

# Penerapan Media Pembelajaran Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra As-Syarif

*by Beby Melati*

---

**Submission date:** 23-May-2024 09:27PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2386851715

**File name:** Jurnal\_kabar\_masyarakat\_vol\_2\_no\_2\_mei\_2024\_hal\_127-133.docx (348.87K)

**Word count:** 1786

**Character count:** 12041

## Penerapan Media Pembelajaran Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra As-Syarif

Beby Melati<sup>1</sup>, Cahaya<sup>2</sup>, Winda Wahyuni<sup>3</sup>, Trini Dama Yanti<sup>4</sup>

PIAUD STAIN Mandailing Natal

[melatibeb89@gmail.com](mailto:melatibeb89@gmail.com)<sup>1</sup>, [cahayanasion931@gmail.com](mailto:cahayanasion931@gmail.com)<sup>2</sup>, [wahyuniwinda1506@gmail.com](mailto:wahyuniwinda1506@gmail.com)<sup>3</sup>, [trinidamayanti06@gmail.com](mailto:trinidamayanti06@gmail.com)<sup>4</sup>

### Article History:

Received: April 30, 2024;

Accepted: Mei 22, 2024;

Published: Mei 31, 2024

**Keyword** : Cognitive Development, Early Childhood, Letter Card Games

**ABSTRACT:** The importance of learning media in increasing children's enthusiasm for learning or using learning media will make it easier for an educator to provide learning to young children. Using learning media will not only stimulate cognitive development in children, but will stimulate all aspects of development in early childhood. Researchers carried out research at RA As-Syarif Sibanggor Jae. This research aims to see how early childhood cognitive development develops through games using letter cards as media. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. The research results include qualitative data which suggests that 1) It is very important to align cognitive development with the golden age because the golden age occurs in the first five years of a child's life. Therefore, the cognitive learning process is very important and effective if carried out through games; 2) Early childhood cognitive development is still in the pre-functional stage, so they are not yet able to think abstractly in learning that requires media; 3) Playing with letters, looking for letters using cards, and asking children questions during the activity. With this method, children learn to recognize and understand letters.

### ABSTRAK

Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan semangat anak dalam belajar ataupun dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan seorang pendidik dalam memberikan pembelajaran kepada anak usia dini. Dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya merangsang perkembangan kognitif pada anak saja akan tetapi akan merangsang seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini. Peneliti melaksanakan penelitian di RA As-Syarif Sibanggor Jae. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini berkembang melalui permainan dengan menggunakan media kartu huruf. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian mencakup data yang bersifat kualitatif yang mengemukakan bahwa 1) Sangat penting menyelaraskan perkembangan kognitif dengan masa keemasan karena masa keemasan terjadi pada lima tahun pertama kehidupan seorang anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran kognitif sangat penting dan efektif jika dilakukan melalui permainan; 2) Perkembangan kognitif anak usia dini masih dalam tahap prafungsional, sehingga mereka belum mampu berpikir secara abstrak dalam pembelajaran yang membutuhkan media; 3) Bermain huruf, mencari huruf dengan menggunakan kartu, serta mengajukan pertanyaan kepada anak selama kegiatan berlangsung. Dengan metode ini, anak-anak belajar mengenali dan memahami huruf

**Kata Kunci** : Perkembangan kognitif, Anak Usia Dini, Permainan Kartu huruf

\* Beby Melati, [melatibeb89@gmail.com](mailto:melatibeb89@gmail.com)

## PENDAHULUAN

2 Dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu diperhatikan perkembangan anak, karena perkembangan anak selanjutnya menentukan proses belajar anak pada jenjang selanjutnya. Pada usia dini, anak mengalami masa emas yaitu masa dimana anak menjadi sensitif atau sensitif terhadap rangsangan yang berbeda. Masa kepekaan setiap anak berbeda, begitu pula dengan pertumbuhan dan perkembangan individu anak tersebut. Masa kepekaan adalah masa pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Oleh karena itu, dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, guru harus memperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didiknya, kesesuaian alat bermain, alat bantu atau media, serta metode yang digunakan.

Dalam membantu anak berinteraksi dengan lingkungannya, pendidik harus mampu menyediakan media yang sesuai, karena perkembangan kognitif anak, yang berasal dari aktivitas mentalnya, dapat berkaitan dengan cara anak belajar berinteraksi dengan lingkungannya (Wortham, 2005). Pendidik juga harus memahami konsep ZPD (*Zone of Proximal Development*) yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky untuk merangsang dan menanggapi proses belajar anak melalui kegiatan bermain.

Kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Dalam kegiatan bermain, anak mengungkapkan pikiran, keinginan, perasaan, menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya dan sekaligus mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, mental, moral dan emosionalnya. Dengan proses bermain, belajar menjadi lebih menyenangkan, lebih menarik, lebih mudah diikuti dan dipahami anak.

Media kartu huruf dapat digunakan pendidik dalam mengembangkan kognitif anak untuk mengenal dan memahami huruf, anak dapat bermain mencari kartu huruf. Media bermain berupa pencarian huruf menggunakan kartu huruf dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam memahami huruf di RA As-Syarif Sibanggor Jae, Kecamatan Puncak Sorik Marapi, Kabupaten Mandailing Natal. Permainan ini bersifat nyata dan bertujuan untuk membantu anak memahami huruf. Media bermain berupa pencarian huruf menggunakan kartu huruf dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam memahami huruf di RA As-Syarif Sibanggor Jae, Kecamatan Puncak Sorik Marapi, Kabupaten Mandailing Natal. Permainan ini bersifat konkret dan bertujuan untuk membantu anak lebih memahami huruf. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan kartu huruf.

## METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Peneliti menggunakan dokumen kegiatan pengembangan kognitif dengan mengarahkan anak untuk bermain mencari huruf yang ada dikartu huruf yang telah disediakan. Pelaksanaan kegiatan ini bertempat di RA As-Syarif Sibanggor Jae yang dilaksanakan pada tanggal 11 Januari sampai 6 Maret 2024 berupa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Usia 0-6 tahun merupakan usia emas (*Golden Age*), anak-anak tumbuh dan berkembang dengan cepat. Anak usia dini mengalami berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan agama dan moral, motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, serta sosial-emosional. Salah satu bidang perkembangan yang penting untuk ditingkatkan adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif terjadi terutama selama lima tahun pertama kehidupan anak. Orang tua dan guru perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif agar anak dapat berkembang dengan lebih matang dan optimal (Mulyasa, 2014). Menurut Mena dan Eyer, perkembangan kognitif adalah proses pengumpulan informasi untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan memperoleh pengalaman. Perkembangan kognitif anak meningkat seiring dengan pertumbuhannya dan sesuai dengan tahapan perkembangannya (Mena and Eyer, 2009).

Guru harus memahami tahapan praoperasional dan karakteristik anak. Tahapan praoperasional perkembangan kognitif anak meliputi: (1) penggunaan simbol, dimana anak tidak memiliki kontak sensorimotor dengan objek. Anak mampu berimajinasi bahwa benda atau orang memiliki sifat yang berbeda dari sifat aslinya, (2) memahami identitas, di mana anak menyadari bahwa perubahan tidak mengubah sifat ilmiah benda tersebut, (3) memahami sebab akibat, di mana anak mengerti bahwa suatu peristiwa memiliki alasan tertentu, (4) mampu mengklasifikasikan, yaitu mengelompokkan benda, orang, atau peristiwa ke dalam kategori yang bermakna, (5) memahami angka dan huruf, di mana anak dapat membaca dan mengenali angka serta huruf (Sujiono, 2014).

Karakteristik perkembangan kognitif tahap pra operasional antara lain: (1) mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, (2) menghitung 1-20, (3) mengenal bentuk-bentuk sederhana, (4) memahami konsep makna berlawanan, (5) mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, (6)

memasangkan dan menyebutkan benda, (7) mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, (8) mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur, (9) mengenal huruf kecil dan besar, (10) Mengenal warna-warna. (Sujiono, 2014).

Anak membutuhkan bimbingan dan stimulasi dari orang dewasa untuk memaksimalkan perkembangan kognitifnya. Menurut Vygotsky, ada 3 hal penting yang harus dipahami dalam bimbingan dan stimulasi anak: 1) memahami fenomena, memecahkan masalah, mengingat dan berpikir. 2) ZPD (*Zone of Proximal Development*), yaitu konsep daerah yang akan segera mengalami perkembangan dengan bantuan orang lain, 3) *Scaffolding*, yaitu bantuan dari pihak yang lebih berkompeten, berpengetahuan dan lebih professional. Tujuannya adalah untuk membantu anak memperoleh hasil belajar yang maksimal. (Suyanto, 2005).

Melengkapi media pendidikan dengan benda-benda nyata memudahkan anak untuk memahaminya. Menurut Harun Rasyid, pemberian media pembelajaran di *Zona Of Proximal Development* (ZPD) lebih difokuskan pada hal yang menarik dan menantang bagi anak melalui permainan. Saat bermain, tanpa disadari anak belajar berbagai hal yang secara optimal mendewasakan dan memperkaya ZPD, terkait indera pendengaran dan penglihatan dalam hal perkembangan bahasa, kognitif, intelektual, dan motorik anak. (Rasyid, 2014). Media berfungsi sebagai alat pembelajaran yang membawa pesan untuk memfasilitasi interaksi yang menyenangkan.

Bermain bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan, dan mendukung semua tahap perkembangan anak, sehingga mereka dapat memecahkan masalah, mempelajari keterampilan sosial, bahasa, dan keterampilan fisik baru. Ketika anak-anak bermain dengan media, mereka akan menyerap berbagai pengalaman hidup mereka ke dalam lingkungan sekitarnya. Proses penyerapan ini disebut dengan belajar. (Suyadi, 2014).

Lingkungan belajar anak usia dini sering menggunakan alat bermain untuk membantu anak memahami hal-hal yang rumit atau menyederhanakan konsep yang kompleks (Rasyid, 2014). Media bermain dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada anak, guna merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian mereka selama kegiatan pembelajaran (Dhieni, 2013).





**Gambar 1. Menjelaskan permainan kartu huruf**

Pentingnya media bermain adalah untuk mengoptimalkan potensi kreatif anak. Dalam meningkatkan kreativitas, pendidik disarankan mengadakan kegiatan pembelajaran dalam suasana menyenangkan, memberikan stimulasi yang tepat, dan menciptakan lingkungan belajar yang aman, sehingga diharapkan kreativitas anak dapat berkembang dalam jangka panjang.(Tsai, 2012).

Media permainan merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang tidak boleh dilupakan, karena penggunaannya memaksimalkan tujuan pembelajaran, membuat proses belajar lebih bermakna, mengurangi kesalahpahaman, meningkatkan penyerapan ilmu dan informasi, membutuhkan waktu lebih sedikit, dan memudahkan pekerjaan guru dalam memperjelas dan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Salah satu metode edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah permainan mencari huruf dengan kartu bintang. Guru memberikan contoh kata-kata tertulis, seperti ayam, kelinci, atau kucing, dan anak-anak juga dapat membuat kata-kata sendiri. Guru menyediakan kartu pos dalam beberapa kotak. Anak-anak diminta mencari huruf-huruf dalam kotak tersebut dan menyusunnya menjadi sebuah kata. Setelah itu, mereka diminta menyebutkan huruf-huruf yang ditemukan.



**Gambar 2. Proses belajar mengajar kartu huruf**

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan mahasiswa PPL di RA As-Syarif Sibanggor Jae, terlihat bahwa proses perkembangan kognitif dengan bermain huruf pada kartu huruf menimbulkan rasa gembira pada anak. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan dalam pembelajaran, anak-anak dapat mengenal, memahami, dan mengingat huruf. Ketika anak mencari huruf berdasarkan contoh yang diberikan dan berhasil menemukannya, kami mengajukan pertanyaan mengenai huruf tersebut. Dengan demikian, anak secara tidak langsung memperoleh informasi yang memperkaya pengalaman bermainnya yang berhubungan dengan pemahaman huruf, yang pada gilirannya mendukung perkembangan kognitifnya. Kegiatan di RA As-Syarif Sibanggor Jae yang menggunakan kartu bintang untuk mencari huruf terbukti dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.



Gambar 3. Foto bersama guru dan anak-anak RA As-Syarif

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PPL ini dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan permainan kartu huruf dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam kegiatan pendidikan anak usia dini, media bermain digunakan sebagai cara seorang pendidik untuk mengajarkan materi kepada anak dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mencapai tujuan dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dhieni, N. (2013). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Mena, J. G., & Eyer, D. W. (2009). *Infants, Toddlers, and Caregivers*. New York: McGraw-Hill.
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19).
- Rasyid, H. (2014). *Pengantar PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Tsai, K. C. (2012). *Play, Imagination and Creativity: A Brief Literature Review*. Journal of Education and Learning, 15-20.



# Penerapan Media Pembelajaran Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra As-Syarif

## ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ojs.adzkia.ac.id">ojs.adzkia.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://etheses.iainpekalongan.ac.id">etheses.iainpekalongan.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Al Azhar Indonesia Student Paper	1%
6	<a href="http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id">etd.iain-padangsidempuan.ac.id</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1%

[journal.unj.ac.id](http://journal.unj.ac.id)

9	Internet Source	1 %
10	<a href="http://thejournalish.com">thejournalish.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1 %
13	<a href="http://arifharianto.wordpress.com">arifharianto.wordpress.com</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://www.denpasarkota.go.id">www.denpasarkota.go.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://www.kotasubang.com">www.kotasubang.com</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://digilib.isi.ac.id">digilib.isi.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	<a href="http://hellenic-education-uk.europe.sch.gr">hellenic-education-uk.europe.sch.gr</a> Internet Source	1 %
19	<a href="http://anggunivon17.blogspot.com">anggunivon17.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://oasependidikanblog.wordpress.com">oasependidikanblog.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %

- 21 [text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com) Internet Source <1 %
- 
- 22 Intan Ningrum, Hukmi Hukmi, Febrialismanto Febrialismanto. "PENGEMBANGAN TARI KREASI KAMPUONG LAMO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2021 Publication <1 %
- 
- 23 M Arif Khoiruddin, Susiati Alwy. "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Pondok Pesantren Tahfidz Hidayatul Muta'allimin", *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2020 Publication <1 %
- 
- 24 Ridwan Ridwan, Widi Wulansari. "Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Cerita Boneka Tangan dalam Model Tadzkirah", *Proceedings of the ICECRS*, 2019 Publication <1 %
- 
- 25 [dajauhar.blogspot.com](http://dajauhar.blogspot.com) Internet Source <1 %
- 
- 26 [ejournal.iainponorogo.ac.id](http://ejournal.iainponorogo.ac.id) Internet Source <1 %
- 
- 27 [files1.simpkb.id](http://files1.simpkb.id) Internet Source <1 %
-

29 La Hewi, Linda Asnawati. "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020  
Publication

<1 %

30 Sulis Afrianti, Musnar Indra Daulay, Putri Asilestari. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo", Aulad : Journal on Early Childhood, 2018  
Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# Penerapan Media Pembelajaran Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra As-Syarif

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---