AKSELERASI:
JURNAL PENDIDIKAN GURU MI
Volume 5, Nomor 2, Juni 2024, Hal. 129-141

PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NU 01 SUBOH SITUBONDO

Suci Lestari[1*], Andi Wapa[1], Shovi Yatul Istifadah[2]
[123]Pendidikan Guru Paud Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Bakti Indonesia
e-mail: [1]suci9108@gmail.com, [2]Shoviyatulistifadah.mpd@gmai.com, [3]wapaandi5@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using letter puzzle media on the literacy skills of children aged 4-5 years at NU 01 Kindergarten, Suboh District, Situbondo. The study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 19 children aged 4-5 years. Data collection techniques were carried out through observation, child ability tests, and documentation. Data were analyzed descriptively by calculating the percentage of children's literacy achievement in each cycle. The results showed that the use of letter puzzle media was able to improve children's literacy skills, especially in recognizing the shapes and sounds of the letters of the alphabet. In the pre-cycle stage, most children were still in the insufficient and sufficient categories. After the application of letter puzzle media in Cycle I, children's literacy skills began to improve, and in Cycle II, 89.5% of children had reached the good and excellent categories. This improvement occurred because letter puzzle media provided a concrete, interesting, and enjoyable learning experience so that children were more active and motivated in learning. Thus, letter puzzle media is effective for improving the literacy skills of early childhood.
Keywords: *Letter puzzle media, Literacy skills, Early childhood, Recognizing letters*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun di TK NU 01 Kecamatan Suboh Situbondo. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 19 anak usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes kemampuan anak, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase pencapaian kemampuan literasi anak pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan literasi anak, khususnya dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf alfabet. Pada tahap pra siklus, sebagian besar anak masih berada pada kategori kurang dan cukup. Setelah penerapan media puzzle huruf pada Siklus I, kemampuan literasi anak mulai meningkat, dan pada Siklus II sebanyak 89,5% anak telah mencapai kategori baik dan baik sekali. Peningkatan tersebut terjadi karena

media puzzle huruf memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan sehingga anak lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle huruf efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.
Kata kunci: *Media puzzle huruf, Kemampuan literasi, Anak usia dini, Mengenal huruf*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu tahap pendidikan yang memiliki peranan penting dalam memberikan dasar perkembangan bagi anak sebelum memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Mulyasa (2017), pendidikan anak usia dini memiliki tujuan untuk memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak agar anak memiliki kesiapan dalam menghadapi tahap perkembangan selanjutnya. Pada masa usia dini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, salah satunya adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa menjadi aspek penting karena melalui bahasa anak mampu berkomunikasi, menyampaikan gagasan, memahami informasi, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Tarigan, 2015).

Salah satu bagian dari perkembangan bahasa anak usia dini adalah kemampuan keaksaraan awal, khususnya kemampuan mengenal huruf alphabet. Kemampuan keaksaraan awal merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang perlu distimulasi sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014). Menurut Susanto (2017), perkembangan kemampuan membaca awal pada anak dimulai dari kemampuan mengenal simbol-simbol bahasa seperti huruf dan bunyi. Anak usia 4-5 tahun mulai diperkenalkan dengan bentuk dan bunyi huruf melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini tidak dilakukan secara formal seperti pembelajaran membaca pada sekolah dasar, tetapi melalui kegiatan bermain yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada anak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK NU 01 Suboh, ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak usia 4-5 tahun masih belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf, membedakan bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta menghubungkan antara bentuk huruf dengan bunyinya. Kondisi tersebut terlihat

ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, dimana beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru dalam menyebutkan maupun mengenali huruf yang ditunjukkan.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pembelajaran dapat membantu penyampaian pesan pembelajaran sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah media puzzle huruf. Media puzzle huruf merupakan permainan edukatif yang dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan huruf menjadi bentuk huruf atau kata tertentu. Melalui kegiatan bermain puzzle, anak tidak hanya melihat huruf secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam menyusun, mencocokkan, dan mengenali bentuk huruf. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga anak lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Fadlillah, 2017).

Menurut Saputra (2024), puzzle merupakan media permainan yang dapat memotivasi anak karena memberikan pengalaman nyata melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan bagian-bagian tertentu. Permainan puzzle juga dapat membantu perkembangan kognitif, motorik, serta kemampuan berpikir anak. Dalam pembelajaran mengenal huruf, media puzzle huruf dapat menjadi sarana yang menarik karena menggabungkan unsur bermain dan belajar sehingga anak lebih mudah menerima pembelajaran.

Penggunaan media puzzle huruf juga memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak. Melalui media tersebut anak dapat melatih kemampuan mengingat huruf alphabet, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa dan keaksaraan anak usia dini. Penelitian Suryastini, Wirya, dan Ujianti (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak

melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap. Selain itu, penelitian Astuti dan Istiarina (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui penerapan tindakan pembelajaran yang sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media puzzle huruf dipandang dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet menggunakan media puzzle huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK NU 01 Suboh.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti melalui suatu tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2019). Penelitian tindakan kelas dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet anak melalui penggunaan media puzzle huruf.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam setiap siklus untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak dan melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan (Arikunto, 2019). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Penelitian ini dilaksanakan di TK NU 01 Suboh Kecamatan Suboh Kabupaten Situbondo Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun dengan jumlah keseluruhan 19 anak. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan bantuan teman sejawat, supervisor, serta dukungan dari pihak sekolah dalam proses pelaksanaan tindakan dan pengamatan penelitian.

Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini berupa penggunaan media puzzle huruf dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf alphabet. Media puzzle

huruf digunakan sebagai alat permainan edukatif yang memungkinkan anak belajar mengenal bentuk huruf, menyusun huruf, serta menghubungkan antara simbol huruf dengan bunyinya melalui kegiatan bermain. Penggunaan media ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang membutuhkan kegiatan pembelajaran menarik, konkret, dan menyenangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan mengenal huruf alphabet anak. Indikator yang diamati meliputi kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, serta memahami arti kata dalam cerita.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes kemampuan anak, dan dokumentasi. Data hasil observasi diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas anak selama pembelajaran menggunakan media puzzle huruf. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan dan bukti kegiatan selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengolah hasil observasi dan penilaian kemampuan anak. Data yang diperoleh kemudian dihitung berdasarkan skor yang diperoleh anak dan dikonversikan dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan mengenal huruf alphabet (Arikunto, 2019). Hasil penilaian dikategorikan berdasarkan tingkat perkembangan kemampuan anak, yaitu kategori baik sekali, baik, cukup, kurang, dan buruk sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK NU 01 Suboh pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 19 anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet melalui penggunaan media puzzle huruf. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen observasi kemampuan literasi anak. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui

perkembangan kemampuan mengenal huruf alphabet anak melalui beberapa indikator, yaitu: (1) kemampuan menyimak, (2) mengenal konsep buku, (3) keterampilan bercerita, dan (4) mengenali bentuk dan bunyi huruf. Selain itu, kemampuan anak diamati melalui aktivitas mengenal simbol huruf, menghubungkan bentuk huruf dengan bunyi, serta menggunakan huruf dalam kegiatan sederhana. Penilaian kemampuan anak menggunakan skala penilaian dengan rentang skor 1-5, dimana skor 1 menunjukkan kemampuan sangat kurang dan skor 5 menunjukkan kemampuan sangat baik. Data hasil observasi kemudian dianalisis menggunakan rumus:

$$Nilai\ Anak = (Skor\ Perolehan\ Anak / Skor\ Maksimum) \times 100$$

Hasil perolehan nilai kemudian dikategorikan berdasarkan persentase perkembangan kemampuan anak, yaitu:

Nilai	Persentase	Kategori
≥90	≥90%	Baik Sekali
70-89	70-89%	Baik
50-69	50-69%	Cukup
30-49	30-49%	Kurang
≤29	≤29%	Buruk

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum dilakukan tindakan menggunakan media puzzle huruf, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf alphabet anak. Berdasarkan hasil pengamatan awal diketahui bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk huruf, menyebutkan huruf alphabet, serta menghubungkan antara simbol huruf dengan bunyinya.

Pada tahap pra siklus, pembelajaran mengenal huruf masih didominasi oleh kegiatan pemberian contoh dari guru sehingga anak belum banyak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa anak kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan mengenal huruf.

Hasil analisis kemampuan mengenal huruf alphabet pada tahap pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pra Siklus

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Baik Sekali	0	0%

Baik	3	15,8%
Cukup	5	26,3%
Kurang	7	36,8%
Buruk	4	21,1%
Jumlah	**19**	**100%**

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf alphabet anak masih berada pada kategori rendah. Sebagian besar anak berada pada kategori kurang dan cukup, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik.

Siklus I

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan penggunaan media puzzle huruf dalam kegiatan pembelajaran. Guru memperkenalkan media puzzle huruf kepada anak, memberikan contoh cara menyusun puzzle, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba mengenali dan menyusun huruf secara mandiri maupun kelompok.

Penggunaan media puzzle huruf membuat anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan dilakukan melalui aktivitas bermain. Anak mulai menunjukkan perkembangan dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan beberapa huruf alphabet, serta mencoba mencocokkan huruf sesuai bentuknya.

Namun, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala. Sebagian anak masih membutuhkan bantuan guru dalam menyusun puzzle, beberapa anak belum mampu menghubungkan bunyi huruf dengan bentuk huruf, serta masih kurang percaya diri ketika diminta menyebutkan huruf.

Hasil analisis kemampuan mengenal huruf alphabet pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Baik Sekali	2	10,5%
Baik	7	36,8%
Cukup	6	31,6%
Kurang	3	15,8%
Buruk	1	5,3%
Jumlah	**19**	**100%**

Berdasarkan hasil siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf alphabet dibandingkan dengan kondisi awal. Jumlah anak yang mencapai kategori baik dan baik sekali mulai meningkat. Namun hasil tersebut belum mencapai target keberhasilan penelitian sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa guru perlu memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak untuk mengeksplorasi media puzzle huruf, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan bimbingan secara bertahap kepada anak yang masih mengalami kesulitan.

Siklus II

Pada siklus II, tindakan dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru melakukan perbaikan pembelajaran dengan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk bermain menggunakan puzzle huruf. Guru juga memberikan penguatan positif agar anak lebih percaya diri dalam mengenali dan menyusun huruf.

Pada pelaksanaan siklus II terlihat perubahan yang lebih baik. Anak mulai terbiasa menggunakan media puzzle huruf, mampu mencocokkan bentuk huruf, mengenali bunyi huruf, serta lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis kemampuan mengenal huruf alphabet pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Baik Sekali	9	47,4%
Baik	8	42,1%
Cukup	2	10,5%
Kurang	0	0%
Buruk	0	0%
Jumlah	**19**	**100%**

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan. Sebanyak 17 anak atau 89,5% telah mencapai kategori baik dan baik sekali. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan mengenal huruf alphabet anak, peneliti melakukan observasi terhadap 19 anak usia 4-5 tahun di TK NU 01 Suboh selama kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle huruf berlangsung.

Hasil observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak dalam mengenali simbol huruf, memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf, serta kemampuan literasi awal anak pada setiap siklus penelitian.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penggunaan media puzzle huruf terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak usia 4-5 tahun di TK NU 01 Suboh. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil analisis data mulai dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada kondisi awal, kemampuan mengenal huruf anak masih rendah karena sebagian besar anak belum mampu mengenali bentuk huruf, menyebutkan simbol huruf, serta menghubungkan antara bentuk huruf dengan bunyinya. Setelah dilakukan tindakan melalui penggunaan media puzzle huruf, kemampuan anak mengalami peningkatan secara bertahap.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf terjadi karena media puzzle huruf memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi anak. Anak usia dini membutuhkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami (Mulyasa, 2017). Melalui media puzzle huruf, anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan menyusun, mencocokkan, mengamati bentuk huruf, dan mengenali hubungan antara simbol dengan bunyi huruf. Kegiatan tersebut membantu anak memahami konsep keaksaraan awal melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas anak secara langsung dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2019). Hal tersebut terlihat dalam penelitian ini dimana anak menjadi lebih aktif ketika menggunakan puzzle huruf dibandingkan sebelum diberikan tindakan.

Pada tahap pra siklus, rendahnya kemampuan mengenal huruf disebabkan karena kegiatan pembelajaran belum memberikan kesempatan yang cukup kepada anak untuk mengeksplorasi huruf secara aktif. Anak masih bergantung pada arahan guru dan belum memiliki pengalaman bermain dengan media yang mendukung perkembangan literasi awal.

Setelah diterapkan media puzzle huruf pada siklus I, terjadi perubahan terhadap keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan mengenal huruf karena pembelajaran dilakukan melalui permainan. Penggunaan puzzle membuat anak lebih aktif dalam mencari pasangan huruf, menyusun potongan puzzle, serta mencoba menyebutkan huruf yang ditemukan.

Menurut Saputra (2024), media puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman nyata kepada anak melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan bagian tertentu sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Namun, hasil siklus I menunjukkan masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai perkembangan optimal. Hal ini disebabkan karena anak masih membutuhkan adaptasi terhadap media baru dan masih memerlukan bimbingan guru dalam menggunakan puzzle huruf.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak untuk menggunakan media puzzle huruf secara mandiri, memberikan penguatan positif, serta meningkatkan pendampingan terhadap anak yang mengalami kesulitan. Perbaikan tersebut memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan anak pada siklus II.

Peningkatan kemampuan pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dapat membantu anak dalam mengenali simbol huruf, memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, serta meningkatkan kemampuan literasi awal anak. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak yang menjadi dasar dalam keterampilan membaca dan menulis pada tahap berikutnya (Tarigan, 2015).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Suryastini, Wirya, dan Ujianti (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain.

Selain itu, penelitian Astuti dan Istiarina (2022) juga menunjukkan bahwa media puzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Hal tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memiliki peran dalam

mendukung perkembangan literasi awal anak.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat menjadi strategi pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, mencoba, menemukan, dan memahami konsep sesuai dengan tahap perkembangannya (Suyadi, 2015).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, keberhasilan penggunaan media puzzle huruf dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kesesuaian media dengan tahap perkembangan anak, keterlibatan aktif anak selama pembelajaran, serta peran guru dalam memberikan arahan dan motivasi.

Guru dalam pembelajaran anak usia dini berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak melalui kegiatan yang menarik dan bermakna (Mulyasa, 2017).

Dengan demikian, penggunaan media puzzle huruf dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet anak usia 4-5 tahun. Media ini mampu mengubah kegiatan belajar yang sebelumnya kurang menarik menjadi kegiatan bermain yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi perkembangan literasi awal anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak usia 4-5 tahun di TK NU 01 Suboh. Penggunaan media puzzle huruf memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena anak terlibat secara langsung dalam kegiatan menyusun, mencocokkan, dan mengenali bentuk serta bunyi huruf melalui aktivitas bermain.

Penerapan media puzzle huruf mampu membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenali simbol huruf, memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, serta meningkatkan keterampilan literasi awal anak. Proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain membuat anak lebih aktif, percaya diri, dan lebih mudah memahami konsep huruf dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

Dengan demikian, penggunaan media puzzle huruf dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang membutuhkan kegiatan konkret, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas langsung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagi guru TK NU 01 Suboh, disarankan untuk memanfaatkan media puzzle huruf sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam mengenal huruf alphabet. Guru dapat menerapkan kegiatan bermain puzzle secara bertahap melalui kegiatan individu maupun kelompok, serta memberikan pendampingan dan motivasi agar anak lebih aktif mengeksplorasi media pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan berbagai alat permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penyediaan media seperti puzzle huruf dapat dilakukan sebagai bagian dari fasilitas pembelajaran agar kegiatan literasi anak lebih menarik dan bervariasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan variasi media puzzle atau mengombinasikannya dengan metode pembelajaran lain sehingga dapat diketahui strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan literasi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Astuti, & Istiarina. (2022). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Mulyasa, E. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Saputra. (2024). Penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suryastini, N. K., Wirya, N., & Ujianti, P. R. (2021). Penggunaan media puzzle huruf untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Suyadi. (2015). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.

Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.