

ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN SENSORI BERBASIS HURUF DAN KATA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM RUHAMA

Alifia Fathihah Rahma¹, Wening Rahayu², Ajeng Priendarningtyas³

^{1,2,3} Program Studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi

1alifiarahmaf95@gmail.com, 2wening.rahayu.wr@gmail.com,

3ajengtyas1706@gmail.com

ABSTRACT

Early childhood literacy skills are an important foundation that supports children's readiness to enter the next level of education. However, some children aged 5–6 years still experience difficulties in recognizing letter symbols, connecting letters with sounds, and developing interest in literacy activities due to learning approaches that are less appropriate with children's characteristics. This study aims to analyze the early literacy skills of children through sensory play activities based on letters and words at TK Islam Ruhama. This research used a qualitative descriptive method. Data were collected through observation, interviews, and documentation of learning activities involving children aged 5–6 years. The data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that sensory play based on letters and words provided meaningful learning experiences for children in recognizing letter shapes, arranging letters into words, improving fine motor skills, and increasing children's participation and interest in literacy activities. The sensory approach involving visual, tactile, and kinesthetic experiences helped children understand literacy concepts more easily through enjoyable play activities. Therefore, sensory play based on letters and words can be an alternative learning strategy to stimulate early literacy development in early childhood education.

Keywords: *early literacy, sensory play, letter and word games, early childhood education*

ABSTRAK

Kemampuan literasi awal anak usia dini merupakan fondasi penting yang mendukung kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Namun, beberapa anak usia 5–6 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenal simbol huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, serta menunjukkan minat terhadap kegiatan literasi akibat pendekatan pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan literasi awal anak usia dini melalui permainan sensori berbasis huruf dan kata pada anak usia 5–6 tahun di TK Islam Ruhama. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan sensori berbasis huruf dan kata

memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak dalam mengenal bentuk huruf, menyusun huruf menjadi kata, meningkatkan kemampuan motorik halus, serta meningkatkan keterlibatan dan minat anak dalam kegiatan literasi. Pendekatan sensori yang melibatkan pengalaman visual, taktil, dan kinestetik membantu anak memahami konsep literasi awal melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan sensori berbasis huruf dan kata dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran alternatif dalam menstimulasi perkembangan literasi awal anak usia dini.

Kata kunci: literasi awal, permainan sensori, huruf dan kata, anak usia dini

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak, salah satunya dalam aspek bahasa yaitu kemampuan literasi awal. Literasi awal mencakup kemampuan mengenal huruf, memahami simbol tulisan, serta menghubungkan bunyi dengan lambang huruf sebagai dasar kemampuan membaca dan menulis.

Pada anak usia 5–6 tahun, kemampuan literasi awal perlu dikembangkan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak, yaitu bermain dan pengalaman langsung. Namun, masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membedakan simbol huruf, serta menghubungkan huruf dengan bunyinya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi anak.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah permainan sensori berbasis huruf dan kata. Melalui kegiatan ini, anak memperoleh pengalaman belajar dengan melibatkan indera penglihatan, peraba, dan gerakan sehingga proses mengenal huruf dan kata menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan literasi awal anak usia dini melalui permainan sensori berbasis huruf dan kata pada anak usia 5–6 tahun di TK Islam Ruhama. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran literasi awal yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan sensori berbasis huruf dan kata di TK Islam Ruhama. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian

ini berfokus pada proses, pengalaman, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dalam kondisi alamiah (natural setting), tanpa memberikan perlakuan eksperimen terhadap subjek penelitian.

Penelitian dilaksanakan di TK Islam Ruhama pada kelompok B dengan subjek penelitian yaitu anak usia 5–6 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan sensori huruf dan kata. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa TK Islam Ruhama menerapkan kegiatan bermain sensori sebagai salah satu bentuk stimulasi kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam kegiatan pengenalan huruf dan kata. Selain itu, lokasi penelitian dipilih karena adanya keterbukaan pihak sekolah, pendidik, serta orang tua dalam mendukung proses pengumpulan data penelitian.

Data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pelaksanaan permainan sensori berbasis huruf dan kata, aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran, serta perkembangan kemampuan literasi awal yang muncul selama proses bermain. Wawancara dilakukan kepada pihak yang berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh informasi mengenai strategi pembelajaran, kendala, serta upaya guru dalam mengembangkan kemampuan literasi awal anak. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan kegiatan, foto, maupun dokumen pembelajaran yang berkaitan dengan pelaksanaan permainan sensori.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument), karena peneliti terlibat secara langsung dalam proses pengamatan, pengumpulan, serta interpretasi data yang ditemukan di lapangan. Peneliti melakukan pengamatan terhadap lingkungan pembelajaran, aktivitas bermain anak, interaksi anak dengan guru maupun teman sebaya, serta penggunaan media permainan sensori berbasis huruf dan kata.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya data mengenai kemampuan literasi awal anak melalui permainan sensori. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar pola perkembangan kemampuan anak dapat terlihat secara jelas. Tahap terakhir yaitu

penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dianalisis secara menyeluruh.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui proses tersebut, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang valid dan mendalam mengenai kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun melalui permainan sensori berbasis huruf dan kata di TK Islam Ruhama.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan sensori berbasis huruf dan kata dapat membantu menstimulasi kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun di TK Islam Ruhama. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui aktivitas mengenal, menyusun, dan menempel huruf serta kata menggunakan media yang melibatkan pengalaman visual, sentuhan, dan aktivitas motorik anak. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pengenalan simbol huruf menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi, sebelum penerapan permainan sensori berbasis huruf dan kata, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk huruf, membedakan beberapa simbol huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana. Selain itu, ditemukan pula beberapa anak yang masih membutuhkan stimulasi dalam koordinasi mata dan tangan, terutama ketika melakukan aktivitas menempel dan menyusun bahan permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi awal anak masih membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan melibatkan aktivitas bermain secara langsung.

Pelaksanaan permainan sensori berbasis huruf dan kata dilakukan melalui beberapa tahapan. Pada tahap awal, guru mengenalkan bahan dan media permainan yang akan digunakan kepada anak. Selanjutnya, guru memberikan arahan mengenai cara bermain, kemudian anak mulai melakukan aktivitas dengan

mengambil bahan permainan, mengoleskan lem pada pola yang telah tersedia, serta menempelkan bahan berbentuk huruf dan kata sesuai dengan pola yang diberikan. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya melihat bentuk huruf secara visual, tetapi juga merasakan tekstur media, menggerakkan tangan, serta melatih ketelitian dalam menyusun simbol huruf menjadi bentuk yang sesuai.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan permainan sensori mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Anak terlihat lebih antusias, aktif mengikuti kegiatan, serta menunjukkan ketertarikan ketika berinteraksi langsung dengan media permainan. Pengalaman multisensori yang melibatkan aspek visual, taktil, dan kinestetik membantu anak memahami bentuk huruf secara lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan konsep permainan sensori yang memberikan rangsangan melalui berbagai indera sehingga anak dapat mengintegrasikan informasi yang diterima menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret.

Selain memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengenal huruf dan kata, permainan sensori juga memberikan dampak terhadap perkembangan aspek pendukung literasi awal, seperti kemampuan motorik halus, konsentrasi, ketelitian, dan koordinasi mata-tangan. Aktivitas mengambil bahan kecil, mengoleskan lem, serta menempelkan huruf sesuai pola membantu anak mengembangkan kontrol gerakan tangan yang diperlukan dalam kesiapan menulis permulaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan sensori berbasis huruf dan kata tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan literasi, tetapi juga sebagai aktivitas yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Dalam proses pelaksanaannya, terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan kegiatan, yaitu ketersediaan media pembelajaran yang menarik, keterlibatan aktif guru dalam memberikan arahan dan pendampingan, serta karakteristik permainan yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini. Media yang bersifat konkret dan dapat dimanipulasi secara langsung membuat anak lebih mudah memahami konsep huruf dan kata dibandingkan hanya melalui metode hafalan atau kegiatan tertulis.

Namun demikian, penelitian juga menemukan beberapa hambatan dalam pelaksanaan permainan sensori, seperti perbedaan kemampuan setiap anak dalam mengenali huruf, tingkat konsentrasi yang berbeda-beda, serta kebutuhan

pendampingan lebih intensif bagi beberapa anak selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, memberikan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar seluruh anak dapat terlibat secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan sensori berbasis huruf dan kata merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan literasi awal anak usia 5–6 tahun. Kegiatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan bermain sambil belajar (*learning by playing*), karena anak memperoleh pengalaman belajar melalui eksplorasi, interaksi, dan aktivitas yang melibatkan berbagai indera.

Tabel 1. Hasil Analisis Kemampuan Literasi Awal Anak melalui Permainan Sensori Berbasis Huruf dan Kata

Aspek Kemampuan Literasi Awal	Hasil Penelitian
Mengenal huruf	Anak mulai mampu mengenali dan membedakan bentuk simbol huruf melalui kegiatan permainan sensori.
Menyusun huruf dan kata	Anak mampu menyusun huruf menjadi bentuk kata sederhana dengan bantuan media permainan yang digunakan.
Menghubungkan huruf dan bunyi	Anak mulai memahami hubungan antara simbol huruf dengan bunyi yang dihasilkan melalui aktivitas pengenalan huruf.
Keterlibatan dalam kegiatan literasi	Anak menunjukkan ketertarikan dan partisipasi lebih baik karena kegiatan dilakukan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, permainan sensori berbasis huruf dan kata memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi anak. Anak tidak hanya melihat bentuk huruf, tetapi juga melakukan aktivitas langsung melalui sentuhan, gerakan tangan, dan proses menyusun huruf sehingga membantu memperkuat pemahaman terhadap simbol literasi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan bahwa anak belajar melalui bermain dan pengalaman langsung. Kegiatan yang melibatkan berbagai indera dapat membantu anak memahami konsep abstrak menjadi lebih mudah karena anak memperoleh pengalaman belajar secara nyata. Permainan sensori berbasis huruf dan kata juga mendukung perkembangan motorik halus serta koordinasi mata dan tangan yang berperan dalam kesiapan literasi anak.

Dengan demikian, penerapan permainan sensori berbasis huruf dan kata dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan literasi awal anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf, menyusun kata, dan meningkatkan minat anak terhadap kegiatan keaksaraan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan sensori berbasis huruf dan kata dapat menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun di TK Islam Ruhama. Kegiatan permainan yang dirancang melalui aktivitas mengenal, menyusun, dan menempel huruf serta kata mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak. Melalui keterlibatan indera penglihatan, perabaan, dan aktivitas motorik, anak memperoleh kesempatan untuk memahami bentuk huruf, mengenali hubungan antara simbol dan bunyi, serta mulai menyusun kata sederhana dengan cara yang menyenangkan.

Penerapan permainan sensori menunjukkan bahwa proses pembelajaran literasi pada anak usia dini tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca dan menulis secara formal, tetapi juga pada kesiapan anak dalam mengenal simbol bahasa, meningkatkan kosakata, serta membangun ketertarikan terhadap kegiatan literasi. Aktivitas bermain yang melibatkan manipulasi benda secara langsung juga membantu menstimulasi kemampuan pendukung lainnya, seperti koordinasi mata dan tangan, motorik halus, konsentrasi, ketelitian, dan kemandirian anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, permainan sensori berbasis huruf dan kata memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman konkret. Anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan tidak hanya dilakukan melalui penjelasan guru, tetapi melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran. Hal tersebut menjadikan proses pengenalan literasi lebih bermakna dan membantu anak membangun pemahaman melalui pengalaman yang diperoleh secara langsung.

Dengan demikian, permainan sensori berbasis huruf dan kata dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru PAUD dalam mengembangkan kemampuan literasi awal anak. Guru diharapkan dapat terus menciptakan kegiatan literasi yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dengan memanfaatkan berbagai media yang mampu melibatkan aspek sensorik anak.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian serupa dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih panjang, maupun menggunakan variasi permainan sensori lainnya. Pengembangan penelitian tersebut diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas berbagai bentuk kegiatan bermain sensori dalam mendukung perkembangan literasi awal anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bundy, A. C., & Lane, S. J. (2020). *Sensory integration: Theory and practice*. Philadelphia, PA: F. A. Davis Company.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Jurnal :

- Alam, S. N., Sutarjo, & Suminar, U. (2024). Penerapan metode multisensori dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Anggita, Sormin, Lubis, & Nopriani Lubis. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui media pohon pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Biba, A., Ngura, E. T., & Laksana, D. N. L. (2024). Kemampuan literasi dan numerasi dini sebagai indikator capaian perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fatimatuzza'rah, Habibi, Astawa, & Rachmayani. (2022). Penggunaan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Monika, et al. (2024). Implementasi permainan sensori dan bahan manipulatif dalam stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahayu. (2023). Implementasi permainan sensori dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.