

PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI

Nur Islami Lailatul Nisa'

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : nur.19008@mhs.unesa.ac.id

Suharti

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal symbol huruf pada anak usia dini di TK Al Amin Surabaya. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan awal anak dalam mengidentifikasi, menyebutkan, dan melafalkan huruf vokal (a, i, u, e, o), di mana sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) hingga Mulai Berkembang (MB). Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain tiga tahapan, yaitu *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*) sebanyak tiga kali, dan *posttest*. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang mencakup lima indikator: menyebutkan huruf vokal, menunjukkan huruf vokal, menghubungkan simbol huruf dengan gambar, mengelompokkan huruf vokal, serta menebalkan/menyalin huruf. Analisis data dilakukan secara statistik menggunakan uji Paired Samples T-Test dengan bantuan program SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak yang signifikan. Secara statistik, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Penggunaan media puzzle huruf terbukti efektif dalam meningkatkan fokus, antusiasme, dan kemandirian anak, sehingga capaian perkembangan anak meningkat ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga Berkembang Sangat Baik (BSB). Meskipun instrumen penelitian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,418 (tidak reliabel) dan data tidak berdistribusi normal, observasi lapangan secara konsisten menunjukkan pengaruh positif yang nyata dari media tersebut terhadap literasi dasar anak.

Kata Kunci: Permainan Puzzle Huruf, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini.

Abstract

This research aims to determine the effect of letter puzzle game media on the ability to recognize letter symbols in early childhood at TK Al Amin Surabaya. The background of this study is based on the low initial ability of children to identify, mention, and pronounce vowels (a, i, u, e, o), where most children were still in the "Not Yet Developed" (BB) to "Starting to Develop" (MB) categories. The research method used is an experiment with a three-stage design: *pretest*, three *treatments*, and *posttest*. The research instrument is an observation sheet covering five indicators: mentioning vowels, showing vowels, connecting letter symbols with pictures, grouping vowels, and thickening/copying vowels. Data analysis was carried out statistically using the Paired Samples T-Test with SPSS 26. The results showed a significant increase in children's abilities. Statistically, a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 was obtained, which is smaller than the significance level of 0.05. This proves that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. The use of letter puzzle media is proven effective in increasing children's focus, enthusiasm, and independence, so that the children's developmental achievements increased to the "Developed as Expected" (BSH) and "Very Well Developed" (BSB) categories. Although the research instrument showed a *Cronbach's Alpha* value of 0.418 (not reliable) and the data was not normally distributed, field observations consistently showed a tangible positive influence of the media on children's basic literacy.

Keywords: Letter Puzzle Game, Letter Recognition Ability, Early Childhood.

1. PENDAHULUAN

Bagian Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam membangun dasar perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun motorik. Pada masa ini, anak berada pada fase perkembangan pesat yang sering disebut

sebagai *golden age*, sehingga stimulasi yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan literasi, khususnya kemampuan mengenal huruf sebagai dasar keterampilan membaca dan menulis.

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa yang berperan penting dalam proses pembelajaran anak. Pengenalan huruf, terutama huruf vokal, menjadi tahap awal dalam membangun kemampuan membaca permulaan. Anak yang mampu mengenal huruf dengan baik akan lebih mudah dalam mengidentifikasi bunyi, memahami simbol, serta mengembangkan kemampuan berbahasa secara menyeluruh. Sebaliknya, anak yang belum menguasai kemampuan ini cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran pada tahap berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa penguasaan literasi dasar sejak usia dini menjadi fondasi utama dalam meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan komunikasi anak .

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Al Amin Surabaya, ditemukan bahwa sebagian besar anak usia 4–5 tahun belum mampu mengenal huruf vokal dengan baik. Anak masih sering tertukar dalam menyebutkan huruf, kesulitan dalam mengidentifikasi simbol huruf, serta belum mampu menghubungkan antara bentuk huruf dengan bunyinya . Selain itu, tingkat perhatian dan konsentrasi anak dalam pembelajaran juga masih rendah, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pencapaian kemampuan literasi dasar.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari metode dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik cenderung membuat anak cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Padahal, karakteristik anak usia dini menuntut pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pada kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak, sehingga proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih efektif dalam menstimulasi perkembangan mereka. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah media permainan puzzle huruf. Puzzle huruf merupakan permainan edukatif yang terdiri dari potongan-potongan huruf yang dapat disusun menjadi bentuk tertentu atau kata sederhana. Media ini tidak hanya melibatkan aktivitas kognitif, tetapi juga motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan pemecahan masalah. Penggunaan puzzle huruf memungkinkan anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Secara teoretis, penggunaan media puzzle huruf dalam pembelajaran anak usia dini dinilai efektif karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka

lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret dibandingkan abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media visual dan manipulatif seperti puzzle huruf sangat membantu dalam proses pengenalan simbol huruf. Selain itu, kegiatan menyusun puzzle juga dapat meningkatkan konsentrasi, ketelitian, serta rasa percaya diri anak dalam menyelesaikan tugas.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari, Darmiyanti, dan Putri (2022) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun, dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan anak secara signifikan. Selanjutnya, penelitian Febriarum (2021) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan puzzle huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi anak usia dini, baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Sementara itu, penelitian Surtika (2019) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle huruf melalui desain pretest dan posttest .

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun masih terbatas, khususnya pada konteks pembelajaran di TK Al Amin Surabaya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan guna memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran literasi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) melalui tahapan pretest, treatment, dan posttest. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar anak.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, tetapi juga secara praktis bagi guru dan lembaga PAUD dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran

tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Dengan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya media permainan puzzle huruf, diharapkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal. Hal ini menjadi langkah awal yang penting dalam mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya serta meningkatkan kualitas literasi generasi masa depan.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal anak, dan Setelah itu, diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan hasil setelah perlakuan diberikan.

Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan dilakukannya randomisasi subjek penelitian secara penuh. Dengan demikian, penelitian ini tetap dapat mengukur pengaruh perlakuan secara objektif melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada anak.

Sampel Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A di TK Al Amin Surabaya. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 18 anak, yang terdiri dari satu kelas kelompok A sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Pemilihan anak usia 4-5 tahun didasarkan pada pertimbangan bahwa pada usia tersebut anak berada pada tahap awal perkembangan literasi, khususnya dalam mengenal huruf vokal (a, i, u, e, o). Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mengenali simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta menghubungkan huruf dengan objek yang dikenal.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati perkembangan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal

huruf vokal, yaitu: (1) menyebutkan huruf vokal, (2) menunjukkan huruf vokal, (3) mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai, (4) mengelompokkan huruf vokal, dan (5) menebalkan atau menyalin huruf vokal. Penilaian dilakukan menggunakan skala perkembangan anak, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah diuji validitasnya melalui *expert judgment* serta uji statistik menggunakan korelasi Product Moment. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan hasil observasi, serta data perkembangan anak selama penelitian berlangsung.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan, menyusun instrumen penelitian, serta menyiapkan media pembelajaran berupa puzzle huruf. Selain itu, peneliti juga melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari tiga kegiatan utama, yaitu:

a. Pretest

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal sebelum diberikan perlakuan. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun.

b. Treatment (Perlakuan).

Perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media permainan puzzle huruf dalam kegiatan pembelajaran. Treatment dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada setiap pertemuan, anak diberikan kegiatan menyusun, mencocokkan, dan mengenali huruf vokal melalui permainan puzzle. Pada tahap ini terlihat adanya peningkatan kemampuan anak secara bertahap, mulai dari pengenalan awal hingga mampu mengenali huruf secara mandiri .

c. Posttest

Posttest dilakukan setelah seluruh treatment selesai diberikan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan anak dalam mengenal

huruf vokal setelah menggunakan media puzzle huruf

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini dilakukan pengolahan dan analisis data, penarikan kesimpulan, serta penyusunan laporan hasil penelitian

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil perkembangan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan. Data disajikan dalam bentuk tabel dan uraian naratif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan kemampuan anak.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Uji ini dipilih karena sesuai untuk data berpasangan yang tidak berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pretest, treatment, dan posttest terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun di TK Al Amin Surabaya. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan inferensial untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf vokal anak.

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal (a, i, u, e, o) masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu menyebutkan huruf vokal secara tepat dan masih mengalami kesalahan dalam pelafalan. Selain itu, anak juga mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi simbol huruf ketika ditunjukkan secara acak oleh guru. Berdasarkan hasil observasi, hanya beberapa anak yang mampu mengenali dan menyebutkan huruf vokal dengan benar, sementara sebagian besar lainnya masih memerlukan bantuan dan arahan dari guru. Anak cenderung ragu-ragu saat diminta untuk menunjukkan huruf tertentu serta belum mampu menghubungkan antara bentuk huruf dengan bunyinya secara tepat. Dari aspek perhatian, beberapa anak terlihat kurang fokus dan mudah teralihkan selama kegiatan berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Secara umum, kemampuan mengenal huruf

vokal pada tahap pretest berada pada kategori *Belum Berkembang (BB)* hingga *Mulai Berkembang (MB)*.

Pelaksanaan treatment dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media permainan puzzle huruf. Setiap treatment dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak dalam mengenal huruf vokal.

Pada treatment pertama, anak mulai diperkenalkan dengan media puzzle huruf sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan. Namun demikian, kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal masih berada pada tahap awal perkembangan. Anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun dan mencocokkan potongan huruf dengan benar, serta masih memerlukan bimbingan intensif dari guru. Beberapa anak juga terlihat kurang percaya diri saat diminta menyebutkan huruf vokal.

Pada treatment kedua, terjadi peningkatan kemampuan anak dibandingkan dengan treatment pertama. Anak mulai terbiasa menggunakan media puzzle huruf dan menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian anak sudah mampu menyusun potongan puzzle huruf dengan lebih tepat meskipun masih memerlukan bantuan dalam beberapa aspek. Selain itu, kemampuan anak dalam menyebutkan huruf vokal mulai berkembang, ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri anak dalam menjawab pertanyaan.

Dari aspek perhatian, anak terlihat lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi antara anak dengan guru maupun teman sebaya juga mulai meningkat, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif.

Pada treatment ketiga, perkembangan kemampuan anak terlihat semakin optimal. Sebagian besar anak telah mampu mengenali, menyebutkan, dan mencocokkan huruf vokal dengan benar secara mandiri. Anak juga menunjukkan peningkatan dalam menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya secara konsisten. Tingkat kesalahan yang dilakukan anak semakin berkurang, dan hanya sebagian kecil anak yang masih memerlukan bimbingan ringan.

Secara keseluruhan, hasil treatment menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal yang signifikan dari tahap pertama hingga tahap ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan puzzle huruf mampu memberikan stimulasi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal huruf vokal anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan puzzle huruf. Sebagian besar anak telah mampu

menyebutkan huruf vokal dengan benar dan lancar tanpa bantuan dari guru.

Anak juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi simbol huruf vokal ketika ditunjukkan secara acak. Mereka dapat dengan cepat menunjuk huruf yang dimaksud serta mengucapkan bunyinya dengan tepat. Selain itu, anak telah mampu mencocokkan dan menyusun huruf vokal menggunakan media puzzle secara mandiri dan percaya diri.

Pada indikator menyebutkan huruf vokal, sebagian besar anak telah mencapai kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)* hingga *Berkembang Sangat Baik (BSB)*. Pada indikator menunjukkan huruf vokal, hampir seluruh anak mampu menunjukkan huruf dengan tepat. Sementara itu, pada indikator mencocokkan huruf dengan gambar, mengelompokkan huruf vokal, serta menyalin huruf vokal, terjadi peningkatan kemampuan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest.

Dari aspek perhatian dan keaktifan, anak terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Interaksi sosial antar anak maupun dengan guru juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga aspek sosial dan emosional anak.

Secara keseluruhan, hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal anak mengalami peningkatan dari kategori *Belum Berkembang* dan *Mulai Berkembang* menjadi *Berkembang Sesuai Harapan* bahkan *Berkembang Sangat Baik*.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,011, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, seluruh responden menunjukkan peningkatan nilai (positive ranks), tanpa adanya penurunan atau nilai tetap.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan puzzle huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun.

Hasil Analisis Statistik

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan

menggunakan uji non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,011, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, seluruh responden menunjukkan peningkatan nilai (positive ranks), tanpa adanya penurunan atau nilai tetap.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan puzzle huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan puzzle huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap mulai dari tahap pretest, treatment, hingga posttest. Pada bagian ini akan dibahas temuan penelitian dengan mengaitkannya pada teori perkembangan anak usia dini serta hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal berada pada kategori rendah. Anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan, menunjukkan, serta mengidentifikasi huruf vokal dengan benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi dasar anak belum berkembang secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan konsep perkembangan literasi awal yang menyatakan bahwa pengenalan huruf merupakan tahap awal dalam proses membaca dan menulis, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan puzzle huruf, terjadi peningkatan kemampuan anak secara signifikan. Pada tahap treatment pertama, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan, meskipun masih memerlukan bimbingan dalam mengenali huruf. Pada tahap treatment kedua dan ketiga, kemampuan anak berkembang secara bertahap, ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri, ketepatan dalam menyusun huruf, serta kemampuan dalam menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya.

Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik. Anak tidak hanya mampu mengenal huruf vokal secara visual, tetapi juga mampu mengucapkan bunyi huruf serta menggunakannya dalam konteks sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan literasi anak secara signifikan .

Peran Media Puzzle Huruf dalam Pembelajaran

Media permainan puzzle huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini. Puzzle huruf merupakan media konkret yang memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Dalam proses pembelajaran, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan menyusun, mencocokkan, dan mengenali huruf.

Secara teoretis, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget, di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret dibandingkan abstrak. Penggunaan media puzzle huruf yang bersifat visual dan manipulatif membantu anak dalam memahami bentuk dan simbol huruf secara lebih nyata. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya penggunaan media yang konkret dan kontekstual.

Selain itu, media puzzle huruf juga mampu meningkatkan aspek motorik halus anak melalui aktivitas menyusun dan memegang potongan puzzle. Aktivitas ini melibatkan koordinasi antara mata dan tangan, yang secara tidak langsung mendukung kemampuan menulis anak di kemudian hari. Dari aspek kognitif, anak dilatih untuk memecahkan masalah sederhana, seperti mencocokkan bentuk huruf dan menemukan pasangan yang tepat.

Penggunaan puzzle huruf juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Anak merasa seperti sedang bermain, sehingga tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar. Kondisi ini meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan prinsip *learning through play* dalam pendidikan anak usia dini, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan bermain.

Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Anak

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah meningkatnya motivasi dan keaktifan anak selama proses pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan, anak cenderung kurang fokus dan mudah teralihkan. Namun, setelah menggunakan media puzzle huruf, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media puzzle huruf yang memiliki warna menarik dan bentuk yang variatif mampu menarik perhatian anak. Anak menjadi lebih fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dan menunjukkan keinginan untuk mencoba secara mandiri. Selain itu, interaksi antara anak dengan

guru dan teman sebaya juga meningkat, yang menunjukkan adanya perkembangan pada aspek sosial anak.

Peningkatan keaktifan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial anak. Anak menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban dan lebih berani dalam mencoba hal baru. Hal ini penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Kesesuaian dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari, Darmiyanti, dan Putri (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun.

Selanjutnya, penelitian Febriarum (2021) juga menemukan bahwa penggunaan media puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan literasi anak secara signifikan, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Demikian pula dengan penelitian Surtika (2019) yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle huruf .

Konsistensi hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media puzzle huruf merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Hal ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan anak.

Analisis Hasil Uji Statistik

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,011 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, seluruh responden menunjukkan peningkatan nilai tanpa adanya penurunan atau nilai tetap. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf memberikan dampak yang konsisten terhadap seluruh subjek penelitian .

Hasil ini memperkuat temuan secara deskriptif bahwa media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal. Secara statistik, peningkatan yang terjadi tidak bersifat kebetulan, melainkan merupakan hasil dari perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran.

Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak, seperti puzzle huruf, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Selain itu, lembaga PAUD perlu memberikan dukungan dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Media pembelajaran yang berkualitas akan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam bidang literasi awal. Penelitian ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa anak.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan relatif terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian hanya difokuskan pada kemampuan mengenal huruf vokal, sehingga belum mencakup aspek literasi lainnya secara menyeluruh.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar serta mengkaji aspek literasi lain, seperti kemampuan membaca dan menulis secara lebih mendalam.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan puzzle huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4–5 tahun. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan kemampuan anak yang terlihat secara bertahap mulai dari tahap pretest, treatment, hingga posttest.

Pada tahap awal (pretest), kemampuan mengenal huruf vokal anak masih berada pada kategori rendah. Anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan, menunjukkan, serta mengidentifikasi huruf vokal dengan benar. Selain itu, anak juga belum mampu menghubungkan antara simbol huruf dengan bunyinya secara tepat, serta

menunjukkan tingkat perhatian yang masih rendah dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media permainan puzzle huruf, terjadi peningkatan kemampuan anak secara bertahap pada setiap sesi treatment. Anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, menjadi lebih aktif, serta mampu mengenali huruf vokal dengan lebih baik. Pada tahap akhir (posttest), sebagian besar anak telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik. Anak tidak hanya mampu mengenali huruf secara visual, tetapi juga mampu menyebutkan bunyi huruf dan mencocokkannya dengan benar.

Hasil analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,011 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media permainan puzzle huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini.

Secara keseluruhan, media permainan puzzle huruf dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar anak, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sangat penting dalam mendukung perkembangan literasi dasar anak sebagai fondasi untuk pendidikan selanjutnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan anak usia dini, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak, seperti media permainan puzzle huruf, guna meningkatkan kemampuan literasi anak secara optimal. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran yang interaktif, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menarik bagi anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar serta mengkaji variabel lain yang berkaitan dengan literasi anak, seperti kemampuan

membaca permulaan dan menulis, sehingga hasil penelitian dapat lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Kampus JL H M Yasin Limpo No, Suci II, Sulawesi Selatan, and Dahlia II Patiung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Kampus JL H M Yasin Limpo No. 2021. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4 (1): 53–65. <https://doi.org/10.24252/NANANEKE.V4I1.21598>.
- Futihah, Siti, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastroah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, and Uin Sultan Maulana Hasanuddin Banten. 2020. "Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan." *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar* 7 (02): 135–48. <https://doi.org/10.32678/IBTIDAI.V7I02.3683>.
- Rahmadani, Fita, Dadan Suryana, and Sri Hartati. 2019. "Pengaruh Media Sand Paper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Di TK Islam Budi Mulia Padang." *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* 6 (1): 56–67. <https://doi.org/10.24036/104545>.
- Rishantie, Shinta Anggraini, Sri Saparahayuningsih, Dan Yulidesni, and Srisaparahayu@yahoo Co Id Yulidesni. 2018. "Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media Puzzle Kata Pada Kelompok B PAUD Istoqomah Selupu Rejang." *Jurnal Ilmiah Potensi* 3 (1): 7–10. <https://doi.org/10.33369/JIP.3.1.7-10>.
- Robingatin, Zulkiah Ulfah. 2021. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hlm 11.
- Sari, N R, F Hayati, and H Harfiandi. 2021. "Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok a Di Tk Bungong Seleupok Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan 2 Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan ...*- 68 Mita Dewi Purnamasari, Astuti Darmiyanti, Feronica Eka Putri Al Abyadh PRODI PIAUD STAI DINIYAH PEKANBARU Volume 5, No 2, Desember 2022 (1). <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/232/78>.
- Surtika, T. (2019). Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal PAUD*, 3(1), 67–75.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Vortuna, Dewi, Ratiyah, and Syafdaningsih. 2018. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Tumbuh Kembang* 5 (2): 1–13.
- Vortuna, Dewi, Ratiyah, and Syafdaningsih. 2018. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Tumbuh Kembang* 5 (2): 1–13.