



PAUD Teratai
Vol. 12, No. 1 Tahun 2023, Hal. XX-XX
PG PAUD Universitas Negeri Surabaya
ISSN – 23027363
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE P A D A ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SURABAYA

Nur Hasanah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Surabaya
e-mail : nur.23424@mhs.unesa.ac.id

Rachma Hasibuan

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Surabaya
e-mail : rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Menegtahui bagaimana pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain puzzle di TK Ade Irma Suryani Surabaya melalui aktivitas guru dan murid serta mengetahui perkembangan kemampuan mengenal kata melalui kegiatan bermain puzzle di TK Ade Irma Suryani Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Data-data yang dipergunakan selama proses penelitian berlangsung bersumber dari data observasi , dokumentasi, dan catatan lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Ade Irma Suryani Surabaya, yang terdiri dari 20 anak yang terdiri dari 13 anak Perempuan dan 7 anak laki-laki, di Kecamatan Semampir Surabaya. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan menjelaskan aktivitas guru, aktivitas murid dan perkembangan kemampuan mengenal kata nama benda langit melalui kegiatan bermain Puzzle.

Penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata di TK Ade Irma Suryani Surabaya Kelompok B yang dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui permainan puzzle. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan , tindakan, pengamatan dan refleksi dengan kegiatan meliputi (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan kemampuan mengenal kata pada anak melalui permainan puzzle di TK Ade Irma Suryani Surabaya Kelompok B Tahun Pelajaran 2024/2025 . Hal tersebut dibuktikan dari hasil rata- rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 68,75%, mengalami peningkatan pada Siklus II sebesar 87,5%. Selanjutnya untuk hasil rata-rata observasi terhadap kemampuan anak mengenal kata pada siklus I anak capaian 79,38% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 88,43% . Pada Siklus II anak yang mempunyai capaian akhir perkembangan berkembang sangat baik (BSB) yaitu 18 anak atau 90%. Jadi penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle, cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata nama benda langit di Kelompok B TK Ade Irma Suryani Kecamatan Semampir Kota Surabaya.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Kata, Bermain Puzzle

Abstract

The objectives of this study are To determine the implementation of efforts to improve word recognition skills of children aged 5–6 years through puzzle play activities at TK Ade Irma Suryani Surabaya by explaining teacher activities and student activities besides that to the development of word recognition skills related to celestial object names through puzzle play activities at TK Ade Irma Suryani Surabaya in the 2024/2025 academic year. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The data used throughout the research process were obtained from observations, documentation, and field notes. The subjects of this study were 20 children in Group B of TK Ade Irma Suryani Surabaya, consisting of 13 girls and 7 boys, located in Semampir District, Surabaya. The study employed qualitative descriptive data analysis techniques by explaining teacher activities, student activities, and the development of word recognition skills related to celestial object names through puzzle play activities.

The implementation of puzzle play to improve word recognition skills at TK Ade Irma Suryani Surabaya Group B was carried out in two cycles: Cycle I and Cycle II. Each cycle focused on improving word recognition through puzzle games. The implementation of the research in each cycle included four stages: planning, action, observation, and reflection, consisting of (1) introductory activities, (2) core activities, and (3) closing activities. The research results demonstrate an improvement in children's word recognition skills through puzzle play at TK Ade Irma Suryani Surabaya Group B in the 2024/2025 academic year. This is evidenced by the average observation score of teacher activities in Cycle I at 68.75%, which increased to 87.5% in Cycle II. Furthermore, the average observation result for children's word recognition skills in Cycle I was 79.38%, increasing to 88.43% in Cycle II. In Cycle II, 18 children (90%) achieved the “very well developed” (BSB) level. Therefore, the implementation of learning using puzzle games is quite effective in improving word recognition skills related to celestial object names in Group B of TK Ade Irma Suryani, Semampir District, Surabaya City.

Keywords: *Word Recognition Skills, Puzzle Play*

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dalam perkembangan anak. Pada masa ini, berbagai aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta motorik berkembang sangat pesat. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan literasi, khususnya membaca. Kemampuan membaca merupakan dasar bagi anak untuk memahami informasi dan mengembangkan pengetahuan di kemudian hari. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada usia dini sangat penting untuk membentuk kemampuan membaca anak (Santrock, 2011).

Kemampuan mengenal kata merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak, yang menjadi dasar untuk membaca, menulis, dan berkomunikasi secara efektif. Kemampuan mengenal kata menjadi dasar utama bagi anak untuk memasuki tahap membaca dan menulis di jenjang pendidikan selanjutnya

(Yuliani, 2013). Anak usia 5-6 tahun diharapkan sudah mampu menghubungkan huruf dengan bunyinya dan mulai mengenal kata-kata sederhana. Kemampuan mengenal kata merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Anak-anak yang memiliki keterampilan ini akan lebih siap dalam memasuki tahap membaca permulaan. Namun, dalam praktiknya, banyak anak usia 5–6 tahun yang masih kesulitan membedakan huruf, menyusun huruf menjadi kata, dan mengenali kata secara utuh (Suyadi, 2014). Kemampuan mengenal kata merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya dalam aspek literasi awal. Kemampuan ini ditandai dengan kemampuan anak untuk mengenali, menyebutkan, dan memahami kata-kata sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Tarigan (2008), mengenal kata merupakan proses awal dari kemampuan membaca, di mana anak mampu mengidentifikasi bentuk huruf dan menghubungkannya menjadi kata yang memiliki makna. Pada usia 5–6 tahun, anak mulai

memasuki tahap pra-membaca, di mana mereka tertarik pada simbol-simbol huruf dan mulai memahami bahwa huruf-huruf tersebut menyusun kata. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007), salah satu indikator anak usia 5–6 tahun mampu mengenali huruf awal pada nama sendiri dan beberapa kata lain yang di kenal. Namun, dalam praktiknya, masih banyak anak usia 5-6 tahun di TK yang mengalami kesulitan dalam mengenal kata. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya stimulasi bahasa di lingkungan, kurangnya metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini atau kurangnya motivasi anak dalam belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui kegiatan bermain puzzle huruf. Kegiatan bermain puzzle huruf dianggap efektif karena dalam pembelajaran bermain puzzle huruf melibatkan aspek motorik, kreativitas, dan kemampuan mengenal kata anak secara terintegrasi sehingga merangsang kreativitas, motorik halus, dan pemahaman anak terhadap huruf dan kata. Kegiatan ini tidak hanya merangsang motorik halus anak, tetapi juga meningkatkan daya ingat visual serta keterlibatan emosional anak dalam proses belajar. Hasil pengamatan awal yang di lakukan pada saat semester satu terdapat masih ada beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan membaca kata. Dari observasi tersebut maka dalam penelitian kali ini peneliti ingin meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun di TK Ade Irma Suryani melalui kegiatan bermain puzzle huruf.

KAJIAN PUSTAKA

Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono,2009). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungannya. Anak usia dini adalah anak yang memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dari kelompok usia lainnya. Untuk itu sangat penting bagi seorang pendidik memahami karakteristik anak usia dini dalam merancang pembelajaran agar efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Anak usia dini memiliki karakteristik unik meliputi semua aspek perkembangan baik fisik motorik, bahasa dan kemampuan mengenal kata maupun sosial emosionalnya. Berikut adalah beberapa karakteristik utama anak usia dini :

1. Unik dan individual. Masing masing anak memiliki keunikan dalam gaya belajar, minat dan latar belakang pengasuhan keluarganya.Oleh karena itu tidak bisa di samakan satu dengan yang lainnya. (Hurlock, elizabeth,B, 1999),
2. Egosentris. Menurut piagent Anak usia dini cenderung melihat lingkungan sekitar dari sudut pandang mereka sendiri juga masih mengalami kesulitan untuk bisa memahami persaan orang lain karena perkembangan otak atau kemampuan mengenal katanya belum berkembang sempurna.
3. Belajar dengan bermain. Anak usia dini belajar paling efektif melalui bermain, karena bermain memberi pengalaman konkret dan menyenangkan yang membantu mereka memahami dunia sekitar (Moeslichatoen (2004),
4. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak selalu ingin mengetahui segala hal di sekitarnya dan sering mengajukan pertanyaan. Ini merupakan modal awal berpikir ilmiah. Namun, sering kali tidak disadari orang tua sehingga anak kurang mendapat umpan balik yang tepat. (Berk, Laura E ,2012) ,
5. Aktif dan energik. Anak AUD memiliki energi yang tinggi dan senang bergerak seiring pertumbuhan dan berkembang fisiknya.(Suryana,2013),
6. Kaya imajinasi dan fantasi. Anak usia dini memiliki khayalan dan imajinasi unik. Penelitian oleh Lestari (2021) menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam membaca buku cerita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kosakata dan minat baca anak TK. Hal ini senada dengan hasil penelitian ini yang menegaskan pentingnya peran keluarga dalam pengembangan literasi awal

Mengenal kata

Kata menurut (KBBI,2016) kata adalah satuan bahasa terkecil yang memiliki makna dan bisa berdiri sendiri. Kata dalam konteks anak usia dini merupakan bentuk awal penggunaan bahasa untuk mengungkapkan pikiran , perasaan dan kebutuhan (Tarigan 2008). Pengenalan kata adalah kemampuan dasar dalam membaca, yang melibatkan identifikasi dan pemahaman maka kat-kata baik tulis maupun lisan. Kemampuan ini sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan membaca dan pemahaman teks yang lebih kompleks. Menurut Direktorat PAUD Kemendikbud (2015), disebutkan bahwa kemampuan mengenal kata pada anak usia dini meliputi kemampuan mengenal huruf alfabet, mengenal bunyi huruf, menyusun huruf menjadi suku kata dan kata serta mengenal kata-kata dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut (sujiono, 2013) Kemamuan mengenal kata adalah kemampuan anak dalam mengenali , menyebutkan dan memahami kata-kata dalam kehidupan sehari hari. Kemampuan mengenal kata mencakup mengenal bunyi, bentuk kata makna dan penggunaan dalam kalimat.

Adapun faktor -faktor yang mempengaruhi perkembangan mengenal kata menurut (vygotsky,1978) tidak lepas dari pengaruh lingkungan,interaksi sosial dengan guru dan terutama orang tua, media atau alat bantu belajar, kesehatan fisik dan mental; serta minat dan motivasi

membaca . Oleh karena itu minat baca juga sangat penting untuk tumbuh sejak dini agar kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal di masa yang akan datang. Dan Mengacu pada indikator perkembangan bahasa sesuai standar nasional PAUD (kemendikbud, 2014) anatara lain anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata benda, mengenal huruf dan kata sederhana, menyusun kata dari huruf, dan menggunakan kata dalam kalimat sederhana.

Bermain puzzle huruf sebagai metode Pembelajaran

Bermain adalah sebuah aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Sesuai karakteristik anak usia dini dunianya adalah dunia bermain sehingga belajarnya sambil bermain dan bermain sambil belajar. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting (M.Fadillah,2019). Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain sehingga dunia bermain tidak bisa di lepaskan dari dunia anak-anak. Untuk itu terkait upaya meningkatkan kemampuan anak dalam semua aspek perkembangan dilakukan dengan metode bermain ,berksplorasi , berjelajah dan berperan dan metode lain yang mudah dan menyenangkan bagi anak (Yoniartini, 2020) bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian,memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak (Suryana, 2016).

Puzzle huruf menurut (Sujiono, 2009) adalah alat permainan edukatif yang dapat melatih anak dalam menyusun bagian menjadi utuh dan logis sehingga menumbuhkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Dengan bermain puzzle huruf secara khusus dapat membantu anak mengenal huruf bentuk dan bunyi huruf yang merupakan dasar bagi anak untuk mengenal kata. Puzzle huruf merupakan alat permainan edukatif yang dirancang untuk membantu anak mengenal huruf , melatih koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan kemampuan kemampuan mengenal kata dan bahasa (Hurlock,1999). Puzzle huruf biasanya terdiri dari potongan-potongan huruf yang dapat di cocokkan dengan bentuk dan papan tertentu. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini khususnya

Menurt (Wiyani,2012) ada beberapa jenis puzzle yang umum digunakan dalam pembelajaran anak usia dini , yaitu : Puzzle potongan gambar, puzzle huruf dan angka, puzzle bentuk dan warna, puzzle tida dimensi masing masing memiliki tingkat kesulitan yang berbeda yang dapat di pilih sesuai tingkat usia anak serta kemampuan anak.

Permainan puzzle menurut Sunarti (2005:49) mempunyai tujuan, yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- B .Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c.Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Permainan Puzzle memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada anak. Permainan puzzle meruakan kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh. Posisi awal puzzle yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya membuat anak merasa tertantang untuk menyuyunnya kembali dan hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Manfaat bermain puzzle diantaranya dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan tidak hanya membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang aktif danmenyenangkan juga meningkatkan aktifitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukkan pengamatan atau ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran dan menggunakan semua panca indranya secara aktif

Adapun langkah langkah bermain puzzle menurut (Sujiono,2009) adalah sebagai berikut 1. Menjelaskan cara bermain puzzle dan memberikan contohnya 2. Memberikan anak kesempatan untuk mencoba sendiri secara bertahap .3. Membantu jika anak mengalami kesulitan menusun puzzle 4. Memberikan motivasi, penghargaan atau pujian atas hasil yang dicapai anak. egiatan bermain puzzle sebagai metode pembelajaran dapat dimodifikasi dengan berbagai kegiatan yang menarik bagi anak seperti menyusun nama sendiri dari potongan huruf, mencocokkan huruf awal dengan gambar benda , dan sebagainya.

Hubungan puzzle huruf dan pengenalan kata

Melalui permainan puzzle huruf, anak dapat mengamati, menyusun, dan mengingat bentuk huruf yang dibuat secara manual. Kegiatan ini melibatkan pemrosesan visual dan motorik secara bersamaan, yang dapat memperkuat daya ingat terhadap huruf dan bentuk kata (Apriyani, 2020). Dengan membuat huruf sendiri, anak terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga lebih mudah memahami dan mengingat bentuk serta bunyi huruf. Pengajaran kosakata pada pokoknya ialah mengajarkan penguasaan kosakata dengan maknanya. Namun penguasaan kata tidak hanya sebatas mampu menggunakan kata-kata pada kalimat akan tetapi juga menambahkan kata-kata baru dan memahami artinya serta menambahkan kata-kata baru tersebut ke dalam ingatan anak. Sehingga pemilihan kata akan lebih bermakna ketika dikaitkan dengan tema tertentu, dimana setiap tema memiliki kata kata khusus atau identik dengan tema tersebut. Contohnya tema alam semesta kata yang bisa dikenalaan pada anak antara lain: awan, bulan, bintang,

matahari bumi, langit, dan sebagainya. Dengan demikian anak merasa tertantang dan merasa seru saat belajar dan mengenal kata

Menurut Tarigan (2008), kemampuan mengenal kata mencakup kemampuan mengenali, mengucapkan, dan memahami arti dari kata-kata tertentu. Dalam konteks perkembangan anak usia dini, mengenal kata dimulai dari mengenal huruf, menyebut nama benda, dan mengaitkan kata dengan gambar. Menurut Santrock (2007), belajar melalui aktivitas bermain seperti puzzle dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep simbolik dan meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dengan demikian permainan puzzle membantu penguatan pengenalan huruf, pengalaman menyusun huruf menjadikata sederhana, pengaitan huruf dengan benda atau gambar (asosiatif), latihan mengucap kata saat menyusun puzzle.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan dan menunjukkan bahwa penggunaan puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun, yaitu :1. Penelitian oleh Dwi Astuti (2020) ” Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media puzzle pada anak kelompok B di TK Aisyiah Bustanul Athfal 03 banyumanik Semarang”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Anak-anak menjadi lebih aktif, tertarik, dan mudah mengenali bentuk serta bunyi huruf setelah diberikan perlakuan menggunakan puzzle huruf secara bertahap. 2. Penelitian oleh Rahmawati (2021) . Judul :” Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di TK Al Hikmah Depok”. Penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan bahasa anak, khususnya dalam mengenal kaa dan menyebutkan nama benda setelah diterapkan bermain puzzle huruf. Anak lebih cepat mengingat kata maupun menyusunnya dari huruf huruf yang ada dalam puzzle. 3. Penelitian oleh Lestari,D.(2022). Judul : ” Efektivitas Permainan Edukasi Puzzle dalam Meningkatkan Literasi Dini Anak Usia 5-6 tahun”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle huruf dapat meningkatkan literasi awal anak, termasuk dalam mengenal huruf, mengenal kata, serta menghubungkan simbol dengan suara. 4. Penelitian oleh A. Khairunnisa (2023). Judul : ” Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Puzzle Huruf di TK Mutiara Hati, Bandung. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan puzzle huruf secara berkelompok mampu merangsang minat baca anak dalam mengenal kata dan membaca kata-kata sederhana. Selain itu, anak menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menyusun puzzle huruf menjadi kata.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan diatas dapat disimpulkan bahwa : 1) Permainan puzzle huruf memberikan pengalaman belajar yang kongkrit dan

menyenangkan, 2) Puzzle huruf efektif dalam meningkatkan pengenalan huruf , dan mmengenal kata,3) Aktivitas ini sangat cocok diterapkan pada anak usia 5-6 tahun karena sesuai dengan karakteristik belajar mereka.yang aktif dan visual

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan model penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelasnya. PTK dilakukan secara siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Strategi yang dipilih peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengenalanpuzzle dalam pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di Tk Ade Irma Suryani. Penelitian ii dilakukan pada bulan januari dan Februari dengan Tema alam semesta dan materi tentang benda langit . Sumber data di peroleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan guru . Teknik pengumpulan data di lakukan melalui observasi dan pengumpulan dokumen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif . Analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah data observasi dan dokumentasi untuk memahami proses pembelajaran dan efektivitas permainan puzzle huruf. Tingkat perubahan yang terjadi diukur dengan persen. Jumlah anak yang mampu mencapai indikator keberhasilan dibagi jumlah seluruh anak yang diteliti dikalikan seratus persen, maka diketahui persentase dari tingkat keberhasilan tindakan.

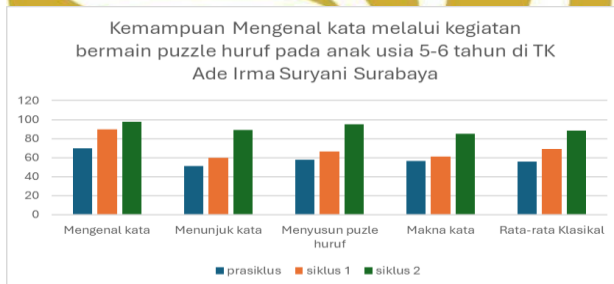
Penentuan presentase keberhasilan tindakan didasarkan pada skor yang diperoleh dari data hasil observasi Tingkat Penguasaan taraf keberhasilan tindakan.1. Untuk siswa dikatakan berhasil minimal skor anak meningkat satu kategori . misal dari MB menjadi BSH 2. Untuk Guru dikatakan berhasil apabila skor total tindakan diatas 85% .

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Ade Irma Suryani Surabaya adalah sebuah TK kecil yang terletak tidak jauh dari lokasi tempat tinggal pebeliti. Tk Ade irma Suryani ini didirikan sekitar tahun 1966 di wilayah nyamplungan Gg 9 tepatnya di RT 3, RW 10 Kelurahan Ampel Kecamatan Semampir Surabaya. Tk ini didirikan secara swadaya oleh masyarakat dengan harapan anak anak usia dini di wilayah sekitar dapat mengenyampendidikan lebih baik di masa yang akan datang.

Dari hasil pra tindakan di peroleh data kemampuan mengenal kata anak mencapai 55,60%. Dari data ini peneliti menyusun perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media LKA dan puzzle huruf

untuk mengenal kata benda langit . Kegiatan pembelajaran di lakukan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup di setiap pertemuan . pada siklus 1 ada 2 kali pertemuan .Hasil dari siklus I dicapai skor nilai observasi guru rata-rata sebesar 68,75% dan capaian aktivitas anak dalam pembelajaran rata-rata 70,90% dengan perkembangan kemampuan mengenal kata rata-rata 68,38% Dimana 40% anak sudah berkembang sesuai harapan dan sangat baik. Namun karena capaian skor aktivitas guru masih kurang dari kreteria berhasil 85% dan capaian pembelajaran anak masih dibawah indikator keberhasilan sebesar 80%, maka penelitian dilanjutkan dengan melakukan siklus 2 . Pada siklus 2 ini guru mencoba menerapkan strategi berbeda dengan media yang sama yaitu dengan membuat 2 kelompok dan melakukan aktivitas menyusun puzzle dengan game yang kemudian di evalusai untuk memastikan capaian individu dengan melakukan pengulangan sebanyak 2 kali pertemuan. Dan hasilnya dicapai skor aktivitas guru sebesar 87,5% atau diatas target 85% sebesar 27% dan capaian aktivitas anak rata-rata 86,87% sedangkan perkembangan kemampuan mengenal kata nama benda langit di peroleh rata-rata 88,43% dengan 18 anak (90%) berkembang sangat baik Hal tersebut menunjukkan capaian perkembangan anak yang melebihi target 80%. Berikut gambar diagram perkembangan capaian kemampuan anak mengenal kata melalui kegiatan bermain pizzle pada anak usia 5-6 tahun di TK Ade Irama Suryani Surabaya dari pra tindakan sampai siklus 2



Penerapan pembelajaran melalui Permainan puzzle dari penelitian diatas membuktikan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata di Kelompok B TK Ade Irma Suryani. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan puzzle. Puzzle merupakan suatu masalah atau misteri yang dapat dipecahkan dengan kepandaian dan kreativitas. Puzzle berdasar pada proses penyelidikan dan penemuan untuk menyelesaikannya, yang mungkin dapat dipecahkan dengan cepat oleh mereka yang mempunyai kemampuan deduktif yang bagus. Hal ini menjadi pondasi bagi anak untuk belajar bernalar kritis sebagai salah satu tujuan dari pembelajaran abad 21 . Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan edukatif berupa bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal kata anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat di simpulkan bahwa :

1. kemampuan mengenal kata di TK Ade Irma Suryani Kelurahan Ampel Kecamatan Semampir Kota Surabaya pelaksanaanya di lakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus ada dua pertemuan membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui Permainan puzzle. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap pertemuan terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup. Penerapan permainan puzzle dilakukan sedemikian rupa antara kativitas guru dan murid sehingga anak menjadi tertarik dan lebih aktif serta termotivasi untuk belajar mengenal kata.
2. Peningkatan kemampuan mengenal kata pada anak melalui permainan puzzle di TK Ade Irma Suryani Kelompok B Tahun Pelajaran 2024/2025 terbukti efektif hal tersebut dibuktikan dari hasil rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 78% dan mengalami peningkatan pada Siklus II sebesar 87,5%. Selanjutnya untuk hasil rata-rata observasi terhadap kemampuan anak mengenal kata melalui kegiatan bermain puzzle di peroleh skor rata rata klasikal di akhir siklus II sebesar 88,43% dan capaian individua ada 18 anak dengan perkemabangan sangat baik atau 90% dari jumlah anak keseluruhan. Dengan demikain dicapai kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle, dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata di Kelompok B TK Ade Irma Suryani Kecamatan Semampir Kota Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hasil penelitian ini disarankan:

3. Bagi guru , Penelitian ini dapat di gunakan sebagai bahan masukan untuk menggunakan permainan puzzle dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan mengenal kata . Dan bisa melakukan pengembangan dengan berbagai varasi dan tema yang meningkatkan minat dan motivasi anak.
4. Bagi anak, hendaknya penelitian ini dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal kata anak.
5. Bagi Kepala Sekolah, sebagai masukan untuk memfasilitasi alat permainan- permainan bagi anak di sekolah, terutama yang merangsang perkembangan kemampuan mengenal kata anak.
6. Bagi Peneliti lain, dapat dijadikan bahan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang manfaat alat-alat edukatif terkait dengan upaya pengembangan aspek kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun.
7. Penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan*. Yogyakarta: Java literasi
- Aqib, Zainal. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia Arikunto,
- Ayuningsih. 2010. *Aktivitas Cerdas Mengisi Kegiatan PAUD*. Jakarta: Erlangga
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Kelima). Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmariyani, E., & Jendriadi. (2020). *Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Galeri Mandiri.
- Hidayati, Wiji dan Sri Purnami. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Teras Husdarta dan Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Lestari, R. (2021). "Pengaruh Media Puzzle Huruf terhadap Pengenalan Kata Sederhana pada Anak TK B." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 9(3), 134–140.
- M. Fadlillah, M. P. I. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Masnur Muslich, Melaksanakan PTK : Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).
- Melati, Risang. 2012. *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak*. Yogyakarta: Araska
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Montolalu, B.E.F dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana
- Muti'ah. Diana. 2010. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Sinar Sinanti Soebachman, Agustina. 2012. *Pemainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books Suardiman,
- Owens, Robert E. Jr. (2012). *Language Development: An Introduction* (8th ed.). Boston: Pearson Education, Inc.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books
- Rochmawati, L. (2019). *Strategi Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development* (11th ed.). New York: cGraw-Hill.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Siti Partini. 2003. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*. Yogyakarta: FIP UNY
- Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sujiono dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kemampuan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sunarti, Euis dan Rulli Purwanti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Vygotsky, Lev S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Abidin, Ratno dan Asy'ari. (2023). *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. UM Surabaya Publishing
- Wiyani, N. A. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Yuliani, N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Yulianty. Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.