

Implementasi Permainan Engklek Huruf dalam Pengenalan Huruf Vokal di Kelompok Bermain PKK Baye

Noviyanti Wahyu Giharti^{1*}, Anik Lestaringrum², Isfauzi Hadi Nugroho³

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

noviantin298@gmail.com^{1*}, aniklunp@unpkdr.ac.id², isfauzi@unpkediri.com³

Abstrak

Kemampuan pengenalan huruf vokal sangatlah dibutuhkan bagi anak usia dini sebagai dasar dalam kemampuan baca tulis hingga kemampuan literasi dasar selanjutnya. Dengan mengenalkan huruf vokal kepada anak sejak dini akan menjadi modal penting untuk menjalani pendidikan selanjutnya utamanya dalam kemampuan literasi. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui bagaimana implementasi permainan engklek huruf dalam pengenalan huruf vokal di Kelompok Bermain PKK Baye dengan menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif sehingga menampilkan hasil berupa narasi dari data, gambar bukan angka. Penelitian ini melibatkan 15 anak didik Kelompok Bermain PKK Baye, serta satu kepala sekolah dan satu guru kelas. Pengumpulan data selama penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menjag akeabsahan data melalui triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan engklek huruf terbukti efektif mampu memberikan stimulasi dalam kemampuan pengenalan huruf pada anak usia Kelompok Bermain.

Kata Kunci: anak usia dini, literasi, huruf vokal

Abstract

The ability to recognize vowels is essential for young children as a foundation for reading and writing skills and subsequent basic literacy. Introducing vowels to children at an early age provides a crucial foundation for their future education, particularly in literacy skills. This study aims to examine how the "letter hopscotch" game is implemented in teaching vowel letters at the PKK Baye Preschool, using a qualitative research approach with a descriptive focus, thereby presenting results in the form of narratives derived from data and images rather than numerical data. This study involved 15 students from the PKK Baye Playgroup, as well as one school principal and one classroom teacher. Data collection during this study was conducted through observation, interviews, and documentation, with data validity ensured through data triangulation. The results of this study indicate that the implementation of the letter-based hopscotch game has proven effective in stimulating letter recognition skills in children of playgroup age.

Keywords: early childhood, literacy, vowels

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan periode yang esensial dalam pembentukan literasi awal. Merujuk pada Standar Nasional Anak Usia Dini, pemberian stimulasi pada anak aspek literasi diorientasikan agar anak memiliki kecakapan dalam mengidentifikasi ragam informasi, sekaligus mampu mengekspresikan gagasan dan emosinya melalui penggunaan simbol atau lambang bahasa (Kemendikbud, 2022). Melalui pendekatan ini, pengenalan simbol tidak lagi sekedar hafalan, melainkan sarana bagi anak untuk membangun jembatan literasi dalam memahami lingkungan sekitar. Salah satu kemampuan lambang bahasa yang paling krusial pada fase literasi awal ini adalah kemampuan mengenal huruf, yang dimulai melalui pengenalan

huruf vokal (Karoma, 2019; Suyono dkk., 2024). Secara spesifik, penguasaan huruf vokal memiliki fungsi utama dalam identifikasi kata yang berdampak signifikan terhadap kecakapan membaca awal (Pratiwi, 2025). Kelancaran anak dalam mendekode bunyi vokal ini secara langsung akan meminimalkan hambatan bicaranya serta mempercepat kemampuan mereka dalam merangkai suku kata. Kecakapan tersebut akan menjadi dasar dalam kemampuan literasi anak yang lebih kompleks pada jenjang Pendidikan selanjutnya (Lestaringrum, 2024). Oleh karena itu, kegagalan dalam menanamkan konsep keaksaraan dasar khususnya huruf vokal di anak usia dini dikawatirkan dapat memicu hambatan belajar (*learning difficulties*) yang berkepanjangan pada saat anak menempuh pendidikan selanjutnya.

Pentingnya pengenalan huruf vokal pada anak usia dini sayangnya belum terefleksikan secara maksimal dengan kondisi di lapangan. Hasil observasi yang dilaksanakan di Kelompok Bermain PKK Baye menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam kemampuan praliterasi anak usia 3-4 tahun. Data menunjukkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 15, hanya 6 anak yang mampu mengetahui huruf vokal sedangkan 9 lainnya belum menunjukkan kemunculan pada kemampuan pengenalan huruf vokalnya. Secara lebih rinci, data menunjukkan bahwa 3 anak sulit membedakan huruf o dan u, 3 anak kesulitan membedakan e dan o dan 3 anak lainnya hanya mampu mengenali huruf a. Rendahnya pencapaian pengenalan huruf vokal ini disebabkan oleh terbatasnya variasi kegiatan stimulasi yang menarik bagi anak, sehingga diperlukan stimulasi yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf vokal bagi anak-anak di KB PKK Baye.

Merespon urgensi permasalahan praliterasi di KB PKK Baye penelitian ini berfokus pada analisis implementasi permainan engklek huruf sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan holistik bagi anak usia 3-4 tahun. Engklek merupakan aktivitas kinestetik yang menuntut anak melompat antarpetak secara berurutan, sehingga mampu mengintegrasikan stimulasi motorik dan kognitif secara simultan (Aziz dkk., 2024). Dalam konteks pembelajaran pengenalan huruf vokal, aktivitas tersebut digambarkan melalui pemanfaatan media banner yang memuat simbol-simbol huruf vokal pada setiap petaknya (Khoirunisa, 2025). Penggunaan media engklek huruf yang adaptif dan berwarna cerah untuk mempertahankan atensi anak usia kelompok bermain. Dengan demikian proses pengenalan huruf vokal tidak lagi dipandang secara abstrak melainkan dapat dipahami sebagai sebuah proses belajar yang konkret, alamiah dan bermakna bagi anak (Lestaringrum, 2024). Pengalaman belajar yang berkesan inilah yang nantinya melandasi ketertarikan anak terhadap dunia literasi secara lebih luas tanpa adanya paksaan pembelajaran yang kaku.

Penggunaan engklek huruf sebagai stimulasi pada anak usia dini telah terbukti dalam beberapa studi sebelumnya. Penelitian oleh (Aziz dkk., 2024) menunjukkan bahwa permainan engklek mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Selanjutnya penelitian (Pratiwi, 2025) memaparkan bahwa

permainan engklek modifikasi terbukti efektif untuk memberikan stimulasi pada literasi anak usia RA. Sejalan dengan itu, penelitian (Khoirunisa, 2025) menunjukkan hasil bahwa permaiann engklek dapat berfungsi untuk mengenalkan urutan huruf vokal pada anak TK. Dan penelitian yang dilaksanakan (Nurjaman & Yuniwanti, 2022) menegaskan bahwa penggunaan permainan engklek modifikasi mampu memperbaiki proses pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun. Dari berbagai penelitian yang sudah ada, diketahui bahwa permainan engklek dilaksanakan pada anak usia taman kanak-kanak dengan target pencapaian yang lebih luas. Sangat minim penelitian yang mengkaji evektivitas media engklek huruf secara spesifik untuk mengatasi permasalahan pengenalan huruf vokal pada rentang usia anak 3-4 tahun. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana penerapan permainan engklek huruf mampu memfasilitasi pengenalan huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun di KB PKK Baye.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pemilihan desain penelitian bertujuan guna memotret dan mendeskripsikan secara komprehnhesif mengenai implikasi permainan engklek huruf di KB PKK Baye. Melalui penelitian ini diharapkan mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi secara mendalam bagaimana peran media engklek huruf dalam memfasilitasi pengenalan huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian dilaksanakan dari Desember 2025 sampai dengan Januari 2026 dengan subjek utama 15 siswa berusia 3-4 tahun di Kelompok Bermian PKK Baye dan juga satu guru kelas. Keterlibatan partisipan ini ditentukan berdasarkan pertimbangan bahwa kelompok usia tersebut merupakan subjek langsung yang membutuhkan stimulasi pengenalan huruf vokal melalui media pembelajaran yang kontekstual.

Data dalam penelitian ini bersumber dari data primer dan juga data sekunder. Data primer didapatkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran yang hasil utamanya akan diketahui bagaimana kemampuan pengenalan huruf vokal melalui permainan engklek huruf dan juga wawancara bersama guru kelas guna mendukung hasil observasi (Pratiwi, 2025). Sedangkan data sekunder pada observasi ini diperoleh melalui dokumentasi (Wahidmurni, 2017) yang mencakup RPPH, penilaian siswa, profil Lembaga serta dokumentasi visual berupa foto, video dan rekaman yang relevan.

Guna memastikan kredibilitas penelitian, peneliti menerapkan triangulasi dari Miles and Huberman yang mengintegrasikan dan menyilangkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi secara berkesinambungan (Wahyudi, 2020). Data yang telah diuji keabsahannya tersebut kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles and Huberman pula. Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan pengumpulan data di lapangan secara komprehensif, kemudian dilanjutkan ke tahap reduksi data yang

berguna untuk menyeleksi, mengabstraksi, dan memfokuskan informasi yang berkaitan langsung dengan pengenalan huruf vokal. Selanjutnya data disajikan secara naratif untuk memberikan gambaran secara mendalam dan menyeluruh berkaitan dengan keterlibatan anak selama stimulasi. Pada tahap akhir, Kesimpulan ditarik dan diverifikasi dengan sirkuler serta berkesinambungan sepanjang pelaksanaan penelitian demi memastikan deskripsi temuan mampu menjawab problematika penelitian secara objektif dan sah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan yang terjadi pada anak usia dini menjadi yang paling cepat diantara masa lainnya, maka dari itu sangat diperlukan stimulasi yang sesuai untuk memaksimalkan perkembangan anak, salah satunya dalam perkembangan bahasanya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018; Suyono dkk., 2024). Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STTPA), indikator capaian dasar literasi memuat subelemen mengenali dan memahami berbagai informasi secara lisan maupun tulisan (Kemendikbud, 2022). Hal ini dapat dimulai dari pengenalan lambang huruf vokal yang menjadi dasar krusial bagi anak usia 3–4 tahun untuk mempersiapkan mereka ke tingkat literasi selanjutnya, seperti membaca dan menulis (Hidayatullah & Wardani, 2022). Oleh karena itu, stimulasi yang diterapkan di KB PKK Baye memanfaatkan permainan engklek huruf. Implementasi ini sejalan dengan konsep belajar anak usia dini yang memerlukan kegiatan menarik agar anak tidak merasa tertekan dalam mengembangkan literasi dasar (Aulia dkk., 2025). Kegiatan yang menarik pada anak salah satunya dengan bermain, karena melalui bermain memungkinkan anak belajar dengan cara menyenangkan (Ermin Ela Ajar Sari dkk., 2025)

Permainan engklek huruf merupakan modifikasi permainan tradisional engklek dengan media berbahan banner, di mana setiap petaknya berisi gambar hewan disertai huruf vokal sebagai awalan nama hewan tersebut. Permainan ini diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di KB PKK Baye yang terencana dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Kegiatan belajar diawali dengan pembukaan dan pertanyaan pemantik dari guru: “Siapa yang sudah tahu huruf vokal? Apa saja ya huruf vokal itu?”. Selanjutnya, guru menerangkan huruf vokal, mengajak siswa bernyanyi, serta memperagakan cara bermain: melemparkan pion, melompat ke setiap petak sambil mengucapkan huruf vokal yang dilalui, lalu berlari ke pos tulis untuk menuliskan huruf vokal sesuai petak berhentinya pion. Proses penjelasan guru ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Guru menjelaskan permainan engklek huruf kepada siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, selama implementasi permainan engklek huruf ini memanfaatkan strategi praktek langsung, dimana setiap siswa mempraktekkan permainan engklek huruf sesuai arahan dan contoh yang disampaikan oleh guru. Dalam pelaksanaannya mampu memperkenalkan huruf vokal sesuai dengan indikator yang diharapkan, sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indikator dalam permainan engklek huruf

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator
1	Perhatian dan ketertarikan terhadap pesan yang disampaikan	Anak memberikan perhatian saat guru menerangkan permainan engklek huruf dan menunjukkan ketertarikan dalam permainan
2	Kemampuan mengikuti instruksi sederhana	Anak meniru mengucapkan huruf vokal yang dicontohkan oleh guru
3	Pengenalan simbol huruf vokal (a, i, u, e, o)	Anak meniru melompat ke petak engklek sambil mengucapkan huruf vokal yang dilaluinya
4	Kemampuan menulis huruf vokal	Anak menulis huruf vokal yang sesuai keberadaan pion berada pada media yang disediakan

Sumber: Data Observasi berdasarkan Capaian Pembelajaran (Kemendikbud, 2022), 2026

Dari hasil wawancara bersama guru, menunjukkan bahwa permainan engklek yang dilaksanakan berdampak baik bagi anak. Ibu A selaku guru menerangkan

“anak-anak senang banget selama bermain, hasilnya dari permainan engklek ini mereka lebih cepat paham daripada hanya bernyanyi saja”

Jadi melalui engklek huruf ini mampu memudahkan anak-anak kelompok bermain mengenal huruf vokal dibandingkan hanya melalui pembelajaran yang monoton.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media engklek huruf memudahkan anak kelompok bermain mengenal huruf vokal dibandingkan dengan metode pembelajaran yang konvensional.

Efektivitas Permainan Engklek Huruf pada Pengenalan Huruf Vokal pada Anak

Pada keberhasilan indikator pertama menunjukkan anak mampu memperhatikan dan menunjukkan ketertarikan pada penjelasan dan pembelajaran bersama guru. Selama proses bernyanyi hingga praktek anak antusias mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Hal ini membuktikan bahwa lingkungan pendidikan pada anak usia dini harus dirancang secara menyenangkan untuk mempermudah anak memproses pemahaman (Fuadah & Ruhaena, 2024). Antusiasme anak juga terbukti Ketika anak mampu mengikuti instruksi dari guru menirukan pengucapan huruf vokal. Mereka mampu menyebutkan huruf yang ditunjuk sesuai dengan arahan guru. Dari wawancara juga diketahui bahwa respon anak positif dilihat dari semangatnya anak menyebutkan huruf-huruf vokal. Temuan ini mendukung teori dari (Pratiwi, 2025) bahwa media engklek terbukti menjadi metode menggembirakan untuk menarik perhatian anak juga menstimulasi kemampuan literasi dasarnya.



Gambar 2. Anak bermain engklek huruf sambil mengucapkan huruf vokal yang dilaluinya

Kemampuan anak yang terlihat selama implementasi engklek huruf, mampu bermain engklek sambil menyebutkan huruf yang dilaluinya dengan baik dilanjutkan anak mampu menuliskan huruf vokal yang sesuai dengan tempat pion ketika di lempar sebelum bermain. Dalam proses pelaksanaan ini menunjukkan bahwa permainan engklek huruf tidak hanya mampu menstimulasi perkembangan fisik anak, namun juga mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar atau praliterasi yakni mengenalkan huruf vokal. Dalam pengenalan huruf vokal pun tidak hanya mampu mengetahui bagaimana bunyinya, juga mampu mengenal bagaimana bentuk, serta menuliskan huruf vokal. Rangkaian kegiatan ini merupakan pembelajaran holistic dimana menggabungkan beberapa kegiatan dari melompat, berlari

hingga menulis. Tahapan ini sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh (Masfufah, 2021) bahwa kemampuan holistik literasi pengenalan huruf melalui engklek mampu menransformasikan dari gerakan motorik pada permainan engklek menjadi ingatan literasi jangka panjang yang dibuktikan dengan kemampuan anak menuliskan huruf secara mandiri.



Gambar 3. Anak mampu menuliskan huruf vokal

Secara keseluruhan permainan engklek huruf terbukti mampu menstimulasi pengenalan huruf vokal pada anak-anak Kelompok Bermain PKK Baye. Hasil ini menunjukkan kontribusi empiris yang sangat relevan dipraktikkan dalam memberikan stimulasi praliterasi pada satuan pendidikan anak usia dini. Permainan engklek huruf ini memberikan panduan praktis pada guru melalui media pendidikan yang kreatif dan sesuai dengan kehidupan anak, sehingga menghadirkan suasana belajar yang bermakna dan rekreatif dalam memperkenalkan huruf vokal pada anak.

PENUTUP

KESIMPULAN

Permainan engklek huruf terbukti efektif dalam mengenalkan huruf vokal pada anak usia 3–4 tahun di Kelompok Bermain PKK Baye. Penerapan media ini merupakan bentuk stimulasi pembelajaran holistik yang mengintegrasikan aktivitas fisik motorik dengan pengembangan literasi dasar secara bersamaan. Melalui strategi bermain yang terstruktur, anak-anak mampu mencapai indikator ketercapaian secara bertahap dan progresif, mulai dari memberikan perhatian, mengikuti instruksi sederhana melafalkan bunyi huruf vokal, mengenali simbol huruf saat melompat, hingga mampu menuliskan lambang huruf vokal secara mandiri. Secara teoritis dan implikasi empiris, penelitian ini memperkuat konsep bahwa permainan tradisional dapat ditransformasikan menjadi instrumen stimulasi praliterasi yang menyenangkan, komprehensif, dan relevan dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

. Hasil penelitian ini memberikan panduan aplikatif bagi pendidik PAUD dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif guna mengatasi kendala rendahnya kemampuan pengenalan huruf vokal di kelas. Sebagai bentuk saran operasional, guru disarankan menyempurnakan media engklek huruf dengan penambahan kartu huruf (flashcard) sebagai panduan visual saat anak menuliskan huruf vokal, guna meminimalisir kebingungan bentuk simbol. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan materi stimulasi pada huruf konsonan maupun matematika permulaan, serta mempertimbangkan intervensi kesiapan koordinasi dan keseimbangan motorik kasar anak agar proses bermain dapat berjalan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Z. D., Muslam, & Mursid. (2025). Mengembangkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Melalui Kegiatan One Word of The Day di TK Islam Al Azhar 29 BSB Semarang. *KIDDO: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*. <https://doi.org/10.19105/18384>
- Aziz, M., Napitupulu, D. S., & Utara, S. (2024). *PERMAINAN ENKGLEK INOVATIF : MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK DALAM PENDIDIKAN ISLAM*. 4(1), 134–149.
- Ermin Ela Ajar Sari, Nugroho, I. H., & Iswantiningtyas, V. (2025). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Jejakku Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang. *BUNAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(02), 82. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i02.546>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). *Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education*. 2(2), 162–169. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Fuadah, N. R., & Ruhaena, L. (2024). *Aktivitas Menyenangkan untuk Stimulasi Membaca Permulaan*. 8(2), 353–366. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5380>
- Hidayatullah, A., & Wardani, A. K. (2022). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak TK. *Jurnal Tera*, 15(1), 99–109. <http://jurnal.undira.ac.id/jurnaltera/article/view/96>
- Karoma, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 60–66. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.501>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. *Kemendibudristek*, 1–38. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1678157827_capaian.pdf
- Khoirunisa, L. (2025). *PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA PERMAINAN ENKGLEK HURUF DI TK MAWAR*

**BANTENGAN KECAMATAN KARANGGEDE KABUPATEN BOYOLALI TAHUN
PELAJARAN 2024/2025.**

- Lestarinigrum, A. (2024). *Pra Literasi Sebagai Implementasi Metode Bermain Untuk Anak Usia Dini*. 4, 7069–7081.
- Masfufah, U. (2021). Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(01), 7–13. <https://doi.org/10.51675/alzam.v1i01.131>
- Nurjaman, I., & Yuniwanti, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Engklek Modifikasi Pada Anak Kelompok B Di Paud Mutiara Kasih Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v11i1.6634>
- Pratiwi, A. I. (2025). *PENERAPAN PERMAINAN ENKLEK PADA ANAK USIA DINI DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN LITERASI DI RA AL-AKBAR METRO*.
- Suyono, L. M., Mutjaba, I., & Damayanti, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Anak Usia 3 – 4 Tahun melalui Media Flash Card Huruf*. (58), 1450–1457.
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. 2588–2593.
- Wahyudi, M. (2020). *Bab III Metode Penelitian*. 2–3.