

## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Magic Paper Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mutiara

Dede Masripah<sup>1</sup>, Elnawati<sup>2</sup>, Redi Awal Maulana<sup>3</sup>

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi ,43166

e-mail: [dedemasripahdin@gmail.com](mailto:dedemasripahdin@gmail.com)

Corresponding author: [dedemasripahdin@gmail.com](mailto:dedemasripahdin@gmail.com)

### ABSTRAK

#### Informasi Artikel:

Terima: 02-01-2026

Revisi: 25-01-2026

Disetujui: 03-02-2026

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang menjadi dasar bagi keterampilan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Mutiara, ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari sebagian anak yang belum mampu menyebutkan nama huruf, mengenali bentuk huruf, serta menghubungkan huruf dengan bunyinya. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, salah satunya melalui permainan Magic Paper. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Magic Paper pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Mutiara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian unjuk kerja, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Magic Paper dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Pada kondisi awal (pra siklus), kemampuan mengenal huruf anak masih berada pada kategori belum berkembang. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan dan mengenali huruf, namun belum mencapai indikator keberhasilan. Selanjutnya, pada siklus II, kemampuan mengenal huruf anak meningkat secara signifikan dan mencapai kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Magic Paper efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara.

**Kata kunci:** Kemampuan Mengenal Huruf, Permainan Magic Paper, Anak Usia Dini

### ABSTRACT

The ability to recognize letters is one of the important aspects in early childhood language development which is the basis for reading and writing skills at the next level of education. Based on the results of initial observations at Mutiara Kindergarten, it was found that the ability to recognize letters for children aged 5-6 years is still not optimally developed. This can be seen from some children who are not able to name letters, recognize the shape of the letters, and connect the letters with their sounds. Therefore, an interesting

*learning effort is needed and in accordance with the characteristics of early childhood, one of which is through the game of Magic Paper. This research aims to improve the ability to recognize letters through the game of Magic Paper in children aged 5–6 years in Mutiara Kindergarten. The research method used is Class Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, where each cycle consists of the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The subjects of the study were children in the age group of 5–6 years at Mutiara Kindergarten. Data collection techniques are carried out through observation, documentation, and performance assessment, while data analysis is carried out descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results of the study show that the application of the Magic Paper game can improve children's letter recognition skills. In the initial condition (pre-cycle), the child's ability to recognize letters is still in the undeveloped category. After the action was carried out in the first cycle, there was an increase in the child's ability to pronounce and recognize letters, but had not yet reached the success indicator. Furthermore, in cycle II, the child's ability to recognize letters increased significantly and achieved the criteria of developing very well. Thus, it can be concluded that the Magic Paper game is effective in improving the ability to recognize letters in children aged 5–6 years in Mutiara Kindergarten.*

**Keywords:** Letter Recognition, Magic Paper Games, Early Childhood

## PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal huruf atau abjad dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk mengenal simbol huruf, membedakan bentuk huruf, dan mengenali bunyi huruf yang berkaitan dengan simbolnya (*recognition of alphabet symbols*) yang kemudian menjadi fondasi bagi kemampuan membaca dan menulis (Elnawati, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ini menjadi salah satu indikator literasi awal anak usia dini, dan apabila pengenalan huruf terlambat atau kurang optimal dapat berdampak pada kemampuan membaca awal dan prestasi akademik selanjutnya. Sebagai contoh, studi meta-analisis di Indonesia menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf di kalangan anak usia 5-6 tahun masih relatif rendah, dengan skor rata-rata sekitar 50,16 pada skala 0-100. Dalam praktik pembelajaran di PAUD dan TK, pengenalan huruf seringkali dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah atau aktivitas statis seperti menunjuk huruf di papan tulis, yang cenderung kurang menarik bagi anak usia dini yang memiliki karakteristik gemar bermain, bergerak, dan melakukan eksplorasi. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap “pra operasional” (menurut Piaget) di mana aspek manipulasi konkret melalui permainan sangat mendukung pembelajaran yaitu bermain sebagai aktivitas utama (Maulana, 2024). Oleh karena itu, penting bagi guru dan pendidik PAUD untuk menyediakan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia ini agar proses pengenalan huruf berlangsung bermakna dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif sebagai kegiatan bermain sambil belajar pada anak usia dini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Misalnya, penelitian oleh Binsa (2024) yang menunjukkan bahwa “traditional palm boat game” dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf secara signifikan melalui aktivitas permainan yang menarik. Begitu pula penelitian Gutni (2024) yang menemukan bahwa media permainan kotak ajaib (*magic box*) berdampak positif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu.



Penelitian terkini lainnya oleh Novalina (2023) menunjukkan bahwa meskipun pengenalan huruf telah dilaksanakan di lembaga PAUD, media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga berpengaruh pada lambatnya perkembangan kemampuan mengenal huruf anak. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media “magic box” terbukti meningkatkan kemampuan mengenal huruf dari 16,6% pada siklus I menjadi 83,3% pada siklus II. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran inovatif dan menarik sangat dibutuhkan untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pengenalan huruf anak usia dini. Dalam konteks tersebut, muncul urgensi untuk melakukan penelitian yang spesifik pada media permainan bernama Magic Paper (varian dari magic box / kotak ajaib) sebagai strategi pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara. Media ini diharapkan mampu mengkombinasikan unsur bermain, manipulasi visual huruf, interaksi kelompok serta elemen tantangan yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian diharapkan anak tidak hanya “melihat” huruf tetapi “menyentuh”, “menyusun”, dan “memainkan” huruf sehingga proses pengenalan huruf menjadi aktif, menyenangkan, dan bermakna. Lebih lanjut, media *Magic Paper* diharapkan memfasilitasi anak dalam mengenali huruf dengan cara kreatif dan variatif, misalnya dengan membuka kertas atau selubung yang menyimpan huruf tersembunyi, menyusun huruf menjadi kata sederhana, atau mencari huruf target dalam permainan kelompok. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya menggunakan pendekatan bermain yang disertai dengan media yang memadai agar stimulus literasi dapat berjalan optimal. Sebagai buku pedoman, buku yang mengulas Alat Permainan Edukatif (APE) menunjukkan bahwa APE dapat membantu anak usia dini belajar mengenal huruf, angka, bentuk dan warna lebih efektif.

Khususnya di TK Mutiara, kondisi lapangan sering menunjukkan bahwa beberapa anak kelompok usia 5-6 tahun masih kesulitan mengenali huruf, terutama dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip, ataupun dalam menyebutkan huruf secara cepat dan lancar. Faktor penyebabnya antara lain: media pembelajaran yang monoton, kurang melibatkan aktivitas manipulatif, motivasi anak yang menurun, serta keterbatasan waktu main yang terintegrasi dengan pembelajaran literasi. Penelitian-penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa variasi media dan stimulasi yang rutin sangat mempengaruhi peningkatan kemampuan mengenal huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Mutiara pada kelompok B yang berjumlah 15 anak, diperoleh data bahwa 10 anak (66,7%) hanya mampu mengenali beberapa huruf tertentu seperti huruf awal dari namanya sendiri, namun belum mampu membedakan huruf yang bentuknya mirip (misalnya b-d, p-q). Sementara 5 anak (33,3%) lainnya sudah mulai mampu menyebutkan beberapa huruf dengan bantuan guru, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan urutan huruf secara berurutan dari A-Z. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara umum lebih dari 70% anak belum mencapai kemampuan mengenal huruf secara optimal sesuai indikator perkembangan bahasa usia 5-6 tahun, yaitu “menyebutkan simbol huruf dan bunyi huruf awal nama benda di sekitarnya” (Permendikbud No. 137 Tahun 2014)

Sebagai landasan nilai dan spiritual yang mendukung pendidikan anak, Al-Qur'an menegaskan bahwa proses membaca dan belajar merupakan amanah yang harus ditumbuhkembangkan dalam diri manusia. Allah SWT berfirman:

“إِفْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ، خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ، إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ، الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ، عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ” (QS Al-'Alaq [96]: 1-5)



*Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS Al-'Alaq [96]: 1-5) (Kemenag RI 2019)*

Menurut Tafsir Ibnu Katsir, kata "*Iqra'*" (bacalah) adalah perintah langsung dari Allah SWT yang menandai dimulainya peradaban ilmu pengetahuan dalam Islam. Membaca di sini tidak semata-mata berarti melafalkan tulisan, melainkan mencakup segala bentuk aktivitas intelektual yang melibatkan pengamatan, pemahaman, dan perenungan terhadap tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta (Ibnu Katsir, *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*). Artinya, "*membaca*" adalah langkah awal menuju kesadaran intelektual dan spiritual manusia dalam mengenal Tuhan melalui pengetahuan.

Quraish Shihab (2017) dalam *Tafsir Al-Mishbah* menjelaskan bahwa perintah "*Iqra' bismi rabbika alladzi khalaq*" berarti bahwa segala bentuk kegiatan membaca, belajar, dan memahami harus dilakukan "*bismi rabbika*", yakni dengan menyandarkan diri kepada Allah, Sang Pencipta. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar bukan hanya aktivitas kognitif semata, tetapi juga bernilai ibadah jika dilakukan dengan niat yang benar. Dengan demikian, kegiatan mengenal huruf bagi anak usia dini bukan sekadar pengenalan simbol bahasa, melainkan bagian dari proses spiritual yang menanamkan kesadaran akan pentingnya ilmu dan membaca dalam kehidupan.

Ayat ini juga mengandung pesan penting tentang pembentukan dasar literasi anak sejak dini. Proses "*mengenal huruf*" adalah langkah pertama dalam mewujudkan perintah "*Iqra'*", sebab kemampuan membaca berawal dari kemampuan anak mengenali bentuk dan bunyi huruf. Melalui permainan edukatif seperti Magic Paper, anak dapat berlatih mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan nilai pendidikan Islam yang menekankan pembelajaran yang menggembirakan dan menumbuhkan rasa ingin tahu (*al-ta'allum bil la'ib*), sebagaimana dianjurkan Rasulullah SAW agar mendidik anak dengan kelembutan dan kasih sayang. Lebih jauh lagi, Quraish Shihab menegaskan bahwa "*Iqra'*" bukan sekadar perintah teknis membaca teks, melainkan mengandung makna filosofis yang luas yakni mengenali tanda-tanda (*ayat*) Allah yang ada dalam diri manusia dan alam semesta. Maka dalam konteks pendidikan anak, mengenalkan huruf adalah bagian dari proses mengenali "*ayat-ayat kecil*" berupa simbol-simbol bahasa yang nantinya akan membawa anak kepada kemampuan memahami *ayat-ayat kauniyyah* (tanda-tanda kebesaran Allah di alam raya). Dengan demikian, belajar mengenal huruf bukan hanya keterampilan dasar bahasa, tetapi juga langkah awal menumbuhkan kepekaan spiritual dan intelektual anak.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak. Menurut Arikunto (2021: 3), penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan tertentu dalam beberapa siklus. Penelitian ini bersifat kontekstual dan partisipatif, karena guru berperan langsung sebagai peneliti yang melakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. (Sugiyono, 2021).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran dengan permainan Magic Paper dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, sedangkan pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan anak melalui hasil observasi yang disajikan dalam bentuk data numerik (persentase pencapaian perkembangan anak dari siklus ke siklus).

Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model *Kemmis dan McTaggart* yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana tindakan, termasuk menyiapkan perangkat pembelajaran, media Magic Paper, instrumen observasi, serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan Magic Paper sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

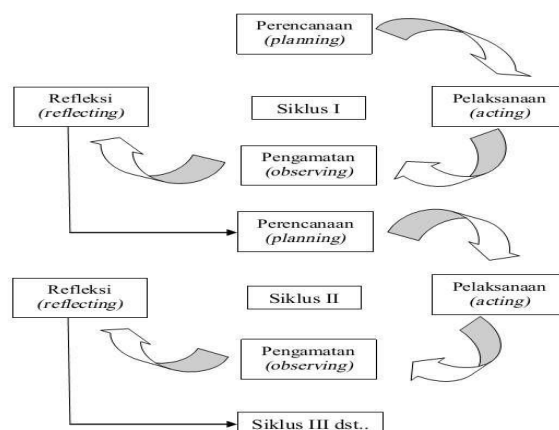
3. Observasi (*Observing*)

Peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak selama kegiatan berlangsung, mencatat respon anak, tingkat keterlibatan, dan kemampuan mengenal huruf yang muncul.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil observasi dianalisis untuk mengetahui keberhasilan tindakan pada siklus tersebut. Jika hasilnya belum mencapai target, maka dilakukan perbaikan dan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Melalui model ini, penelitian dilakukan secara berdaur (siklus) dan berkesinambungan hingga terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan Magic Paper di TK Mutiara, dengan menekankan pada perbaikan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. (Sugiyono, 2021).



**Gambar 1. Rancangan PTK menurut Kemmis dan McTaggart**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I, diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Peningkatan tersebut terlihat pada setiap indikator konsep bilangan, seperti kemampuan menyebutkan angka, mengenali lambang bilangan, serta mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain mampu memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep angka.

Peningkatan yang terjadi pada Siklus I belum mencapai tingkat keefektifan maksimal berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan secara konsisten, terutama dalam membedakan angka yang memiliki bentuk hampir serupa dan dalam mengaitkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Susanto (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini berkembang secara bertahap dan membutuhkan stimulasi yang berulang serta berkesinambungan agar anak dapat memahami konsep secara utuh.

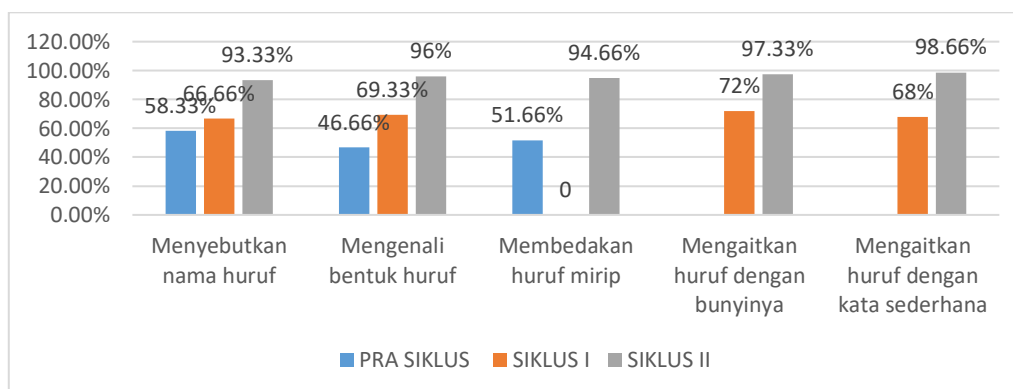
Secara teoritis, pembelajaran matematika pada anak usia dini seharusnya disampaikan melalui kegiatan yang konkret, menarik, dan melibatkan anak secara langsung. Menurut Suyadi (2025), anak usia dini belajar paling efektif melalui bermain, karena bermain memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, mencoba, dan menemukan konsep secara alami. Dalam Siklus I, meskipun alat peraga tangram modifikasi telah digunakan, anak masih berada pada tahap adaptasi terhadap media dan aturan permainan, sehingga hasil yang dicapai belum optimal. Selain itu, Piaget dalam teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap *praoperasional*, di mana anak masih membutuhkan bantuan benda konkret untuk memahami konsep abstrak seperti angka dan bilangan. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga tangram modifikasi perlu dioptimalkan melalui variasi kegiatan, pemberian contoh yang lebih jelas, serta pendampingan intensif dari guru agar anak dapat memahami konsep angka secara lebih mendalam. Dengan demikian, hasil pada Siklus I menunjukkan adanya kemajuan yang positif, namun masih memerlukan perbaikan dan penguatan pada siklus selanjutnya. Refleksi dari Siklus I menjadi dasar bagi peneliti dan guru untuk menyempurnakan strategi pembelajaran pada Siklus II, baik dari segi metode, pengelolaan kelas, maupun pemanfaatan alat peraga, sehingga peningkatan kemampuan mengenal angka anak dapat mencapai kriteria keefektifan yang diharapkan.

**Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Anak Membaca Awal**

| Indikator              | Pra Siklus | Siklus I | Peningkatan | Siklus  |         | Peningkatan |
|------------------------|------------|----------|-------------|---------|---------|-------------|
|                        |            |          |             | I       | II      |             |
| Menyebutkan nama huruf | 50%        | 66,66 %  | 16,66 %     | 66,66 % | 93,33 % | 26,67 %     |
| Mengenali bentuk huruf | 53,33 %    | 69,33 %  | 16 %        | 69,33 % | 96 %    | 26,67 %     |

| Indikator                              | Pra Siklus | Siklus I | Peningkatan | Siklus   |         | Peningkatan |
|----------------------------------------|------------|----------|-------------|----------|---------|-------------|
|                                        |            |          |             | I        | II      |             |
| Membedakan huruf mirip                 | 58,33%     | 70, 66 % | 12,33%      | 70, 66 % | 94,66 % | 24 %        |
| Mengaitkan huruf dengan bunyinya       | 46,66%     | 72 %     | 25,34%      | 72 %     | 97,33 % | 25,33 %     |
| Mengaitkan huruf dengan kata sederhana | 51,66%     | 68 %     | 16,34 %     | 68 %     | 98,66 % | 30,66%      |

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat peningkatan signifikan kemampuan anak dalam mengenal huruf dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, persentase rata-rata kemampuan anak berkisar antara 46,66% hingga 58,33%, dengan kemampuan terendah pada indikator “Mengaitkan huruf dengan bunyinya” (46,66%) dan tertinggi pada “Membedakan huruf mirip” (58,33%). Setelah pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada semua indikator, misalnya “Menyebutkan nama huruf” naik dari 50% menjadi 66,66% (peningkatan 16,66%), dan “Mengaitkan huruf dengan bunyinya” meningkat dari 46,66% menjadi 72% (peningkatan 25,34%). Kemudian, pada siklus II, kemampuan anak meningkat lebih tinggi lagi, dengan indikator “Mengaitkan huruf dengan kata sederhana” mencapai 98,66% (peningkatan 30,66% dari siklus I), sedangkan “Menyebutkan nama huruf” mencapai 93,33% (peningkatan 26,67%). Secara keseluruhan, data ini menunjukkan kemajuan yang konsisten dan signifikan pada seluruh indikator, yang menandakan bahwa penggunaan media dan strategi pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf anak.

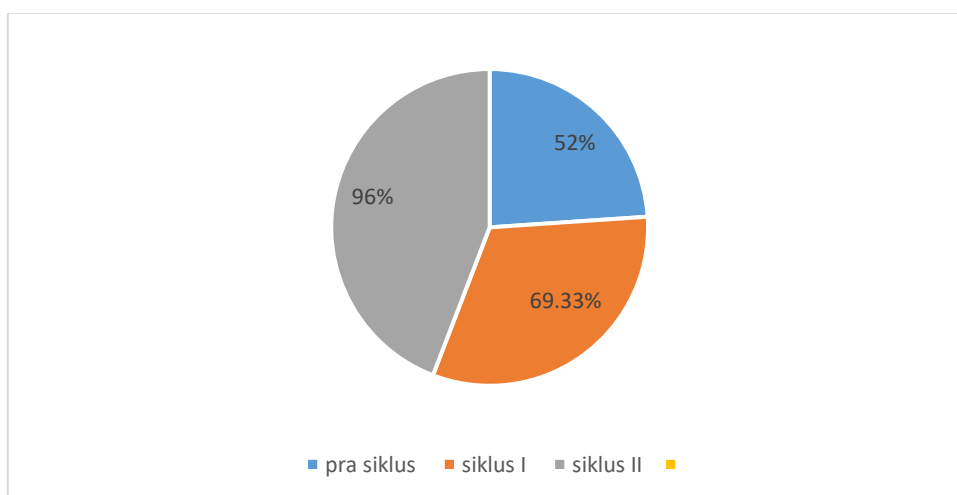


**Gambar 2. Grafik Persentase Kemampuan Membaca Awal Anak Setiap Indikator**

Keefektifan media pembelajaran magic paper untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka ditunjukkan dengan peningkatan persentase seluruh indikator dari mulai pra siklus, siklus I dan siklus II.

**Tabel 2. Persentase Seluruh Indikator Setiap Siklus**

|            | Total Skor<br>Dari 5 indikator<br>(A) | Skor Tertinggi x<br>Jumlah Siswa x<br>Jumlah Indikator<br>(B) | Bilangan Tetap<br>(C) | Persentase<br>$(\frac{A}{B} \times C)$ |
|------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------|
| Pra Siklus | 156                                   | 375                                                           | 100%                  | 52 %                                   |
| Siklus I   | 260                                   | 375                                                           | 100%                  | 69,33 %                                |
| Siklus II  | 360                                   | 375                                                           | 100%                  | 96 %                                   |



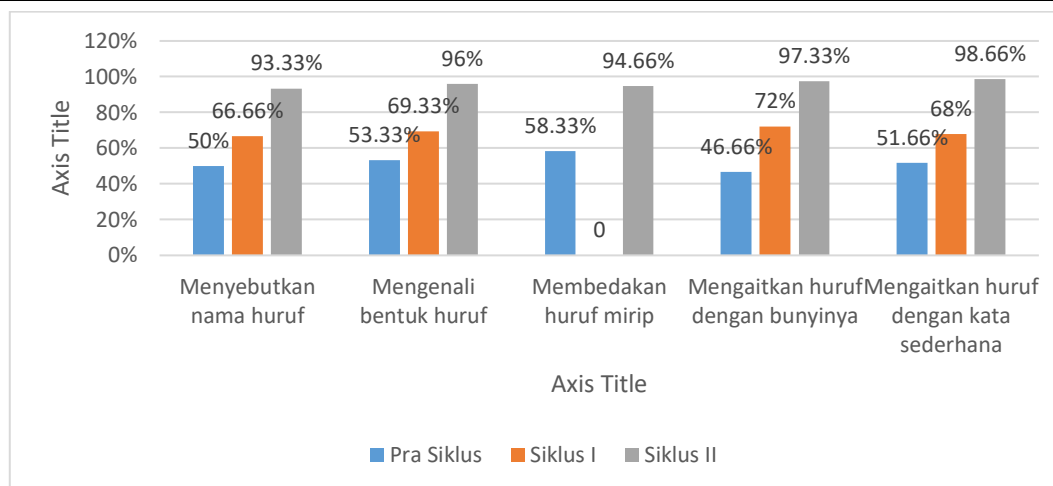
**Gambar 2. Grafik 2 Persentase Seluruh Indikator Setiap Siklus**

Dengan hasil yang di peroleh setelah tindakan pada siklus II, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran magic paper dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka di TK Mutiara memberikan peningkatan perkembangan kemampuan anak. Hal ini dapat terlihat berdasarkan data di bawah ini:

**Tabel 3. Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka**

|            | Kemampuan Mengenal Angka |         |         |         |
|------------|--------------------------|---------|---------|---------|
|            | BB                       | MB      | BSH     | BSB     |
| Pra Siklus | 15 %                     | 30,77 % | 34,33 % | 10,12 % |
| Siklus I   | 8 %                      | 37,22%  | 35,27 % | 41.91%  |
| Siklus II  | 7%                       | 10,09%  | 32.82%  | 55.55%  |

Dengan hasil yang di peroleh setelah tindakan pada siklus II, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran magic paper dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka untuk usia 5-6 tahun di TK Mutiara dapat memberikan peningkatan perkembangan kemampuan anak. Hal ini dapat terlihat berdasarkan data di bawah ini :



**Gambar 3. Diagram Pencapaian Perkembangan Anak dalam Mengenal angka**

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dari pra siklus, siklus I kemudian siklus II, yang perkembangannya Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) menunjukkan penurunan persentase beralih menjadi perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Magic Paper secara nyata mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Mutiara. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dan konsisten dari tahap pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II pada seluruh indikator kemampuan mengenal huruf, meliputi menyebutkan nama huruf, mengenali bentuk huruf, membedakan huruf yang mirip, mengaitkan huruf dengan bunyinya, serta menghubungkan huruf dengan kata sederhana.

Pada tahap pra siklus, kemampuan mengenal huruf anak masih berada pada kategori rendah. Data menunjukkan bahwa sebagian besar anak hanya mampu mengenali huruf tertentu, terutama huruf awal dari nama sendiri, namun belum mampu membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip seperti b–d dan p–q, serta kesulitan mengaitkan huruf dengan bunyinya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan aktivitas manipulatif belum mampu memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional. Menurut teori Piaget, anak usia 5–6 tahun membutuhkan pengalaman belajar konkret melalui aktivitas bermain agar dapat memahami simbol-simbol abstrak seperti huruf secara optimal.

Penerapan permainan Magic Paper pada Siklus I mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Terjadi peningkatan persentase pada seluruh indikator, misalnya kemampuan menyebutkan nama huruf dan mengenali bentuk huruf yang masing-masing meningkat lebih dari 15%. Anak terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena permainan Magic Paper menghadirkan unsur kejutan, eksplorasi, dan keterlibatan langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran anak akan lebih efektif ketika berlangsung melalui interaksi sosial dan aktivitas yang berada dalam zone of proximal development (ZPD). Meskipun demikian, pada Siklus I masih ditemukan beberapa anak yang memerlukan



bimbingan guru, terutama dalam membedakan huruf yang mirip dan mengaitkan huruf dengan bunyinya secara konsisten.

Hasil refleksi pada Siklus I menjadi dasar perbaikan pembelajaran pada Siklus II, baik dari segi pengelolaan kelas, variasi permainan, maupun intensitas pendampingan guru. Pada Siklus II, peningkatan kemampuan mengenal huruf anak terjadi secara signifikan, dengan persentase capaian keseluruhan indikator mencapai 96% dan mayoritas anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hampir seluruh anak mampu menyebutkan huruf dengan benar, membedakan huruf yang mirip, serta mengaitkan huruf dengan bunyi dan kata sederhana secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Magic Paper tidak hanya efektif sebagai media visual, tetapi juga sebagai media manipulatif yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Secara teoretis, temuan penelitian ini mendukung teori Bruner tentang tahapan representasi belajar, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Melalui Magic Paper, anak terlebih dahulu berinteraksi secara enaktif dengan membuka dan memainkan media, kemudian mengenali bentuk huruf secara ikonik, hingga akhirnya memahami huruf sebagai simbol bahasa. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media permainan edukatif seperti magic box atau permainan berbasis manipulasi visual efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini.

Selain meningkatkan aspek bahasa, permainan Magic Paper juga memberikan dampak positif terhadap aspek sosial-emosional anak. Anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, serta mengekspresikan rasa percaya diri ketika berhasil mengenali huruf dengan benar. Dengan demikian, permainan Magic Paper tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan anak secara holistik. Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan tersebut, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan Magic Paper merupakan strategi yang tepat, relevan, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di TK Al Falah mengenai peningkatan pengenalan konsep angka dan bentuk geometri melalui penggunaan alat peraga tangram modifikasi pada anak usia 5-6 tahun, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut. Pertama, kondisi awal pengenalan konsep angka dan bentuk geometri anak sebelum menggunakan alat peraga tangram modifikasi masih belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan angka, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta mengenali dan membedakan berbagai bentuk geometri sederhana seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Anak juga cenderung kurang fokus dan kurang aktif ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional, sehingga pemahaman konsep angka dan bentuk geometri belum maksimal. Kedua, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga tangram modifikasi berjalan dengan baik, terencana, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru melaksanakan pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Alat peraga tangram modifikasi digunakan dalam berbagai aktivitas bermain, seperti menyusun bentuk, menghitung jumlah kepingan, serta mengenal dan menyebutkan bentuk geometri. Kegiatan ini mendorong anak untuk belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta meningkatkan interaksi antara



anak dengan guru maupun teman sebaya. Ketiga, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengenalan konsep angka dan bentuk geometri anak setelah diterapkannya alat peraga tangram modifikasi. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan angka dengan benar, mencocokkan angka dengan jumlah benda, serta mengenali dan mengelompokkan bentuk geometri. Dari tahap pra siklus hingga siklus II, persentase pencapaian kemampuan anak mengalami peningkatan secara bertahap. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan alat peraga tangram modifikasi efektif dalam meningkatkan pengenalan konsep angka dan bentuk geometri pada anak usia 5–6 tahun di TK Al Falah.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan alat peraga tangram modifikasi sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengenalkan konsep angka dan bentuk geometri kepada anak usia dini, karena terbukti dapat meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan pemahaman konsep anak. Guru juga diharapkan terus berinovasi dalam memodifikasi alat peraga agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis bermain. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan media atau variabel yang berbeda, sehingga dapat memperkaya kajian dan praktik pembelajaran di bidang pendidikan anak usia dini.

## REFERENSI

- Amelia & Sitorus, A. S. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Magic Box pada anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 173–191.
- Anita, A. (2024). Penggunaan permainan kartu huruf untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak usia 5–6 tahun. *Shibyan*.)
- Dila, D. (2025). Kemampuan pengenalan bentuk huruf melalui permainan Mamisi Seru pada kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi: Pintar Harati*.)
- Elnawati, Redi Awal Maulana (2025) *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Membatik Ecoprint Dengan Teknik Pounding Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Kb Mawar 1*. Jurnal Ilmu Pendidikan Progresif
- Hidayah, U., Wahyuni, B., & Hayati, F. (2025). Increasing children's ability to recognize letters through the traditional Lontar Boat game. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*.
- Hidayat, A. (2021). *Pembelajaran Bahasa Usia Dini: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lestari, D. (2022). *Media Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Lubis, H. A., Harahap, S. D., & Siregar, S. D. (2025). Pengembangan Ape Box Magic Alphabet untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 6(1), 290–303.)



- 
- Mayarita, Y., Amelasasih, P., & Yulyanto, Y. (2025). The effectiveness of the Jolly Phonics method on letter recognition ability in 5-year-old children. *Jurnal Impresi Indonesia*.
- Nasution, T. A. (2017). Pengaruh permainan kartu huruf terhadap pengenalan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Salsa Cinta Rakyat. *Jurnal Usia Dini*.
- Noviana, N., Halimatuz Zuhrotul, B., & Zakaria, M. (2025). The effectiveness of Alphabet Block Games on letter recognition and language development. *Ainara Journal*.
- Nugroho, S., & Hartono, T. (2023). *Permainan Edukatif untuk Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Nurkhalisa, N., Rusmayadi, R., Herman, H., et al. (2025). The development of Memory Game media for improving letter and number recognition. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*.
- Pratiwi, A., Nugroho Jati, S., & Maulina, I. (2025). Kemampuan mengenal huruf abjad melalui bermain dengan media pasir dan plastisin pada anak usia dini. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Putri, A. R. (2024). *Strategi Pembelajaran Huruf dan Membaca pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Aksara Media.
- Rahayu, Y. D., Nugroho, A. A., & Ngatmini, N. (2025). An analysis of letter recognition skills through the Letter Card Box Game in children. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Rani, A., Kurnia, R., & Nurlita, N. (2024). Pengembangan media Roller Alphabet terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1-15. (
- Selviana, R. A., & Trisyani, R. A. (2023). The use of alphabet box media in letter recognition in children. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDS)*.
- Slow, L., Budhiarti, Y., & Susana, E. (2025). Peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini dengan media pohon huruf. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Susanti, S., Waridah, W., & Kartini, K. (2024). Penerapan metode bermain kartu huruf bergambar untuk mengenal huruf di TK Tunas Jaya. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Wulandari, S. (2025). *Metode Bermain dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga.