

Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh

INFO PENULIS	INFO ARTIKEL
Lina Sia Mayuni Universitas Bina Bangsa Getsempena Linasia03@gmail.com +6281268873964	ISSN: 2807-9558 Vol. 6, No.1 April 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
Liza Fidiawati Universitas Bina Bangsa Getsempena liza@bbg.ac.id +6285225762920	
Hanif Maulana Universitas Bina Bangsa Getsempena hanif@bbg.ac.id +6282249184504	

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Mayuni, L. S., Fidiawati, L., & Maulana, H. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh. *Arus Jurnal Pendidikan*, 6 (1), 712-716.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh, terutama dalam mengenal bentuk dan nama huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen jenis one group pretest-posttest design. Subjek penelitian berjumlah 26 anak kelompok B2. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan instrumen lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik melalui aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle huruf, yaitu nilai rata-rata pretest sebesar 7,6 (kategori Mulai Berkembang) dengan persentase ketuntasan 42,30%, meningkat menjadi 12 (kategori Berkembang Sesuai Harapan) dengan persentase ketuntasan 92,31% pada posttest. Hasil uji Paired Sample t-Test menggunakan SPSS menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($25,58 > 1,71$), sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh dapat diterima.

Kata kunci: Puzzle Huruf, Membaca Permulaan, Anak Usia Dini

Abstract

This research was motivated by the low early reading ability of children aged 5-6 years at State Kindergarten 5, Banda Aceh City, particularly in recognizing the shapes and names of letters. This study aimed to determine the effectiveness of using letter puzzle media on the early reading skills of children aged 5-6 years at State Kindergarten 5, Banda Aceh City. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 26 children from group B2. Data were collected through observation using an observation sheet and analyzed using statistical tests in SPSS. The results showed an improvement in letter recognition ability after learning using letter puzzle media, with the pretest mean score of 7.6 (Starting to Develop) and a mastery percentage of 42.30%, increasing to 12 (Developing as Expected) with a mastery percentage of 92.31% at posttest. The Paired Sample t-Test results using SPSS showed that the calculated t-value exceeded the t-table value ($25.58 > 1.71$), so the hypothesis stating that the use of letter puzzle media is effective for the early reading skills of children aged 5-6 years at State Kindergarten 5, Banda Aceh City, is accepted.

Keywords: Letter Puzzle, Early Reading, Early Childhood

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca permulaan anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat melalui penggunaan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada usia 5-6 tahun, anak berada pada tahap berpikir operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata, dapat disentuh, dan dimanipulasi agar konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami, konsentrasi anak meningkat, dan motivasi belajarnya tumbuh secara optimal. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, kemampuan membaca permulaan termasuk dalam lingkup perkembangan bahasa keaksaraan, yang mencakup kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol huruf, menyebutkan huruf yang dikenal, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, hingga mampu membaca nama sendiri. Rangkaian kemampuan tersebut menjadi fondasi penting bagi anak sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar, sehingga stimulasi yang diberikan pada masa ini perlu dirancang secara terencana dan sistematis agar tidak membebani anak secara psikologis maupun kognitif.

Salah satu media yang dapat menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak adalah media puzzle huruf, yaitu media edukatif berbentuk potongan-potongan huruf alfabet yang disusun, dicocokkan, dan disebutkan oleh anak sehingga anak dapat mengenal huruf secara visual dan kinestetik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan anak usia dini, baik pada aspek kognitif maupun sosial-emosional. Amini, Firmawati, dan Khotimah (2023) menemukan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kecerdasan anak usia dini dalam memecahkan masalah, sedangkan Bifadlilah, Elan, dan Gandana (2023) membuktikan bahwa media permainan puzzle turut menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak. Sejalan dengan itu, Mulyaningsih dan Palangngan (2021) serta Permata (2020) melaporkan bahwa permainan puzzle berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Media permainan edukatif seperti puzzle huruf juga sejalan dengan prinsip bermain sambil belajar yang dikemukakan Khobir (2009), yang menekankan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif untuk mendidik anak tanpa membebani anak secara psikologis, karena anak belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia bermainnya. Prinsip ini penting diperhatikan mengingat anak usia dini cenderung lebih mudah menyerap informasi ketika proses belajar berlangsung dalam suasana yang rileks dan tidak menekan. Selain aspek kognitif, penggunaan media pembelajaran yang tepat pada anak usia dini juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan moral anak, sebagaimana dikemukakan oleh Aisyah (2020) dan Maharani (2014), yang menyatakan bahwa proses belajar pada masa keemasan turut membentuk kedisiplinan, kemandirian, dan sikap positif anak terhadap kegiatan belajar itu sendiri. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran bagi anak usia dini tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan perlu dilakukan secara terencana dan sistematis agar tujuan pembelajaran, baik dari aspek kognitif maupun aspek karakter, dapat tercapai secara seimbang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20-23 Mei di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh, ditemukan bahwa sebagian anak usia 5-6 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan membaca kata sederhana, serta belum mampu menulis nama sendiri. Guru pada umumnya masih menggunakan metode konvensional, seperti menulis dan mengulang huruf di papan tulis, sehingga anak kurang aktif dan mudah bosan dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih konkret dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini secara lebih menyenangkan dan bermakna.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikendalikan. Pendekatan ini dipilih karena hasil penelitian dinyatakan dalam bentuk skor yang dapat diukur dan diolah secara statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan jenis one group pretest-posttest design, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan, namun tetap melibatkan pengukuran sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca permulaan anak setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media puzzle huruf.

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

- O₁ : nilai sebelum diberi tindakan (pretest)
- X : pemberian tindakan melalui media puzzle huruf (treatment)
- O₂ : nilai setelah diberi tindakan (posttest)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik tertentu, yaitu anak kelompok B2 yang berjumlah 26 orang, terdiri atas 14 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kemampuan membaca permulaan anak selama dan setelah bermain media puzzle huruf, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa profil anak, rencana pelaksanaan pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan berupa foto dan video.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang disusun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, dengan empat indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu: (1) mengenal huruf A-Z tanpa bantuan, (2) menunjuk huruf yang disebutkan guru, (3) menyebutkan bunyi huruf awal dari nama benda di lingkungan sekitar, dan (4) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1-4 dengan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Data dianalisis dengan menghitung nilai persen menggunakan rumus berikut:

$$NP = (R / SM) \times 100\%$$

Keterangan:

- NP : nilai persen yang dicari
- R : skor mentah yang diperoleh anak
- SM : skor maksimum ideal dari aspek yang diamati.

Ketuntasan individu ditetapkan pada skor minimal 70%, sedangkan ketuntasan klasikal ditetapkan minimal 80% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan aplikasi SPSS pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria pengujian: H_0 ditolak apabila $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$, dan H_0 diterima apabila $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengamatan awal (pretest) menunjukkan bahwa dari 26 anak, sebanyak 15 anak (57,65%) berada pada kategori belum tuntas (Belum Berkembang dan Mulai Berkembang), sedangkan 11 anak (42,30%) berada pada kategori tuntas (Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik), dengan nilai rata-rata 7,6 pada kategori Mulai Berkembang.

Tabel 1. Data Pengamatan Awal (*Pretest*)

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Tuntas (BB & MB)	15	57,65%
Tuntas (BSH & BSB)	11	42,30%
Rata-rata (mean)	7,6	-

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media puzzle huruf, hasil pengamatan akhir (posttest) menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jumlah anak yang belum tuntas berkurang menjadi 2 anak (7,69%), sedangkan anak yang tuntas meningkat menjadi 24 anak (92,31%), dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 12 pada kategori Berkembang Sesuai Harapan.

Tabel 2. Data Pengamatan Akhir (*Posttest*)

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Tuntas (MB)	2	7,69%
Tuntas (BSH & BSB)	24	92,31%

Uji normalitas data menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,359 dan posttest sebesar 0,489, yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji Paired Sample t-Test menggunakan SPSS menunjukkan nilai t-hitung sebesar 25,58, lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 1,71 (t-hitung > t-tabel), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh terbukti secara ilmiah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 7,6 menjadi 12 serta peningkatan persentase ketuntasan dari 42,30% menjadi 92,31%. Media puzzle huruf yang berbentuk potongan-potongan huruf alfabet memungkinkan anak untuk belajar secara aktif melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan menyebutkan huruf, sehingga proses mengenal huruf menjadi lebih konkret dan bermakna bagi anak yang berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ziyana Walida (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan media puzzle secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca huruf anak, dengan peningkatan ketuntasan dari 16,6% pada siklus pertama menjadi 83% pada siklus ketiga. Demikian pula, Pertiwi, Nasution, dan Fidiawati (2024) membuktikan bahwa media kartu huruf efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A, yang menegaskan bahwa media visual berbasis huruf secara konsisten memberikan hasil positif terhadap perkembangan literasi awal anak. Sejalan dengan itu, Fitriani, Fidiawati, dan Hawani (2022) juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis bahan bekas dinyatakan sangat layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Hasil ini juga diperkuat oleh temuan Amini, Firmawati, dan Khotimah (2023) serta Mulyaningsih dan Palangngan (2021) yang menunjukkan bahwa media permainan puzzle secara umum efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, termasuk kemampuan memecahkan masalah dan mengenal lambang. Media puzzle huruf memiliki sejumlah kelebihan, antara lain meningkatkan kemampuan kognitif anak, melatih motorik halus melalui kegiatan mencocokkan kepingan puzzle, serta melatih kemampuan nalar, daya ingat, dan kesabaran anak.

Meskipun demikian, penggunaan media ini juga perlu memperhatikan beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan pengadaan alat peraga dan pengelolaan kelas agar suasana belajar tetap kondusif selama kegiatan berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle huruf merupakan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, sehingga penggunaannya secara terencana dan sistematis dapat menjadi alternatif efektif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai efektivitas penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle huruf. Nilai rata-rata anak meningkat dari 7,6 (kategori Mulai Berkembang) dengan persentase ketuntasan 42,30% pada pretest, menjadi 12 (kategori Berkembang Sesuai Harapan) dengan persentase ketuntasan 92,31% pada posttest. Hasil uji Paired Sample t-Test menggunakan SPSS menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($25,58 > 1,71$), sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh terbukti secara ilmiah.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru dapat memvariasikan penggunaan media puzzle huruf dalam pembelajaran mengenal huruf dan membaca permulaan, serta menjadikannya sebagai salah satu program pengembangan kemampuan literasi awal anak usia dini. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan variasi media puzzle huruf yang dipadukan dengan media lain agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi anak.

E. Referensi

- Aisyah, A. (2020). Pendidikan Karakter untuk Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 77-84.
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778-784.
- Bifadlilah, A., Elan, E., & Gandana, G. (2023). Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(2), 184-189.
- Fitriani, Fidiawati, & Hawani. (2024). Efektivitas Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Negeri Darma Wanita Sibigo. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(1).
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 197-208.
- Maharani, L. (2014). Perkembangan Moral pada Anak. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 93-98.
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 2(2), 45-55.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803-810.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10.
- Pertiwi, V., Nasution, W., & Fidiawati, L. (2024). Efektivitas Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Negeri Darma Wanita Sibigo. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 5(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ziyana Walida. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf melalui Penerapan Media Puzzle di RA Nurul Islam Paron Ngawi. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 5(2), 147-159.