipilih untuk memperoleh data autentik tentang perilaku dan kemampuan anak selama proses pembelajaran berlangsung (Creswell, 2015 dalam Daruhadi & Sopiati (2024).

Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus dengan menganalisis hasil observasi guna mengetahui keberhasilan tindakan dan kendala yang muncul selama pembelajaran. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan pelaksanaan tindakan pada siklus kedua, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif sederhana dengan membandingkan hasil kemampuan mengenal huruf anak pada Siklus I dan Siklus II. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% dari jumlah anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8234

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil observasi awal di TK Santa Maria Sidoarjo menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B masih belum berkembang secara optimal. Dari 14 anak, hanya sekitar 6 anak yang mampu menyebutkan dan mengenali huruf dengan benar, sedangkan 8 anak lainnya masih sering tertukar, terutama pada huruf-huruf yang memiliki bentuk mirip seperti b–d–p–q dan m–n–I–i. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran sebelumnya yang lebih banyak menggunakan lembar kerja dan aktivitas menulis di papan tulis, sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I melalui permainan petualangan huruf menunjukkan adanya perubahan positif dibandingkan dengan kondisi awal. Anak mulai tertarik dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian anak sudah mampu menyebutkan huruf yang dikenalnya serta mengikuti instruksi permainan, meskipun masih ditemukan beberapa anak yang tertukar dalam mengenali huruf tertentu dan masih memerlukan bimbingan guru. Pada tahap ini, kemampuan mengenal huruf anak berada pada kategori mulai berkembang hingga berkembang sesuai harapan, namun hasil yang diperoleh belum sepenuhnya optimal.

Selanjutnya, berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II dengan memperjelas aturan permainan, memberikan contoh yang lebih konkret, serta meningkatkan intensitas pendampingan guru selama kegiatan berlangsung. Hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Anak sudah mampu mengenali dan menyebutkan huruf dengan lebih tepat, termasuk membedakan huruf-huruf yang sebelumnya sering tertukar. Anak juga terlihat lebih percaya diri, aktif, dan antusias dalam mengikuti permainan petualangan huruf. Tidak ditemukan lagi anak yang berada pada kategori belum berkembang, dan sebagian besar anak telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus I dan Siklus II

No	Inisial Anak	Siklus I	Siklus II	Keterangan Perkembangan
1	ACB	MB	BSH	Mengalami peningkatan setelah pendampingan
2	AEL	MB	BSH	Sudah mampu membedakan huruf mirip
3	ASL	BSH	BSB	Kemampuan berkembang sangat baik
4	AKS	BB	MB	Mulai mengenal dan menyebutkan huruf
5	BRA	MB	BSH	Lebih percaya diri saat kegiatan
6	BAP	BSH	BSB	Konsisten mengenal dan menyebut huruf
7	CSP	MB	BSH	Kesalahan huruf mirip berkurang
8	FRW	BB	MB	Mulai mengikuti permainan dengan baik
9	KAP	MB	BSH	Mampu mengenal sebagian besar huruf
10	NKK	BSH	BSB	Menunjukkan perkembangan sangat baik
11	RGN	MB	BSH	Aktif dan fokus saat permainan
12	RTK	MB	BSH	Sudah jarang tertukar huruf
13	VVV	BSH	BSB	Cepat memahami aturan permainan
14	WSA	MB	BSH	Mengalami peningkatan signifikan

Tabel 3. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Kategori Perkembangan	Siklus I (Jumlah Anak)	Siklus II (Jumlah Anak)	Peningkatan
Belum Berkembang (BB)	2 anak	0 anak	↓ 2 anak
Mulai Berkembang (MB)	7 anak	2 anak	↓ 5 anak
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5 anak	8 anak	↑ 3 anak
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 anak	4 anak	↑ 4 anak
Total Anak	**14**	**14**	—

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, terdapat 2 anak (14,3%) yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 7 anak (50%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 5 anak (35,7%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, terjadi perubahan yang cukup signifikan, yaitu tidak ada lagi

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8234

anak yang berada pada kategori Belum Berkembang**,** 2 anak (14,3%) berada pada kategori Mulai Berkembang**,** 8 anak (57,1%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan**,** dan 4 anak (28,6%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik**.**

Jika dilihat dari pola perkembangan anak, seluruh anak menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf dari Siklus I ke Siklus II. Anak yang pada Siklus I berada pada kategori Belum Berkembang mengalami peningkatan menjadi kategori Mulai Berkembang pada Siklus II. Sementara itu, sebagian besar anak yang sebelumnya berada pada kategori Mulai Berkembang mengalami peningkatan ke kategori Berkembang Sesuai Harapan. Selain itu, beberapa anak yang telah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan pada Siklus I menunjukkan perkembangan lebih lanjut hingga mencapai kategori Berkembang Sangat Baik pada Siklus II. Pola perkembangan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan petualangan huruf tidak hanya membantu anak yang memiliki kemampuan awal rendah untuk mulai mengenal huruf, tetapi juga mampu mendorong anak yang telah memiliki kemampuan dasar untuk berkembang ke tingkat yang lebih baik. Dengan demikian, permainan petualangan huruf memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas bermain yang melibatkan eksplorasi, interaksi, dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan petualangan huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Santa Maria Sidoarjo. Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga kemampuan mengenal huruf dapat berkembang secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B setelah penerapan permainan petualangan huruf di TK Santa Maria Sidoarjo. Perubahan positif ini terlihat dari perbandingan kategori perkembangan antara Siklus I dan Siklus II, di mana terjadi penurunan jumlah anak pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang, serta peningkatan jumlah anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Temuan ini konsisten dengan prinsip pembelajaran literasi awal bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman konkret yang bermakna dan menarik (Putri & Khotimah, 2025).

Permainan petualangan huruf memberikan kesempatan kepada anak untuk menggabungkan aktivitas motorik, visual, dan kognitif secara simultan. Hal ini penting karena kemampuan mengenal huruf pada anak tidak hanya memerlukan pengenalan bentuk visual, tetapi juga koordinasi antara memori visual huruf dan aktivitas fisik yang mendukung pemrosesan kognitif (Hilali et al., 2025). Dalam perspektif psikologi kognitif, pengalaman bermain yang melibatkan eksplorasi dan pengulangan membantu memperkuat proses *encoding* informasi dalam memori anak. Ketika anak melihat, menyentuh, mencari, dan menyebutkan huruf secara berulang dalam konteks permainan, representasi visual huruf akan tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang. Proses ini membantu anak mengingat bentuk huruf dengan lebih stabil dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan pengamatan pasif. Permainan yang dirancang dalam bentuk petualangan juga berperan dalam meningkatkan atensi atau perhatian anak selama proses pembelajaran. Anak usia dini cenderung memiliki rentang perhatian yang terbatas, sehingga aktivitas belajar yang bersifat monoton seringkali membuat mereka cepat kehilangan fokus. Melalui permainan yang melibatkan tantangan dan eksplorasi, perhatian anak dapat dipertahankan lebih lama karena mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Kondisi ini memungkinkan anak untuk memproses informasi huruf secara lebih mendalam, sehingga kemampuan mengenal huruf berkembang secara lebih optimal.

Permainan petualangan huruf juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan diskriminasi visual, yaitu kemampuan membedakan bentuk simbol yang memiliki kemiripan. Huruf-huruf seperti b–d–p–q atau m–n sering menjadi sumber kesulitan bagi anak usia dini karena memiliki bentuk visual yang hampir sama. Melalui aktivitas permainan yang menuntut anak mencari, mencocokkan, dan mengidentifikasi huruf dalam berbagai situasi, anak memperoleh pengalaman visual yang berulang sehingga perbedaan antarhuruf menjadi lebih mudah dikenali. Proses ini memperkuat pemahaman anak terhadap karakteristik visual setiap huruf dan mengurangi kemungkinan kesalahan dalam mengenali simbol huruf.

Selain itu, pembelajaran melalui permainan juga meningkatkan *motivation engagement* anak, yang merupakan aspek penting dalam proses belajar pada usia dini (Hasanah, 2025; Tarigan & Handayani, 2023). Anak yang termotivasi cenderung menunjukkan fokus yang lebih baik, durasi perhatian yang lebih panjang, serta partisipasi yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional seperti lembar kerja

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8234

atau penulisan pasif di papan tulis. Peningkatan partisipasi inilah yang turut mendukung peningkatan hasil observasi pada Siklus II.

Temuan pada penelitian ini juga sejalan dengan studi yang menemukan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dan bermain dapat mempercepat proses internalisasi huruf dan simbol pada anak prasekolah (Waheda et al., 2026). Permainan yang melibatkan lagu, tantangan, dan alur petualangan membantu anak menghubungkan huruf dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan tidak semata hafalan visual tanpa arti.

Dari perspektif pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), perbaikan yang dilakukan setelah refleksi Siklus I terbukti efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran pada Siklus II. Proses refleksi yang menjadikan data observasi sebagai dasar perbaikan tindakan sejalan dengan prinsip PTK yang menekankan siklus perbaikan berkelanjutan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran nyata (Kemmis & McTaggart dalam Romeli et al. (2023)). Perubahan strategi pembelajaran yang lebih berfokus pada pengalaman anak terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran literasi awal.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah subjek penelitian relatif kecil karena hanya melibatkan satu kelas dengan 14 anak, sehingga generalisasi hasil penelitian ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, penelitian ini tidak menggunakan kelompok pembanding, sehingga peningkatan kemampuan mengenal huruf yang terjadi tidak dapat dibandingkan secara langsung dengan metode pembelajaran lainnya. Ketiga, durasi intervensi yang dilakukan dalam dua siklus dengan jumlah pertemuan terbatas memungkinkan bahwa peningkatan yang terjadi belum sepenuhnya menggambarkan perkembangan jangka panjang kemampuan literasi anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain penelitian komparatif, serta melakukan intervensi dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan dalam pembelajaran literasi awal.

Dengan demikian, permainan petualangan huruf tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Simpulan

Penerapan permainan petualangan huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Santa Maria Sidoarjo. Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman anak terhadap simbol huruf. Secara pedagogis, permainan petualangan huruf dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran literasi awal yang membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model permainan ini dengan memanfaatkan media digital atau mengujinya pada kelompok usia yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Paratha Bhakti, Universitas Widya Mandala, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan pendampingan dalam pelaksanaan penelitian ini, baik secara moral maupun material, sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

Afiyani, L., & Jannati. (2025). Enhancing Early Literacy Skills Through Play-Based Learning Activities at RA Nurul Yaqin : A Classroom Action Research. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, *2*(3), 792–799.

Azizah, N. (2025). Enhancing Early Childhood Literacy Through Play-Based Learning : A Study at RA Sa ' adatuddarain. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, *1*(5), 2198–2204.

Binsa, U. H., Wahyuni, B., & Hayati, F. (2025). Increasing Children ' s Ability to Recognize Letters Through the Traditional Lontar Boat Game. *JOYCED Journal Of Early Childhood Education*, *5*(June), 110–119. https://doi.org/10.14421/joyced.2025.51-10

Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, *3*(5), 5423–5443.

Hasanah, I. (2025). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak melalui Metode Bermain. *Starkids : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 44–48.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8234

Hewi, L., Anhusadar, L., & Fadhilah, N. (2024). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Permainan Menginjak Gambar. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1064–1075. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.1010

Hilali, F. H., Molangga, S. A., Mertosono, A., & Miranda, B. (2025). Analisis Kemampuan Literasi terhadap Pengenalan Huruf Abjad pada Anak Usia Dini di Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Anak Usia Dini*, *1*(4), 109–120.

Mayasari, D., & Nasutiona, L. S. (2025). Enhancing Early Childhood Literacy Skills through Interactive Play-Based Learning at RA Al Falah Pematangsiantar. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, *2*(3), 883–890.

Muhassanah, N., Rizal, M. N., Ali, M., Nahdlatul, U., & Purwokerto, U. (2023). Perencanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Yang Berpusat Pada Murid Pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *1*(2), 77–88.

Ningsih, S., & Nst, N. (2025). Implementasi Strategi Pembelajaran dalam Kegiatan Sehari-hari di Taman Kanak-Kanak. *ICENI (Insan Cita Pendidikan)*, *4*(3).

Puad, N. E. H., Sa'adah, H. I., & Sinarmawati. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Buku Sensori Alphabet A-Z pada Kelompok A TK Runiah School Kota Makasar. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(2), 61–77.

Putri, A. R., & Khotimah, S. C. (2025). Exploring Books as a Means of Strengthening Early Literacy Through a Play Approach in Early Childhood. *Journal of Art and Creativity in Early Childhood Education*, *1*(1), 32–40.

Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Brgambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(3), 1–16.

Rani, A., Kurnia, R., & Nurlita. (2024). Pengembangan Media Roller Alphabet terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 1–15. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v

Romeli, A., Kholis, N., & Riadi, A. (2023). Signifikansi Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Proses Pembelajaran di SMPN8 Tenggarong. *Jurnal Ilmiah Pengkajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, *6*(1), 42–50.

Saneyoshi, A., & Inada, N. (2025). Developmental relationships between visual cognitive skills and hiragana reading in Japanese children aged 4–8 years: insights from mirror letter reading task. *Acta Psychologica*, *260*(March), 1–14.

Siregar, T. (2025). Classroom Action Research-Based Learning Innovations : Kemmis and McTaggart Models. *Preprint.Org*, 0–59. https://doi.org/10.20944/preprints202510.1440.v1

Syafrudin, U., Oktaria, R., & Sari, M. R. (2023). Studi Kasus Kesulitan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 15–25. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v

Tarigan, M., & Handayani, A. T. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa T . A 2022 / 2023. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, *9*(3), 463–480.

Waheda, N., Pradana, P. H., & Kurniawan, N. (2026). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 melalui Metode Bermain dengan Media Kartu Huruf Digital di KB Tunas Harapan. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *9*(1), 940–947.

Yatika, I., Elnawati, & Zultiar, I. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Balok Huruf di RA Zahara Kota Sukabumi. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Program Studi PG-PAUD Fakultas Pedagogi Dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, *06*(2), 42–48.