

choirudin.umalaa@gmail.com 1

57. Hanifatuz

 Historical Perspectives and Key Philosophies in Early Childhood Education

Document Details

Submission ID

trn:oid::3117:543021912

Submission Date

Dec 24, 2025, 11:22 AM GMT+7

Download Date

Dec 24, 2025, 11:29 AM GMT+7

File Name

57. Hanifatuz.doc

File Size

2.7 MB

10 Pages

3,819 Words

24,767 Characters




20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 20 words)

Top Sources

- 20%  Internet sources
 - 4%  Publications
 - 8%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 20% Internet sources
- 4% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journal.uin-alauddin.ac.id	8%
2	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	3%
3	Internet	jipid.org	2%
4	Internet	ojs.diniyah.ac.id	2%
5	Internet	www.scilit.net	<1%
6	Internet	core.ac.uk	<1%
7	Internet	jptam.org	<1%
8	Student papers	Miller Comprehensive High School on 2021-09-08	<1%
9	Publication	Dini Aprilia, Akbari Akbari. "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PRAKTIK GERA..."	<1%
10	Internet	www.scribd.com	<1%
11	Internet	ojs.unsiq.ac.id	<1%

12

Internet

journal.makwafoundation.org

<1%



Upaya Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Melalui Permainan *Puzzle Huruf* Pada Anak Usia Dini di RA Bukit Cemara Kota Malang

Hanifatuz Zahroh^{1*}, Cicilia Ika Rahayunita¹, Sarah E. Haryono¹

¹ PG PAUD, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

* corresponding author: hanifazahroh8@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 05-Nov-2025

Revised: 25-Nov-2025

Accepted: 15-Des-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Ketrampilan Mengenal Huruf;
Permainan *Puzzle Huruf*.

Keywords

Early Childhood;
Improving Letter
Recognition Skills;
Letter Puzzle Game.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengenal huruf pada anak usia dini melalui permainan *puzzle*. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kemampuan membaca anak. Namun, pada kenyataannya masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf secara tepat dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik agar anak lebih mudah mengenal huruf. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B RA Bukit Cemara yang berjumlah 12 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan *puzzle*, keterampilan mengenal huruf anak mengalami peningkatan yang signifikan. Anak menjadi lebih antusias, aktif, dan mampu mengenali bentuk serta bunyi huruf dengan lebih baik. Permainan *puzzle* terbukti efektif dalam membantu proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

This study aims to improve letter recognition skills in early childhood through puzzle games. Letter recognition is a crucial aspect of children's reading development. However, many young children still struggle to recognize letters accurately and enjoyably. Therefore, creative and engaging learning methods are needed to facilitate letter recognition. The research method used was classroom action research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects were 12 children in Group B of RA Bukit Cemara. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using descriptive qualitative methods. The results showed that through puzzle games, children's letter recognition skills significantly improved. Children became more enthusiastic, active, and better able to recognize letter shapes and sounds. Puzzle games have proven effective in fostering a fun and meaningful learning process for early childhood.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan periode emas dalam kehidupan manusia, yaitu usia 0–5 tahun, yang ditandai dengan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek, seperti fisik, motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa (Amalia & Hasana, 2020). Pada

periode ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan masa-masa berikutnya, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat, terarah, dan menyenangkan (Dhieni, 2009). Pendidikan di masa anak usia dini bukan tanggung jawab sekolah/PAUD, tetapi juga orang tua. Pendidikan di rumah melalui membaca, bercerita mengenalkan bentuk tulisan dan simbol sangat berpengaruh terhadap kesiapan AUD. Menurut Ananda (2021) perkembangan keterampilan pramembaca pada anak usia dini (AUD) memegang peran penting dalam mempersiapkan mereka mengenal simbol huruf secara optimal. Sebelum anak dikenalkan dengan huruf secara formal, anak perlu dibekali dengan keterampilan dasar yang berkaitan dengan bentuk dan arah, salah satunya melalui pengenalan macam-macam garis. Garis lurus, lengkung, miring, zigzag, dan bentuk dasar lainnya merupakan fondasi visual yang penting untuk membentuk pemahaman anak terhadap bentuk huruf.

Kemampuan mengenali dan mengikuti bentuk garis melatih koordinasi mata dan tangan anak, sekaligus mengembangkan keterampilan motorik halus yang dibutuhkan saat menulis huruf di kemudian hari. Anak yang telah terlatih mengenal berbagai jenis garis akan lebih mudah dalam membedakan dan membentuk huruf-huruf alfabet karena pada dasarnya huruf tersusun dari garis-garis tersebut. Permainan menjadi pendekatan yang efektif dalam proses pembelajaran di PAUD karena sesuai dengan dunia anak yang identik dengan bermain. Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan untuk memperkenalkan macam-macam huruf adalah permainan *puzzle* huruf. Melalui *puzzle* huruf yang dirancang dengan potongan-potongan berbentuk garis atau bentuk huruf sederhana, anak tidak hanya belajar mengenal garis, tetapi juga mulai memahami bahwa garis-garis tersebut membentuk simbol-simbol bermakna seperti huruf.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan berbahasa, khususnya dalam mengenal huruf. Kemampuan ini merupakan fondasi awal bagi keterampilan membaca dan menulis yang akan sangat berperan dalam kesiapan literasi anak saat memasuki sekolah dasar. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana anak untuk berpikir, mengekspresikan ide, perasaan, serta memahami dunia di sekitarnya (Yusuf, 2007). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa pada anak usia dini harus dirancang dengan metode yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Mengacu pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), perkembangan bahasa untuk anak usia 4–6 tahun mencakup beberapa indikator, antara lain anak mampu mengenal simbol huruf menyebutkan huruf yang dikenal, anak usia dini. Carol Gestwicki dalam bukunya *Developmentally Appropriate Practice* menjelaskan bahwa pengenalan huruf adalah bagian dari tahap pengembangan literasi awal. Anak mulai mengenal simbol, huruf, dan menghubungkan huruf dengan bunyi serta nama diri sebagai bagian dari konsep diri.

Menurut Fitriani Anak bisa mengenal bunyi awal dalam sebuah awal. Anak bisa mendengar dan membedakan bunyi-bunyi huruf. Anak dapat memecahkan kata menjadi suku kata. Menurut Susanto (2011) menyebut bahwa perkembangan mengenal huruf melalui beberapa tahapan mulai dari pramembaca (*pre reading*) sampai pada tahap penguasaan huruf ke suara lancar membaca. Kemampuan menyebut dan mengenali huruf dari nama diri termasuk bagian dari perkembangan kognitif simbolik, mengaitkan bunyi dengan huruf, mengucapkan kata dengan lafal yang benar, serta mengenal huruf awal dari nama diri, benda, atau teman. Namun, dalam kenyataannya, keterampilan mengenal huruf pada anak usia dini masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi

awal di RA Bukit Cemara Kota Malang, diketahui bahwa dari 18 anak usia 4–6 tahun, hanya sekitar 35% anak yang mampu mengenali huruf dengan baik. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip, seperti “b” dengan “d” atau “p” dengan “q”, serta belum dapat menyebutkan huruf dan mengaitkan simbol huruf dengan bunyinya secara tepat. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah keterbatasan kemampuan visual anak dalam mengenali bentuk huruf yang serupa (Habibah, 2022), kesulitan dalam menghubungkan bunyi dengan simbol huruf (Fadilah, 2021), dan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang masih berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget. Sayangnya, pembelajaran di RA Bukit Cemara masih bersifat konvensional menggunakan metode ceramah dan lembar kerja (Sriyono, 2020), sehingga kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif, senang bergerak, dan belajar melalui bermain.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar anak usia dini. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah permainan *puzzle* huruf, yang menggabungkan unsur bermain dan belajar, melibatkan motorik halus, pengenalan visual huruf, serta meningkatkan konsentrasi dan ketertarikan anak (Fadilah, 2021). *Puzzle* huruf dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena anak secara aktif terlibat dalam proses mencocokkan huruf dengan bentuk atau gambar benda yang sesuai. Selain itu, aktivitas ini dapat mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan diskusi antar anak.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *puzzle* huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Dewi Purnamasari et al. (2022) menyatakan bahwa media *puzzle* huruf mampu meningkatkan pengenalan huruf secara visual dan fonetik. Fadilah (2021) menemukan bahwa penggunaan media *puzzle* mempercepat proses pengenalan huruf sekaligus meningkatkan motivasi belajar anak. Wulandari (2023) menyebutkan bahwa media ini juga memperkuat interaksi sosial saat anak belajar dalam kelompok, sedangkan Kemmis & Targgart (2011) peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di lakukan melalui proses berkesinambungan dalam siklus PTK. dimana guru terus memperbaiki srategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi sehingga ketrampilan anak usia dini dalam mengenal huruf dapat berkembang secara optimal hingga 60% setelah pembelajaran menggunakan *puzzle* huruf.

Menurut Hurlock (2003), bermain adalah salah satu cara belajar yang paling efektif bagi anak usia dini. Melalui bermain, anak tidak hanya bersenang-senang tetapi juga belajar keterampilan baru, termasuk keterampilan bahasa dan mengenal huruf. Khairani (2021) menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun) sebagaimana pada tahap ini, anak mulai mampu mengenal simbol simbol, misalnya kata kata atau gambar, untuk mempresentasikan objek yang ada di sekitarnya, dimana mereka belajar melalui aktivitas konkret seperti bermain. Permainan *puzzle* membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif, termasuk kemampuan membedakan, mengenal, dan mengingat simbol huruf. Menurut Rahmawati (2019) dalam proses perkembangan koqnitif anak usia dini interaksi sosial dan penggunaan alat bantu sangat penting untuk mendukung keberhasilan, termasuk dalam hal pengenalan huruf.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan permainan *puzzle* huruf dalam pembelajaran mengenal huruf, khususnya bagi anak usia dini di RA Bukit Cemara Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk

mendeskripsikan proses pembelajaran, respons anak, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media *puzzle* huruf. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mendalam mengenai efektivitas media *puzzle* huruf sebagai alternatif media pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Observasi awal dilakukan pada kelompok anak usia dini (usia 4–5 tahun) yang berjumlah 12 anak. Observasi dilakukan melalui kegiatan pembelajaran harian seperti mengenal huruf, menyebutkan huruf, dan melihat respons anak terhadap aktivitas belajar. Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan awal anak dalam mengenal huruf masih tergolong rendah. Dari 12 anak diperoleh data sebagai berikut: 3 anak (25%) sudah mampu mengenal sebagian besar huruf dengan baik. 5 anak (42%) hanya mampu mengenali beberapa huruf, terutama huruf awal nama mereka. 4 anak (33%) masih mengalami kesulitan menyebutkan dan membedakan huruf

2. Metode

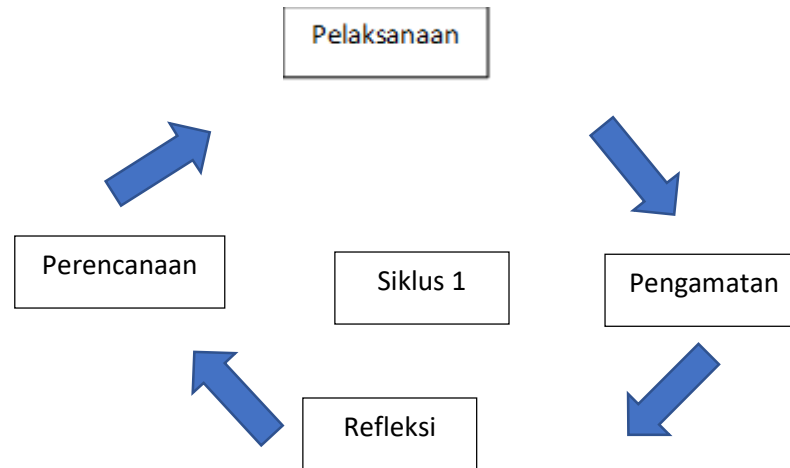
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif PTK dengan jenis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam proses serta hasil dari penerapan permainan *puzzle* huruf dalam meningkatkan keterampilan mengenal huruf pada anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara langsung melalui interaksi dengan subjek penelitian dan mengamati fenomena yang terjadi di lingkungan belajar anak secara natural, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel atau kondisi yang diteliti. Pendekatan dan jenis penelitian.

Menurut Sugiyono (2021) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses peningkatan keterampilan mengenal huruf pada anak usia dini melalui permainan media *puzzle*. PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kemmis & McTaggart (1988) mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan sosial mereka. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model siklus yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pemilihan pendekatan kualitatif PTK dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan: (1) memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, (2) memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan berkelanjutan melalui siklus-siklus penelitian, (3) memfasilitasi pemahaman mendalam tentang perubahan yang terjadi pada keterampilan berbahasa anak, dan (4) memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di lapangan.

Jenis deskriptif dalam penelitian ini digunakan karena peneliti ingin memperoleh gambaran nyata dan rinci tentang pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan *puzzle* huruf di RA Bukit Cemara Kota Malang. Penelitian deskriptif kualitatif berfokus pada makna, pemahaman, dan proses yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran, bukan pada data berupa angka atau statistik. Oleh karena itu,

data dikumpulkan melalui teknik observasi terhadap aktivitas anak saat bermain *puzzle* huruf, wawancara dengan guru atau pendidik mengenai proses pembelajaran dan respons anak, serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil karya anak selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Alur Penelitian Menurut Kemmis & McTaggart

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di RA Bukit Cemara Kota Malang terletak di Jl. Terusan Sampurna no.73 RT.05 RW.01 Cemorokandang. baik sebagai lingkungan yang kondusif dengan berbagai ruang yang sangat memadai dengan 4 ruang kelas, musholla, ruang kantor dan toilet yang tersedia. Fasilitas yang tersedia untuk peserta didik mencakup alat permainan *outdoor* seperti ayunan, jungkat-jungkit, prosotan, dan tangga majemuk. Permainan *indoor* seperti *puzzle*, permainan peran, alat musik, berbagai macam bola, kartu huruf, *bombic*, kartu huruf, gambar hiasan dinding dan banyak macam berbagai pernak-pernik.

Subyek Penelitian yaitu peserta didik kelompok A usia 4-5 tahun, yang berjumlah 12 peserta didik dengan rincian 4 anak laki – laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang juga merupakan guru kelompok A untuk mengamati perkembangan mengenal huruf melalui permainan *puzzle*.

Penelitian pada prasiklus dilaksanakan pada 26 Agustus 2025, anak diajak untuk melakukan kegiatan bermain *puzzle* anak diajak untuk menghitung objek dengan konsep bilangan anak diajak untuk mengelompokkan benda sesuai bentuk, warna serta mengajak untuk mengurutkan benda dari kecil dan besar anak juga diajak untuk coba membuat pola ABC–ABC dalam bermain ini Begitu juga ketika anak diajak bermain *puzzle* ada yang belum sesuai dengan pasangannya anak masih banyak yang kurang mengerti dan paham terutama dalam mengurutkan Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 12 peserta didik untuk kelompok A RA Bukit Cemara Kota Malang terlihat bahwa kemampuan berfikir logis anak masih tergolong rendah dengan rata keseluruhan hanya 36%.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 12 peserta didik Kelompok A di RA Bukit Cemara Kota Malang, terlihat bahwa kemampuan kemandirian anak masih tergolong rendah. Dari total skor maksimal 20 (berdasarkan 5 indikator dengan masing-masing 4

poin), terdapat 3 anak yaitu, Aira, Elsa, Briyana yang memperoleh 6 skor dan 3 anak yaitu Naura, Ahsan, Annisa skor 7, yang menunjukkan bahwa dia hanya mampu memenuhi satu indikator keaksaraan secara optimal. Sedangkan 5 anak lainnya yaitu Naila, Aisyah, Azri, Furqon dan Azka memperoleh skor 8, yang menunjukkan bahwa mereka telah menunjukkan kemampuan pada dua indikator. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 87 dari total maksimal 240, dengan rata-rata pencapaian hanya sebesar 36%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu melakukan kegiatan sehari-hari secara mandiri maka dari itu, diperlukan pembiasaan dan metode pembelajaran yang mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan bahasa anak, salah satunya melalui kegiatan bermain *puzzle* huruf. Berikut dokumentasi pada saat observasi siklus I dan siklus II:



Gambar 2. Dokumentasi Permainan *Puzzle*

Media *puzzle* huruf latin setelah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli validator media dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf latin untuk anak usia dini, selain itu dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dari hasil analisis data kevalidan media dan instrument, diperoleh nilai rata-rata kevalidan dari semua validator $3,52 \leq V \leq 4$ sangat valid sehingga dapat dikatakan media *puzzle* huruf latin dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Peningkatan ini terjadi karena kelengkapan fitur media *puzzle* huruf latin berupa tema yang beragam, ilustrasi yang menarik dari segi gambar, nama gambar, huruf a-z, warna, bentuk, dan segi penggunaannya (Amalia & Patiung, 2021).

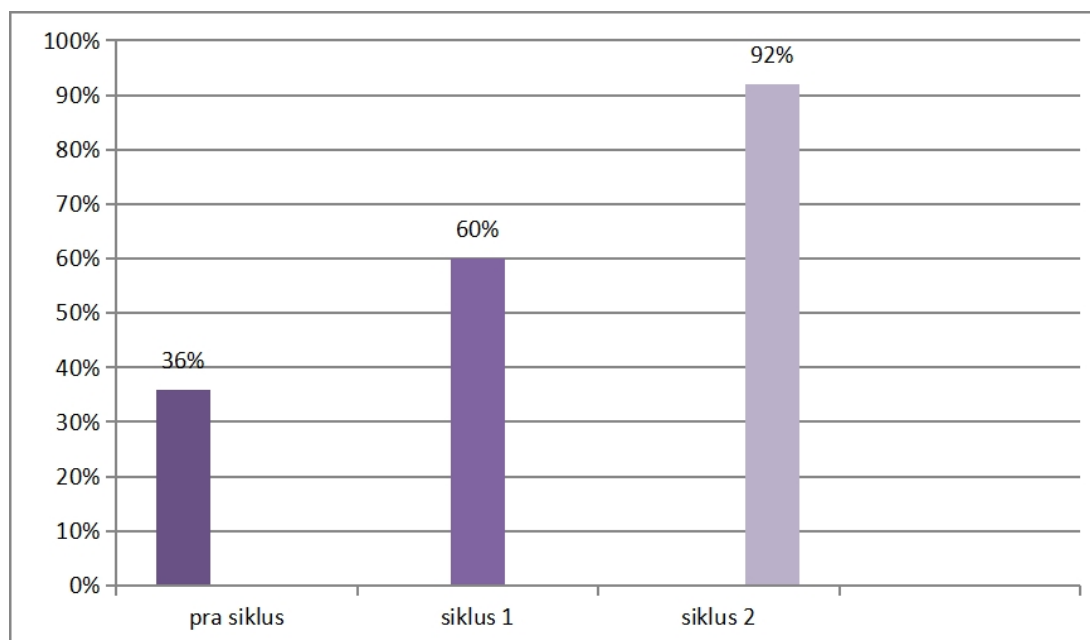
Media *puzzle* huruf latin setelah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli validator media dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf latin untuk anak usia dini, selain itu dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dari hasil analisis data kevalidan media dan instrument, diperoleh nilai rata-rata kevalidan dari semua validator $3,52 \leq V \leq 4$ sangat valid sehingga dapat dikatakan media *puzzle* huruf latin dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Peningkatan ini terjadi karena kelengkapan fitur media *puzzle* huruf latin berupa tema yang beragam, ilustrasi yang menarik dari segi gambar, nama gambar, huruf a-z, warna, bentuk, dan segi penggunaannya (Amalia & Patiung, 2021).

Berikut tabel yang menerangkan tentang kemampuan mengenal huruf melalui permainan *puzzle* Pada siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 1. Tabel Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	3	25%	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	25 %	1	8 %
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	50%	2	17%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0	9	75%
Jumlah		12	100%	12	100%

Pada Siklus I, masih terdapat 3 anak (25%) pada kategori Belum Berkembang (BB) karena kesulitan memahami kegiatan proyek dan memerlukan bimbingan intensif. Pada Siklus II, kategori BB menurun menjadi 0%, menunjukkan seluruh anak mengalami kemajuan setelah terbiasa dengan pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi. Kategori Mulai Berkembang (MB) juga menurun dari 3 anak (25%) pada Siklus I menjadi 1 anak (8%) pada Siklus II, menandakan sebagian besar anak meningkat ke tahap yang lebih tinggi. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berkurang dari 6 anak (50%) menjadi 2 anak (17%), bukan karena penurunan kemampuan, tetapi karena perpindahan ke kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada Siklus I belum ada anak yang mencapai BSB, sedangkan pada Siklus II meningkat signifikan menjadi 9 anak (75%), menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir logis dan kemandirian anak dalam menyelesaikan kegiatan proyek. Adapun peningkatan pengenalan huruf peserta didik melalui permainan *puzzle* huruf dapat dilihat secara visual pada grafik berikut:

**Gambar 2.** Grafik Penelitian Siklus 1 & 2

Berdasarkan grafik hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus 2, terlihat adanya peningkatan melalui pengenalan huruf melalui permainan *puzzle*. Pada siklus 1 rata-rata pencapaian kreativitas anak berada pada angka 60%, kemudian meningkat. Selanjutnya, pada siklus 2 terjadi lonjakan capaian rata-rata pencapaian mencapai 92%.

Grafik ini menunjukkan bahwa penerapan mengenal huruf melalui permainan *puzzle* melalui metode bermain *puzzle* secara bertahap dan berkesinambungan mampu meningkatkan keaksaraan peserta didik secara optimal. Kegiatan ini melatih anak untuk mengenal huruf, yang tercermin dalam peningkatan skor dari siklus I ke Siklus II. Dengan demikian, pengenalan huruf melalui permainan *puzzle* terbukti efektif untuk meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia dini.

Menurut Oftaviani & Wulansari (2021) bahwa media *puzzle* huruf latin setelah dikembangkan sampai uji tahap validasi oleh ahli validator media untuk menumbuhkan kemampuan mengenal huruf latin anak usia dini, dapat dikatakan sangat valid untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran huruf latin. Hal ini dikarenakan tidak terlepas dari keunggulan-keunggulan yang terdapat pada media *puzzle*, seperti tema atau desain yang dapat menarik perhatian anak, ilustrasi yang berkaitan dengan huruf latin a-z, gambar dan nama gambar yang dapat melatih kosa kata pada anak sehingga anak lebih banyak menemukan perbendaharaan kata baru dan belajar kata secara kongkret. Selain itu media *puzzle* berperan dalam membangun minat baca pada anak dan memiliki metode penggunaan yang menarik, menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai permainan yang memiliki manfaat untuk aspek perkembangan pada anak usia dini.

Media *puzzle* huruf latin setelah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli validator media dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf latin untuk anak usia dini, selain itu dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dari hasil analisis data kevalidan media dan instrument, diperoleh nilai rata-rata kevalidan dari semuavalidator $3,52 \leq V \leq 4$ sangat valid sehingga dapat dikatakan media *puzzle* huruf latin dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Peningkatan ini terjadi karena kelengkapan fitur media *puzzle* huruf latin berupa tema yang beragam, ilustrasi yang menarik dari segi gambar, nama gambar, huruf a-z, warna, bentuk, dan segi penggunaannya. S Amalia, D Patiung (2021).

Menurut Astuti & Istiarini (2020) bahwa variasi dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam penelitian meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media *puzzle*. Dengan demikian terbukti bahwa penerapan melalui media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di PAUD. Purnamasari et. al. (2022) bahwa Keterampilan pengenalan huruf pada anak prasekolah sangat dipengaruhi oleh paparan media *puzzle* huruf. Oleh karena itu, media *Puzzle* huruf memberikan pengaruh pada keterampilan pengenalan huruf anak-anak antara usia 4-5. Anak mengalami peningkatan kemampuan mengenal hurufnya setelah diberikan perlakuan dengan media *puzzle* huruf. Melihat hasil dari penelitian tersebut melalui media *Puzzle* Huruf dalam pembelajaran dalam Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan pengenalan huruf pada anak kecil dipengaruhi oleh media seperti *Puzzle* huruf.

Media *puzzle* interaktif dinyatakan valid dan efektif diterapkan pada pengenalan keaksaraan awal. Media *puzzle* interaktif memiliki kepraktisan yang sangat baik. Respon siswa terhadap media *puzzle* interaktif dalam pengenalan keaksaraan awal sangat positif karena pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan, materi mudah dipahami. Dengan demikian, media *puzzle* interaktif valid, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pengenalan keaksaraan awal. Rekomendasi penelitian terkait pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan materi dan pengguna. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan (Kirom & Rofiq (2024).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, mengenai upaya meningkatkan keterampilan mengenal huruf melalui permainan *puzzle* pada anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* huruf terbukti dapat meningkatkan keterampilan mengenal huruf anak usia dini. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, anak menjadi lebih tertarik, aktif, dan termotivasi untuk mengenal bentuk serta nama huruf dengan cara yang menyenangkan. Peningkatan keterampilan mengenal huruf terlihat dari setiap siklus penelitian. Anak mampu mengenali bentuk huruf, menyebutkan huruf, serta mencocokkan huruf dengan gambar atau kata yang sesuai dengan tingkat keberhasilan yang semakin meningkat di setiap tahap tindakan.

Pendekatan bermain dengan media *puzzle* sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, di mana anak belajar efektif melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya permainan sebagai sarana perkembangan kognitif dan sosial anak. Dengan demikian, permainan *puzzle* huruf dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi awal, khususnya dalam mengenal huruf pada lembaga PAUD.

Daftar Pustaka

- Amalia, R., & Hasana, N. (2020). *Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini*. Badan Bahasa Kemendikdasmen.
- Ananda, R. (2021). Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 55–63. <https://doi.org/10.33366/jpa.v9i1.2945>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Astuti, I. P., & Rachmadiarti, F. (2019). Penerapan Media Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.201>
- Carol Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenadamedia Group.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Dewi Purnamasari, M., Darmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 5(2), 59–68. <https://doi.org/10.31539/alabyadh.v5i2.4452>
- Dhieni, N. (2009). *Pengertian Bahasa dan Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta.
- Digilib Unila. (2018). Kajian Pustaka: Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. Retrieved from <https://digilib.unila.ac.id>
- Fadilah, R. S. N. (2021). Penggunaan *Puzzle* Kognitif Alfabet Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5–6 Tahun. Repository UPI. Retrieved from <https://repository.upi.edu>

- Fitriani, N. (2020). Pengaruh Media Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i2.2439>
- Habibah, L. A. (2022). *Keterampilan mengenal huruf alfabet melalui media puzzle di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi*. Repository Universitas Jambi. Retrieved from <https://repository.unja.ac.id>
- Hurlock, E. B. (2003). *Child development (6th ed.)*. Erlangga.
- IAIN Kendari. (2022). *Pengertian Huruf Hijaiyah Dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Retrieved from <https://idr.uin-antasari.ac.id>
- Jeanne Chall dalam Susanto, A. (2011). *Tahapan Mengenal Huruf Anak*. Repository UM Surabaya.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Khairani, D. (2021). Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 480–487. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.507>
- Rachmawati, E., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini*. Kencana.
- Rahmawati, E. (2019). Pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok B. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 140–147. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.137>
- Sriyono. (2020). Peningkatan Keterampilan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 15–24. <https://doi.org/10.21009/jp.0121.02>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Kencana.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Wulandari, S. (2023). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Pengenalan Huruf di RA Rohmatul Ummah*. Repository STAIN Madina. Retrieved from <https://repository.stain-madina.ac.id>