

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL MELALUI MEDIA PACORU PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ABA ROGOJAMPI

Nafisah Maurida, Nurhafit Kurniawan, Wedya Puspita

Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: wedyaps@gmail.com

Abstrak

Pengenalan huruf vokal merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam membangun kemampuan keaksaraan awal anak di usia dini. Hasil observasi awal di TK ABA Rogojampi menunjukkan bahwa dari 21 anak berusia 4–5 tahun, sebanyak 17 anak (81%) tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB), sementara 4 anak lainnya (19%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Pendekatan pembelajaran yang biasa digunakan, yakni ceramah dan lembar kerja, cenderung membuat anak pasif dan cepat merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dengan menggunakan media PACORU (Papan Coding Huruf), yaitu sebuah media inovatif yang memadukan pengenalan huruf vokal dengan konsep dasar coding unplugged. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus, dengan subjek sebanyak 21 anak dari kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, serta instrumen penilaian kemampuan mengenal huruf vokal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang berarti. Pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan (BSH/BSB) masih 0%. Pada siklus I, ketuntasan naik menjadi 14% (3 anak mencapai BSH). Setelah dilakukan berbagai perbaikan pada siklus II, ketuntasan melonjak menjadi 72% (10 anak BSH dan 5 anak BSB), dengan penurunan tajam pada kategori BB yang tinggal 9% (2 anak). Dengan demikian, media PACORU terbukti ampuh dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun. Media ini layak dijadikan pilihan dalam pembelajaran literasi awal yang bersifat menyenangkan, interaktif, dan berbasis permainan. Kata Kunci: huruf vokal, media PACORU

Abstract

The ability to recognize vowel letters serves as a critical foundation for early literacy development in young children. Initial observations at TK ABA Rogojampi revealed that out of 21 children aged 4–5 years, 17 children (81%) fell into the Undeveloped (BB) category, while 4 children (19%) were in the Starting to Develop (MB) category. Conventional teaching methods, such as lectures and worksheets, tended to make children passive and easily bored. This study aims to enhance children's ability to recognize vowel letters using PACORU media (Papan Coding Huruf / Letter Coding Board), an innovative learning tool that integrates vowel letter recognition with basic unplugged coding concepts. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles, involving 21 children from group A as subjects. Data were collected through observation, documentation, and assessment instruments measuring vowel letter recognition skills. The findings indicated a substantial improvement. In the pre-cycle phase, the mastery level (BSH/BSB) was 0%. In cycle I, mastery increased to 14% (3 children achieved BSH). Following various refinements in cycle II, mastery rose significantly to 72% (10 children achieved BSH and 5 children achieved BSB), accompanied by a sharp decline in the BB category to only 9% (2 children). Therefore, PACORU media is proven effective in improving vowel letter recognition among children aged 4–5 years. This

media is recommended as an alternative approach to early literacy learning that is enjoyable, interactive, and game-based.

Keywords: vowel letters, PACORU

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu alat yang terdiri dari berbagai macam komponen pendidikan. Oleh karena itu upaya untuk mengoptimalkan kualitas pendidikan di Indonesia tentunya guru harus benar-benar dipersiapkan dengan baik. Lembaga Pendidikan Tinggi khususnya prodi pendidikan harus mampu mempersiapkan para calon guru dengan memberikan bekal dasar yang dapat menjawab tantangan zaman. Guru yang berkualitas akan membuat murid memiliki karakter yang berkualitas (Wijayanti, 2020). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar melalui stimulasi dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dengan tujuan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada usia tersebut anak dalam masa emas karena potensi yang ada dalam diri anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Aprinawati, 2017; Halim Yustiyawan et al., 2016; Hasanah, 2015; Hasyim, 2015) dalam (Elok et al., 2021).

Huruf vokal adalah proses belajar mengenal keaksaraan awal bagi anak yang baru masuk di Taman Kanak-kanak. Menurut Suhartono, huruf vokal merupakan bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru dan tidak terkena hambatan ataupun halangan. Mengenal huruf vokal a, i, u, e, dan o, menurut Yamin dan Sanan, adalah suatu dasar pengembangan kemampuan berbahasa terutama kemampuan keaksaraan anak (membaca permulaan) yang dalam kegiatannya melibatkan unsur pendengaran (auditif) dan unsur penglihatan (visual), maka faktor belajar dan kematangan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak (Wijati & Praningrum, 2024). Kemampuan berbahasa merupakan aspek fundamental dan landasan utama bagi proses pembelajaran selanjutnya. Pengenalan huruf dan pelafalan yang tepat pada usia dini penting karena akan mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis di masa depan, sehingga stimulasi bahasa yang efektif sangat dibutuhkan (Isna, 2019) dalam (Puspitasari et al., 2025). Huruf vokal lebih mudah bagi anak untuk dilafalkan, fonem vokal terbentuk apabila kita melafalkan bunyi dan udara yang keluar dari paru-paru tidak mengalami hambatan. Fonem merupakan satuan bunyi terkecil yang dapat membedakan makna (Hasballah, 2021).

Berdasarkan observasi di TK ABA Rogojampi menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf vokal di TK ABA Rogojampi masih perlu ditingkatkan. Dari 21 anak terdapat 17 anak yang masih berada dalam kategori belum berkembang (BB), dan 4 anak yang mulai berkembang. Anak-anak biasanya tampak kurang aktif dan minim semangat saat proses belajar hanya mengandalkan ceramah dan pengisian lembar kerja. Mereka cenderung mudah merasa jenuh dan hilang minat untuk melanjutkan aktivitas belajar hingga akhir. Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional tersebut belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan belum sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain (Sari & Aulina, 2024). Hal ini terjadi karena kemampuan setiap anak berbeda-beda. Menurut Susanto (2021) dalam (Syahbana et al., 2023), proses pembelajaran terhadap anak hendaknya harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak. Di fase itu, pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak sejak kecil terjadi sangat cepat, oleh karena itu anak hendaknya harus diberikan stimulus yang baik dan optimal agar memiliki

perkembangan yang baik pula di masa mendatang.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berinisiatif untuk menerapkan sebuah metode inovatif berupa permainan *coding* huruf. *Coding* yaitu pengenalan konsep dasar pemrograman melalui aktivitas non-digital. Alih-alih menggunakan komputer, pendekatan ini melibatkan permainan logika, urutan langkah, pengenalan pola, serta kegiatan berbasis cerita yang secara tidak langsung menumbuhkan pemikiran algoritmik dan berpikir sistematis pada anak (Mutoharoh et al., 2023). Beberapa peneliti telah membuktikan bahwa permainan *coding* huruf pada anak usia 4-5 tahun dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal. Penelitian Falthiansyah & Sari (2023) menunjukkan bahwa media permainan berbasis *coding* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Similarly, penelitian Anggreni dkk. (2022) menyimpulkan bahwa permainan *coding* mampu melatih keterampilan pemecah masalah dan logika anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah menjadi top-hits dalam kurun waktu lebih dari satu dasawarsa. PTK ini penting dilakukan karena di dalam pelaksanaannya seorang peneliti telah menyusun sebuah rencana dengan menggunakan asas SMART. Selain itu, PTK ini dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas peneliti terhadap objek penelitiannya (Arikunto, 2021). Penggunaan PTK dalam penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun melalui penerapan permainan coding huruf di TK ABA Rogojampi.

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal, meliputi kemampuan menyebutkan, membedakan, dan mengenali bentuk huruf vokal. Oleh karena itu, diperlukan tindakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai perkembangan anak usia dini, yaitu dengan permainan coding huruf (*unplugged coding*) sebagai media pembelajaran utama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4–5 tahun kelompok A di TK ABA Rogojampi. Sampel penelitian berjumlah 21 anak yang ditentukan secara teknik *purposive sampling* berdasarkan kondisi awal kemampuan mengenal huruf vokal yang masih rendah. Pemilihan subjek tersebut bertujuan agar tindakan yang diberikan dapat langsung menasar permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Lokasi penelitian adalah TK ABA Rogojampi. Lokasi ini dipilih karena sesuai dengan konteks permasalahan yang diangkat, yaitu kebutuhan peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, lokasi penelitian memudahkan peneliti dalam memperoleh data dan melaksanakan tindakan pembelajaran secara langsung di kelas.

Hasil dan Pembahasan

Pra siklus

Observasi awal di kelompok A TK ABA Rogojampi menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun masih rendah. Pembelajaran sebelumnya cenderung konvensional (ceramah dan lembar kerja) sehingga anak pasif dan cepat bosan. Dari 21 anak yang dinilai, mayoritas berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) untuk tiga indikator: menyebutkan huruf vokal, mengenali bentuknya, serta membedakan huruf yang mirip (e dan o). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran

yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti melalui media PACORU. Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa tidak ada satupun anak yang mencapai kriteria BSH atau BSB (0%), sedangkan seluruh anak (21 anak atau 100%) masih berada pada kriteria BB atau MB. Dengan demikian, peneliti akan menerapkan media PACORU sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK ABA Rogojampi yang dilaksanakan melalui dua siklus.

Siklus 1

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Januari 2026. Kegiatan pembelajaran diawali dengan mempersiapkan ruang kelas, mengucapkan salam, berdoa sebelum memulai pembelajaran, mengecek kehadiran anak, serta memberikan motivasi kepada anak. Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan media PACORU (Permainan Coding Huruf) sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu anak mengenal huruf vokal. Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik mengenai huruf vokal a, i, u, e, dan o, seperti “Anak-anak, huruf apa yang bunyinya ‘a’?” dan “Apa perbedaan antara huruf e dan o?”. Pertanyaan tersebut diberikan sebagai stimulasi awal untuk mengetahui pemahaman anak sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu, guru mengenalkan huruf vokal menggunakan kartu huruf melalui media PACORU. Pada kegiatan penutup, guru bersama anak menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan, memberikan pujian atas partisipasi anak, serta menyampaikan informasi mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

Pelaksanaan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Januari 2026. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, absensi, serta mengulang secara singkat materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan inti, anak-anak diajak bermain PACORU secara berkelompok. Setiap anak memperoleh kartu kode warna yang harus dicocokkan dengan huruf vokal yang tersedia. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan bimbingan kepada anak yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf e dan o. Melalui kegiatan menyusun kode tersebut, anak mulai belajar mengenali bentuk dan karakteristik huruf vokal dengan cara yang menyenangkan. Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik secara singkat, mengapresiasi usaha yang telah ditunjukkan oleh anak, serta mempersiapkan anak untuk mengikuti kegiatan pada pertemuan selanjutnya.

Pelaksanaan evaluasi siklus I dilakukan pada hari Senin, 26 Januari 2026. Kegiatan diawali dengan salam, doa, absensi, serta penyegaran kembali terhadap materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan inti, anak melakukan permainan coding huruf secara mandiri dengan bantuan kartu panduan. Pada tahap ini, guru melakukan observasi akhir siklus I menggunakan lembar observasi untuk menilai kemampuan setiap anak dalam mengenal huruf vokal. Observasi dilakukan berdasarkan kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, dan mencocokkan huruf vokal melalui permainan PACORU. Kegiatan kemudian ditutup dengan refleksi singkat, pemberian reward sederhana sebagai bentuk penghargaan atas usaha anak, serta doa penutup.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan tersebut, siklus I dilaksanakan dengan menggunakan media PACORU (Papan Coding Huruf) melalui kegiatan bermain secara berkelompok dan mandiri. Anak mengikuti kartu misi sederhana untuk menyusun dan mengurutkan huruf vokal. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan atau pra-

tindakan. Peningkatan tersebut terlihat dari mulai munculnya ketertarikan anak terhadap kegiatan pembelajaran. Anak juga tampak lebih aktif dan antusias ketika mengikuti permainan menggunakan media PACORU. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf tertentu, terutama huruf e dan o. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan berikutnya agar kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dapat meningkat secara lebih optimal. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, diketahui bahwa terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi pra-tindakan (dari 0% BSH menjadi 14% BSH). Meskipun demikian, target keberhasilan yang telah ditetapkan belum tercapai. Masih terdapat 18 anak (86%) yang kemampuannya berada di bawah standar.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 2 Februari 2026. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, dan pengecekan kehadiran anak. Guru kemudian mengajak anak menyanyikan lagu “A I U E O” disertai gerakan tangan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi, guru melakukan ice breaking berupa tepuk huruf vokal. Pada kegiatan inti, guru mengulang pengenalan huruf vokal A, I, U, E, dan O menggunakan kartu bergambar, yaitu apel untuk huruf A, ikan untuk huruf I, ular untuk huruf U, elang untuk huruf E, dan ombak untuk huruf O. Guru kemudian mempraktikkan penggunaan media PACORU secara perlahan dan mengulang langkah permainan sebanyak dua sampai tiga kali agar anak lebih memahami aturan permainan. Anak dibagi menjadi tiga kelompok kecil dengan pendampingan guru pada setiap kelompok. Setiap anak mendapat kesempatan memainkan PACORU secara bergiliran dengan waktu yang telah ditentukan menggunakan bel kecil. Guru memberikan bimbingan khusus kepada anak yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf E dan O. Pada kegiatan penutup, guru bersama anak menyimpulkan kegiatan pembelajaran, memberikan pujian secara spesifik terhadap keberhasilan anak, membagikan stiker bintang sebagai bentuk penghargaan, serta mengakhiri kegiatan dengan doa dan salam.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Februari 2026. Kegiatan diawali dengan salam, doa, dan absensi. Guru melakukan tanya jawab singkat mengenai huruf vokal yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, guru memberikan ice breaking dengan meminta anak menyebutkan benda yang memiliki huruf awal A. Pada kegiatan inti, anak diajak bermain “Tebak Huruf” menggunakan kartu bergambar. Setelah itu, anak memainkan PACORU secara mandiri dengan tetap berada di bawah pengawasan guru. Kegiatan difokuskan pada penguatan kemampuan membedakan huruf E dan O dengan meminta anak mengambil kartu bergambar elang untuk huruf E dan ombak untuk huruf O. Guru memberikan penguatan positif setiap kali anak berhasil mengenali dan menyebutkan huruf dengan benar. Pembagian kelompok kecil tetap diterapkan agar seluruh anak memperoleh kesempatan bermain dan mendapatkan bimbingan sesuai kebutuhannya. Pada kegiatan penutup, guru melakukan review singkat mengenai huruf vokal, memberikan penghargaan berupa bintang pada papan prestasi, kemudian mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan ketiga yang merupakan evaluasi siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 4

Februari 2026. Kegiatan diawali dengan salam, doa, dan absensi. Guru menyampaikan kepada anak bahwa kegiatan pada hari tersebut merupakan kegiatan evaluasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal huruf vokal setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PACORU. Pada kegiatan inti, anak melakukan permainan coding huruf secara individu tanpa bantuan kartu panduan. Guru melakukan observasi akhir siklus II menggunakan lembar observasi anak. Anak juga diminta menyebutkan dan menunjukkan huruf vokal A, I, U, E, dan O secara bergantian. Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak melakukan refleksi sederhana mengenai pengalaman belajar menggunakan media PACORU. Guru memberikan penghargaan kepada anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), kemudian kegiatan ditutup dengan doa dan salam.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus I. Sebagian besar anak telah mampu mengenali dan membedakan huruf vokal A, I, U, E, dan O. Kemampuan anak dalam membedakan huruf E dan O juga mengalami perkembangan setelah guru memberikan penguatan melalui kartu bergambar elang dan ombak. Anak terlihat lebih antusias, aktif, dan mandiri dalam mengikuti kegiatan permainan PACORU. Anak juga semakin responsif terhadap instruksi guru dan mampu menyelesaikan tugas dengan bimbingan yang lebih sedikit dibandingkan pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi siklus II, dari 21 anak terdapat 15 anak atau sebesar 72% yang telah mencapai standar ketuntasan, yaitu berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sementara itu, sebanyak 6 anak atau sebesar 28% masih berada di bawah standar ketuntasan, yaitu dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media PACORU yang disertai perbaikan strategi pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal.

Perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal yang cukup signifikan. Pada siklus I, anak yang mencapai kategori BSH berjumlah 3 orang atau sebesar 14%, sedangkan belum terdapat anak yang mencapai kategori BSB. Pada siklus II, jumlah anak yang mencapai kategori BSH meningkat menjadi 10 anak atau sebesar 48%, sedangkan anak yang mencapai kategori BSB berjumlah 5 anak atau sebesar 24%. Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai standar ketuntasan pada siklus II menjadi 15 anak atau sebesar 72%, sedangkan 6 anak atau sebesar 28% masih berada pada kategori BB atau MB. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa terjadi perkembangan kemampuan anak setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Jika dibandingkan dengan siklus I yang hanya memiliki 3 anak atau 14% yang mencapai standar ketuntasan, pada siklus II jumlah anak yang mencapai standar ketuntasan meningkat menjadi 15 anak atau 72%. Dengan demikian, terjadi peningkatan jumlah anak yang tuntas sebesar 58%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa modifikasi media PACORU, penggunaan kartu bergambar, pembagian anak dalam kelompok kecil, peningkatan intensitas bimbingan, serta pemberian penguatan positif memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus II berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dibandingkan dengan kondisi pada siklus I. Anak tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam mengenali huruf A, I, U, E, dan O, tetapi juga semakin mampu membedakan huruf E dan O yang sebelumnya menjadi salah satu

kesulitan utama. Selain peningkatan kemampuan, proses pembelajaran juga menunjukkan perubahan pada aspek keaktifan, kemandirian, antusiasme, dan respons anak terhadap instruksi guru. Oleh karena itu, penggunaan media PACORU dengan perbaikan tindakan pada siklus II dapat dinilai lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran mengenal huruf vokal pada anak.

Hasil Penelitian dan Analisis Data

Analisis Ketuntasan data Siklus I dan II

Pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal, meskipun hasilnya belum optimal. Sebanyak 3 anak (14%) telah berhasil mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Akan tetapi, masih terdapat 18 anak (86%) yang kemampuannya berada di bawah standar, yaitu pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Kendala utama yang teridentifikasi selama siklus I adalah kesulitan anak dalam membedakan huruf vokal E dan O. Dengan demikian, penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan berbagai perbaikan. Analisis Ketuntasan Data Siklus II Pada siklus II, kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Sebanyak 15 anak (72%) berhasil mencapai kategori tuntas, yang terdiri atas kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sementara itu, hanya 6 anak (28%) yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Kategori BB hanya tersisa 2 anak (9%), dan tidak ada anak yang berada pada kategori tersebut. Hasil ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu lebih dari 70% anak dinyatakan tuntas.

Analisis Komparatif

Berdasarkan tabel analisis komparatif, terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dari tahap pra-siklus hingga siklus II setelah diterapkannya media PACORU. Pada kondisi pra-siklus, sebanyak 17 anak (81%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 4 anak (19%) pada kategori Mulai Berkembang (MB). Tidak ada satupun anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga persentase ketuntasan masih 0%. Setelah pelaksanaan siklus I, mulai terlihat peningkatan. Sebanyak 3 anak (14%) berhasil mencapai kategori BSH, meskipun masih terdapat 10 anak (48%) yang berada pada kategori BB. Dengan demikian, tingkat ketuntasan baru mencapai 14%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 5 anak (24%) mencapai kategori BSB dan 10 anak (48%) mencapai kategori BSH, sehingga jumlah anak yang tuntas secara keseluruhan menjadi 15 anak (72%). Sementara itu, jumlah anak pada kategori BB menurun drastis hingga hanya tersisa 2 anak (9%). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media PACORU efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun, dengan peningkatan ketuntasan dari 0% menjadi 72% (kenaikan sebesar +72%).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PACORU efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun di TK ABA Rogojampi. Peningkatan kemampuan anak terlihat dari hasil setiap tahap penelitian. Pada tahap pra-siklus, belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang

Sangat Baik (BSB), dengan persentase ketuntasan sebesar 0%. Setelah penerapan media PACORU pada siklus I, kemampuan anak mulai mengalami peningkatan, yaitu sebanyak 3 anak atau 14% mencapai kategori BSH.

Namun, hasil tersebut belum memenuhi target ketuntasan sebesar 70%. Perbaikan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Sebanyak 15 anak atau 72% mencapai ketuntasan, terdiri atas 5 anak dalam kategori BSB dan 10 anak dalam kategori BSH. Sementara itu, anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) menurun menjadi 2 anak atau 9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan melebihi target yang ditetapkan, yaitu 70%. Dengan demikian, hipotesis tindakan dalam penelitian ini diterima. Media PACORU dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal anak usia 4–5 tahun di TK ABA Rogojampi. Penggunaan media PACORU juga mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir logis, memecahkan masalah sederhana, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arikunto, I. S. . (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Revisi)*. Bumi Aksara. Elok, U., Rasmani, E., Rahmawati, A., & Palupi, W. (2021). *Implementasi Manajemen Kurikulum pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*. 5, 225–233.
- Erda, Lestari, I., & Febriyani, Y. D. (2025). *Optimalisasi Perkembangan Kognitif A Usi Dini Melalui Permainan Coding Dasar*. 04(02).
- Hasballah. (2021). *UPAYA PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS III SLB NEGERI MEULABOH TAHUN PELAJARAN 2019/2020*. 21(1), 6–10.
- Kharie, T. D. A. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Paud Pertiwi Kota Ternate. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(2), 97–105. <https://ejurnal.isdikkierahamalur.ac.id/index.php/pendas/article/view/677>
- Lamatokan, S. C., Ajat, Regune, S., Benyamin, R. L., Amalia, C. K., Syukron, A., & Surniawati. (2025). *Peningkatan Kompetensi Guru PAUD dalam Pembelajaran Coding untuk Anak Usia Dini melalui Workshop di Kota Bekasi*. 06(01), 28–35.
- Mutoharoh, Munawar, M., & H, D. P. D. (2023). Kegiatan Unplugged Coding untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Kritis Anak Usia Dini. *Transisi Paud Ke Sd Yang Menyenangkan*, 1–14. <https://conference2.upgris.ac.id/index.php/snpuad/article/view/44/37>
- Nurinsana, S., Djafar, H., & Rosdiana. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Peserta Didik Kelas I SDN 8 Oheo Kab. Konawe Utara Author*. 03(02), 49–61.
- Puspitasari, F., Jazariyah, & Ulfa, M. (2025). *Inovasi dalam Pembelajaran : Pengembangan Media Vocal Games Digital untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal*. 112–125.
- Sari, J. K., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun melalui Media Seruf (Serok Huruf) di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 16.
- Simatupang, Y., & Ariani, F. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf pada Anak Kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh. *Jurnal Master Bahasa*, 10(3), 31–44. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/MB>

- Supriani, Y., & Arifudin, O. (2024). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 1(1), 10–22. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v5i3.2019>
- 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
- Syahbana, H., Mulyadi, S., & Mulyana, E. H. (2023). *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada AUD*. 12(1).
- Thosin Waskita, D., Widiana, Y., & Nurmaidah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Permainan Domino Huruf Vokal. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 60–69. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/Alkamil/article/view/420>
- Wijayanti, A. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19*.
- Wijiati, E., & Praningrum, W. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak Melalui Metode Bernyanyi dan Kegiatan Bermain Playdough di Kelompok A PAUD YPJ Kuala Kencana*.