

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Huruf* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun

Ira Nurlatifah<sup>1\*</sup>, Lita<sup>2</sup>, Yurita Erviana<sup>3</sup>, Maria Hidayanti<sup>4</sup>, Ayu Wulandari<sup>5</sup>, E. Mulya Syamsul<sup>6</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

<sup>6</sup>Ekonomi Syariah, Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

\*Corresponding Author: lita@unma.ac.id

### ABSTRACT

*This study was motivated by the low early reading ability of 4–5-year-old children in Group A at TK Ade Irma Suryani. The children had difficulty recognising letters, identifying object or animal sounds, and imitating or writing letters A to Z. To address this, letter puzzle media was used as a learning tool. The study aimed to examine its effect on early reading ability. A quantitative method with a one-group pretest-posttest design was used, involving 20 purposively selected children. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analysed using a paired sample t-test. The average pretest score was 37.05, increasing to 50.10 in the posttest. Before the intervention, 25% were Not Developed (ND), 45% Beginning to Develop (BD), 30% Developing as Expected (DE), and 0% Very Well Developed (VWD). After the intervention, the distribution changed to 0% ND, 10% BD, 40% DE, and 50% VWD. The results showed a significant difference between pretest and posttest scores, indicating that letter puzzle media positively affected children's early reading ability.*

**Keywords:** Letter Puzzle Media, Early Reading Ability

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan anak usia 4–5 tahun di TK Ade Irma Suryani, khususnya dalam mengenal simbol huruf, suara benda/hewan sekitar, serta kemampuan meniru huruf A–Z secara tertulis dan lisan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan media pembelajaran puzzle huruf sebagai stimulus visual dan kinestetik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok A. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen one-group pretest-posttest. Sampel terdiri dari 20 anak yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 37,05 meningkat menjadi 50,10 pada posttest. Sebelum intervensi, proporsi perkembangan peserta didik berada pada kategori Belum Berkembang (25%), Mulai Berkembang (45%), dan Berkembang Sesuai Harapan (30%). Setelah intervensi, terjadi peningkatan signifikan ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (40%) dan Berkembang Sangat Baik (50%). Uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, yang mengindikasikan bahwa media puzzle huruf berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

**Kata Kunci:** Media *Puzzle* huruf, Kemampuan membaca permulaan

### Article History:

Received 2025-05-01

Accepted 2025-06-17

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0–6 tahun melalui rangsangan pendidikan guna mendukung kesiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (UU No. 20 Tahun 2003). Kurikulum 2013 untuk PAUD menekankan pengembangan enam aspek utama, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Permendikbud No. 146 Tahun 2014). Pendekatan holistik integratif yang diterapkan dalam PAUD bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak secara menyeluruh (Suarta & Rahayu, 2018). Mengingat peranannya yang signifikan dalam menentukan kualitas capaian belajar anak di masa depan, penguatan PAUD menjadi strategi penting dalam merespons tantangan literasi global sebagaimana tercermin dalam hasil PISA (Hewi & Shaleh, 2020). Oleh karena itu, pemahaman yang menyeluruh mengenai aspek perkembangan anak, termasuk aspek psikologis, menjadi landasan penting dalam perancangan pembelajaran di PAUD (Nasution dkk., 2024).

Kemampuan membaca permulaan merupakan aspek krusial dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang harus distimulasi sejak awal sebagai bekal dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Membaca tidak hanya dipahami sebagai kemampuan mengenal huruf, melainkan juga sebagai keterampilan memahami wacana tertulis untuk memperoleh pengetahuan dan informasi (Hapsari, 2019). Secara pedagogis, membaca permulaan merupakan proses pembelajaran terpadu yang menitikberatkan pada pengenalan huruf, kata, serta hubungan antara simbol dan bunyi. Oleh karena itu, pembelajaran membaca pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan, kebutuhan, dan karakteristik usia anak agar potensi literasi awal dapat dioptimalkan (Aulina, 2012). Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menegaskan bahwa pada usia 4–5 tahun, stimulasi literasi meliputi pengenalan simbol dan suara lingkungan, pembuatan coretan bermakna, serta pelafalan huruf A hingga Z. Untuk mencapai tujuan tersebut, penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak memiliki minat dan motivasi tinggi dalam membaca. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual, seperti gambar dan kartu huruf, secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak (Ariyati, 2015; Laely, 2013; Salawati & Suoth, 2020; Oktaviyanti dkk., 2022). Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan edukatif juga terbukti memperkaya kosakata anak, yang merupakan fondasi penting dalam keterampilan membaca awal (Aulina, 2012).

Kemampuan membaca permulaan merupakan bagian integral dari konsep emergent literacy yang mencakup aspek pengetahuan huruf, kesadaran fonologis, serta motivasi terhadap cetak. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi menstimulasi perkembangan membaca permulaan adalah media *puzzle* huruf. *Puzzle* huruf, sebagai permainan konstruktif yang melibatkan kegiatan membongkar dan memasang kepingan huruf, memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Penelitian oleh Mujtahidah dkk. (2023) dan Tastin, Sholikhah, & Sulastri (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca permulaan efektif meningkatkan minat belajar dan penguasaan huruf pada siswa kelas awal sekolah dasar. Selain itu, Purnamasari dan Amal (2021)

membuktikan bahwa media Busy Book, yang juga berbasis aktivitas manipulatif, mampu meningkatkan kemampuan membaca awal anak taman kanak-kanak secara signifikan. Studi lain juga mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita visual seperti SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) oleh Amelia dkk. (2025), media kartu kata dan gambar oleh Setyowati & Imamah (2023), serta media animasi Minnie oleh Annisa, Munawar, & Prasetyawati (2023), yang semuanya memperkaya alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung akuisisi literasi awal. Temuan-temuan tersebut menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam membangun fondasi literasi sejak usia dini.

Hasil observasi di TK Ade Irma Suryani, Desa Cisoka, Kecamatan Cikijing, Kabupaten Majalengka, menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak kelompok A usia 4–5 tahun belum berkembang secara optimal. Anak-anak belum mampu mengenal simbol huruf, belum mampu mengenal suara lingkungan, belum mampu membuat coretan bermakna, serta belum mampu menulis dan mengucapkan huruf A sampai Z. Rendahnya minat belajar membaca permulaan diduga terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media puzzle huruf dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini. Astuti dan Istiarini (2020) melalui PTK menemukan peningkatan membaca permulaan hingga 91% pada siklus ketiga. Surtika et al. (2019) membuktikan media ini efektif dalam mengenal huruf pada anak kelompok A. Prastiyanti (2020) menunjukkan peningkatan kemampuan menulis awal dengan media serupa. Rahmawati dan Muhroji (2024) bahkan mencatat manfaatnya bagi anak disleksia. Secara konsisten, temuan tersebut menegaskan bahwa media puzzle huruf merupakan alat pembelajaran yang potensial untuk mendukung perkembangan keaksaraan anak dalam berbagai konteks pendidikan.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, khususnya pada lokasi, waktu pelaksanaan, sampel, serta karakteristik media *puzzle* huruf yang dikembangkan menggunakan bahan bekas seperti dus dan tutup botol. Hal ini menuntut kreativitas dan inovasi guru dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kemampuan membaca permulaan anak usia 4–5 tahun sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle* huruf di TK Ade Irma Suryani; (2) mengetahui kemampuan membaca permulaan setelah penggunaan media tersebut; dan (3) menganalisis perbedaan rata-rata kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle* huruf pada anak kelompok A di TK tersebut.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ade Irma Suryani, Desa Cisoka, Kecamatan Cikijing, Kabupaten Majalengka pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A melalui media pembelajaran *puzzle* huruf. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif, tepatnya *One Group Pretest-Posttest Design*, yang hanya melibatkan satu

kelompok eksperimen tanpa kelas kontrol (Creswell, 2014). Desain penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu pretest (O<sub>1</sub>), perlakuan (X), dan posttest (O<sub>2</sub>) yang diterapkan pada kelompok eksperimen tunggal. Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal peserta didik diukur menggunakan pretest. Selanjutnya, perlakuan berupa pembelajaran dengan media *puzzle* huruf diterapkan. Setelah perlakuan selesai, kemampuan membaca permulaan diukur kembali melalui posttest. Skema desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan (Treatment)</b>	<b>Posttest</b>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal sebelum perlakuan (pretest)

X = Perlakuan pembelajaran menggunakan media *puzzle* huruf

O<sub>2</sub> = Tes akhir setelah perlakuan (posttest)

Pengambilan sampel dilakukan dengan *teknik purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu oleh peneliti. Sampel penelitian terdiri dari satu kelas kelompok A berjumlah 20 anak yang dipilih secara non-acak dari populasi kelas tersebut. Kelompok ini kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media *puzzle* huruf sebagai variabel bebas. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan kemampuan membaca permulaan anak. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t (paired sample t-test) untuk menguji perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Uji-t dipilih karena sesuai untuk membandingkan dua skor yang berasal dari kelompok yang sama pada dua waktu berbeda.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu aspek paling penting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan otak dan sistem saraf. Pada masa ini, otak dan kepala mengalami pertumbuhan yang lebih pesat dibandingkan bagian tubuh lainnya. Kondisi ini menjadi alasan kuat bahwa anak usia dini perlu diberikan pengalaman membaca dan menulis yang menarik serta sesuai dengan tahapan perkembangannya. Bahkan, kerangka kurikulum pendidikan anak usia dini yang dikembangkan oleh National Council for Curriculum and Assessment (NCCA) secara eksplisit menekankan pentingnya berbagai cara dan bentuk representasi dalam literasi anak. Kemampuan membaca permulaan merupakan bagian dari perkembangan bahasa yang perlu distimulasi sejak dini. Membaca permulaan dapat dipahami sebagai kegiatan membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak usia prasekolah. Program ini biasanya berfokus pada pengenalan kata-kata bermakna yang kontekstual bagi anak, serta disampaikan melalui permainan dan kegiatan menarik sebagai media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pengenalan huruf pada anak usia dini adalah *puzzle* huruf. Media ini dirancang untuk merangsang

kemampuan anak dalam menyusun huruf menjadi kata, sekaligus menjadi permainan edukatif yang mudah dipahami. Huruf alfabet terdiri dari 26 huruf, dan sebelum anak mampu membaca dengan lancar, anak perlu terlebih dahulu mengenal huruf-huruf tersebut, mengejanya, kemudian merangkainya menjadi suku kata dan kata. Penelitian ini dilakukan di TK Ade Irma Suryani, Desa Cisoka, dengan melibatkan 20 anak kelompok A dan 1 orang tenaga pendidik. Peneliti melakukan observasi awal untuk mengamati bagaimana penggunaan media puzzle huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini memungkinkan penarikan simpulan berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar mengajar serta wawancara dengan guru kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Anak-anak mampu mengenali simbol-simbol, memahami suara dari benda atau hewan di sekitarnya, serta mulai mampu membuat coretan bermakna dan menirukan bentuk serta bunyi huruf A hingga Z. Selain itu, media ini juga terbukti menarik perhatian anak, membuat mereka lebih semangat, antusias, dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengolahan data sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A di TK Ade Irma Suryani Desa Cisoka Kecamatan Cikijing dengan menggunakan langkah perhitungan sebagai berikut :

- a. Setelah data terkumpul selanjutnya dibuat tabel penilaian *pretest* dan penilaian *posttest* secara terpisah
- b. Setelah data tersusun, baik penilaian *pretest* maupun penilaian *posttest* dibuat perhitungan presentasi skor (nilai).
- c. Pengolahan data hasil penelitian ini menggunakan langkah sebagai berikut:
  - 1) Menentukan uji hipotesis penelitian
  - 2) Melakukan uji normalitas data *pretest* dan *posttest*.
  - 3) Melakukan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest*
  - 4) Melakukan uji t

Tabel 2. Wawancara dengan Guru Sebelum Pelaksanaan Penelitian

No	Aspek yang ditanyakan	Deskripsi Jawaban
1.	Apakah ibu pernah mendengar media pembelajaran <i>puzzle</i> huruf?	Ya, saya pernah mendengar tentang media pembelajaran <i>puzzle</i> huruf
2.	Bagaimana perkembangan kemampuan membaca permulaan pada kelompok A usia 4-5 tahun di TK Ade Irma suryani?	Kemampuan membaca permulaan pada kelompok A usia 4-5 tahun masih rendah, karena anak belum mampu mengenal simbol-simbol, belum mampu mengenal suara-suara hewan dan benda disekitarnya, belum mampu membuat coretan bermakna, dan belum mampu menirukan dan mengucapkan huruf.

No	Aspek yang ditanyakan	Deskripsi Jawaban
3	Sejauh ini bagaimana cara ibu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Ade Irma suryani?	Dengan menggunakan media papan tulis, poster angka, majalah maupun lembar kerja anak
4	Metode apa saja yang digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Ade Irma suryani?	Metode pembelajaran yang sering digunakan yaitu, tanya jawab, bernyanyi dan pemberian tugas.
5	Apakah ibu pernah menggunakan media <i>puzzle</i> huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak pada anak kelompok A usia 4-5 Tahun di TK Ade Irma suryani ?	Belum pernah menggunakan media ini

Tabel 3. Wawancara dengan Guru Sesudah Pelaksanaan Penelitian

No	Aspek yang ditanyakan	Deskripsi Jawaban
1.	Bagaimana persepsi ibu mengenai media pembelajaran <i>puzzle</i> huruf?	Media pembelajaran <i>puzzle</i> huruf merupakan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak
2.	Setelah menggunakan media <i>puzzle</i> huruf apakah ada kelebihan yang dirasakandalam melaksanakan kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A?	Anak sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran mengenal huruf-huruf .
3	Bagaimana perasaan ibu ketika mengajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> huruf?	Sangat senang, karena anak menjadi lebih fokus dan lebih tertarik untuk belajar mengenal huruf.
4	Bagaimana perkembangan kemampuan membaca permulaan anak pada anak kelompok A usia 4-5 tahun setelah menggunakan media <i>puzzle</i> huruf?	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> huruf , anak dapat mengenal huruf, dapat menyebutkan dan meniru tulisan A-Z
5	Bagaimana respon anak	Anak sangat merasa senang , memiliki semangat yang dan

No	Aspek yang ditanyakan	Deskripsi Jawaban
	dalam mengenal huruf-huruf setelah menggunakan media puzzle huruf	memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar mengenal dan meniru huruf-huruf.

Pada usia 5 tahun, ketika otak telah mencapai hampir 90% otak orang dewasa dikombinasikan dengan stimulasi yang tepat, menyumbang besar bagi lahirnya kemampuan-kemampuan kognitif anak. Perkembangan pada waktu ini adalah perkembangan pengamatan bentuk lebih detail. Pendapat ini diperkuat oleh Montessori dan Hainstock (dalam Dheini, dkk : 5.3) bahwa membaca dan menulis permulaan bisa mulai diajarkan sejak usia 4-5 tahun.

Berikutnya akan dilihat lagi hasilnya melalui kegiatan akhir (*Post-Test*) untuk mengetahui pengaruh variabel independen yakni media *puzzle* huruf. Sehingga akan diperoleh dua kelompok data yaitu: data hasil *pre-test* dan data hasil *post-test*. Dari hasil test tersebut kemudian diberi skor dengan nilai terendah adalah 4 dan nilai tertinggi 11. Skor tersebut di klasifikasikan ke dalam pedoman penilaian yaitu: Berkembang Sangat baik (BSB), Berkembang sesuai harapan (BSH), Mulai berkembang (MB) dan Belum berkembang (BB).

Tabel 4. Pedoman Penilaian Anak

Rentang Nilai(%)	Butir	Keterangan
20-30	4-5	BB (Belum Berkembang)
31-40	6	MB (Mulai Berkembang)
41-50	7-8	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
51-65	9-11	BSB ( Berkembang Sanga Baik)

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Media Puzzle Huruf

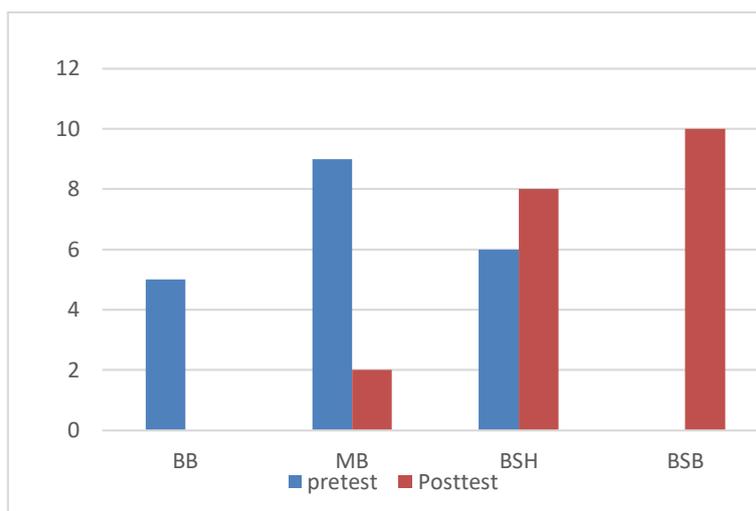
Butir	Butir Instrumen
1.	Menyusun huruf A-Z
2.	Menyebutkan huruf A-Z
3.	Menirukan suara hewan dan suara benda disekitarnya
4.	Meniru huruf A-Z
5.	Menulis nama sendiri
6.	Meniru tulisan yang di contohkan guru

Permainan puzzle huruf dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah rangkaian kata-kata. Melalui permainan ini anak dirangsang untuk membuat rangkaian kata dari huruf-huruf yang disediakan juga untuk melatih penguatan memori terhadap huruf. Manfaat permainan ini dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan huruf dan kata sehingga anak akan menyukai kegiatan membaca.

Tabel 6. Skor Kemampuan membaca permulaan *pretest* dan *posttest*

<b>NO</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Pretest (X)</b>	<b>Posttest (Y)</b>
1	MZ	35	43
2	AL	34	45
3	AZ	28	43
4	AA	43	53
5	AH	45	57
6	AM	28	39
7	AR	37	48
8	AD	45	54
9	AP	27	43
10	DR	31	39
11	FA	38	49
12	GP	49	57
13	GM	28	43
14	HM	28	45
15	KH	47	61
16	MK	39	53
17	NN	37	52
18	NS	38	58
19	NA	45	57
20	QE	36	62

Berdasarkan data di atas menunjukkan nilai pretest yang diperoleh anak yaitu 25% Belum Berkembang (BB), 45% Mulai Berkembang (MB), 30% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 0% Berkembang sangat Baik (BSB). Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak sebelum diberikan perlakuan (treatment) pada kelompok A TK Ade Irma Suryani mayoritas nilai termasuk kategori MB (Mulai Berkembang). Nilai *PostTest* yang diperoleh anak yaitu 0% Belum Berkembang (BB), 10% Mulai Berkembang (MB), 40% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 50% Berkembang sangat Baik (BSB). Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* huruf sebelum diberikan perlakuan (treatment) mayoritas nilai termasuk kategori MB (Mulai Berkembang). Berikut hasil pre-test dan posttest pada kelas eksperimen perkembangan pengenalan lambang bilangan anak usia dini 4-5 tahun di TK Ade Irma Suryani sebelum dan sesudah perlakuan dapat diketahui melalui diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Hasil Presentase *Pretest* dan *posttest*

Penelitian yang peneliti lakukan bermaksud untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dari penggunaan media pembelajaran *puzzle* huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Ade Irma Suryani.

Tabel 7. Interpretasi tabel output “*Paired sample Statistics*”

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	37,05	20	7,045	1,575
	<i>Posttest</i>	50,10	20	7,247	1,620

Berdasarkan analisis data perhitungan statistik yang telah peneliti lakukan dalam penelitian ini menggunakan uji T berpasangan yang mana dalam menentukan “T” dengan ketentuan apabila nilai Sig. (*2-tailed*) kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan didapatkan nilai Sig. (*2-tailed*) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nilai rata-rata hitung *pretest* adalah sebesar 37,05, dan rata-rata hitung *posttest* terdapat kenaikan menjadi 50,10. Menentukan terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat juga dengan cara menentukan t hitung dan t tabel, berdasarkan hasil uji “T” diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  yaitu 12,932 dimana  $df\ sisa = N - 1 = 20 - 1 = 19$  diperoleh  $t_{tab} 0,05$  (Sig.) :19 = 1,729 sehingga  $t_{hit} > t_{tab}$  ( $12,932 > 1,729$ ), sehingga dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* huruf dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak setelah melakukan pengujian hipotesis melalui uji T berpasangan hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* huruf dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan sehingga dapat bermanfaat bagi anak dalam kegiatan sehari-hari baik di lingkungan sekolah,

keluarga, maupun masyarakat karena anak akan memiliki kemampuan dalam berpikir logis dan matematis.

### **Pembahasan**

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyusun rubrik penilaian teks eksplanasi yang memuat indikator secara jelas dan operasional. Hal ini teridentifikasi melalui hasil wawancara dan studi dokumentasi, yang mengungkapkan bahwa instrumen penilaian yang digunakan cenderung bersifat umum, belum menggambarkan karakteristik genre teks eksplanasi, serta tidak terintegrasi secara logis dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Setyadharma dan Jaja (2022), yang menyoroti bahwa dalam konteks pengembangan instrumen berbasis higher order thinking skills (HOTS), guru kerap belum memiliki pemahaman memadai mengenai indikator penilaian yang spesifik terhadap struktur dan fungsi teks. Akibatnya, rubrik yang digunakan tidak mampu merepresentasikan tuntutan berpikir kritis dan analitis yang menjadi ciri khas teks eksplanasi.

Lebih lanjut, analisis hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa guru cenderung melakukan penilaian berdasarkan impresi umum terhadap teks siswa, tanpa mempertimbangkan unsur kohesi, struktur kausalitas, dan organisasi paragraf yang esensial dalam genre eksplanasi. Temuan ini diperkuat oleh kajian Nurhaifa, Hamdu, dan Suryana (2020), yang mengemukakan bahwa dalam penilaian kinerja berbasis keterampilan 4C pada pembelajaran STEM, kelemahan utama terletak pada ketiadaan indikator yang kontekstual dan terukur, sehingga menghambat keakuratan asesmen serta efektivitas umpan balik. Dalam konteks pembelajaran menulis, keterbatasan tersebut dapat menyebabkan bias penilaian, ketidakkonsistenan skor antar guru, serta rendahnya kualitas umpan balik formatif yang diterima siswa.

Kecenderungan guru dalam mengabaikan aspek struktur logis teks juga berimplikasi pada lambatnya perkembangan keterampilan menulis siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Dael (2016), keterampilan menulis tidak akan berkembang secara optimal apabila penilaian hanya menitikberatkan pada unsur-unsur permukaan, tanpa memperhatikan keterkaitan antarbagian dalam teks. Hal serupa juga ditemukan oleh Aliza (2022), yang menunjukkan bahwa ketidakjelasan kriteria dalam rubrik menyebabkan variasi yang signifikan dalam penilaian, bahkan untuk aspek fundamental seperti kohesi dan relevansi argumen. Hal ini menegaskan bahwa tanpa rubrik yang eksplisit dan terstruktur, proses penilaian menjadi intuitif, tidak sistematis, dan berpotensi menimbulkan ketidakadilan.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* huruf dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak setelah melakukan pengujian hipotesis melalui uji T berpasangan hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* huruf dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan sehingga dapat

bermanfaat bagi anak dalam kegiatan sehari-hari baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat karena anak akan memiliki kemampuan dalam berpikir logis dan matematis.

Sementara itu, temuan kualitatif tersebut diperkuat oleh hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kualitas rubrik yang dikembangkan sebelum dan sesudah intervensi pelatihan penyusunan instrumen. Setelah guru memperoleh pelatihan berbasis pendekatan genre dan asesmen autentik, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kelengkapan indikator, kejelasan formulasi, dan keselarasan antara rubrik dan tujuan pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan Rahayu (2016), yang menekankan bahwa penggunaan penilaian berbasis indikator konkret tidak hanya meningkatkan objektivitas asesmen, tetapi juga membentuk tanggung jawab dan pemahaman siswa terhadap kualitas produk tulisannya.

Dengan demikian, baik data kualitatif maupun kuantitatif menunjukkan bahwa penguatan kapasitas guru dalam menyusun rubrik penilaian teks eksplanasi merupakan kebutuhan mendesak. Rubrik yang spesifik, terukur, dan sesuai dengan karakteristik genre tidak hanya memfasilitasi asesmen yang objektif dan konsisten, tetapi juga menjadi alat pedagogis yang mampu membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis yang lebih terstruktur dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan berkelanjutan yang berorientasi pada integrasi antara pendekatan berbasis genre, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan prinsip-prinsip asesmen autentik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, media puzzle huruf terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia 4–5 tahun di TK Ade Irma Suryani. Sebelum perlakuan, 45% anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sementara setelah perlakuan, 50% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil uji t menunjukkan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dan t hitung = 12,932 > t tabel = 1,729. Ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Temuan ini menegaskan efektivitas media puzzle huruf dalam menstimulasi literasi awal anak usia dini. Implikasi praktisnya, guru perlu menggunakan media yang kontekstual dan sesuai tahap perkembangan anak. Penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi media alternatif yang lebih variatif dan adaptif. Dukungan sarana belajar serta landasan teoritis yang kuat diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran dan penelitian PAUD.

#### 5. REFERENSI

- Ariati, T. (2015). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media gambar berbasis permainan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v7i1.918>
- Amelia, Z., Suwardi, S., Rahmadani, A., Nisa, A. F., & Lestari, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam meningkatkan membaca

- permulaan anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 118–134. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.873>
- Andang, A., Hadi, A. M., Sowanto, S., Fitrah, M., & Febrianti, D. (2024). Pengembangan e-modul geometri berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 15(4), 316–323. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v15i4.25842>
- Annisa, F., Munawar, M., & Prasetiyawati, D. (2023). Pengembangan media animasi Minnie terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 3777–3790. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i4.26272>
- Astuti, R. F., & Istiarini, E. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun melalui media puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>
- Aulina, C. N. (2012). Pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 131–144. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>
- Dael, E. W. (2016). *Pengaruh model pembelajaran quantum learning terhadap keterampilan menulis teks deskripsi ditinjau dari kemampuan berpikir logis pada siswa SMP Negeri di Kabupaten Karanganyar* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://www.academia.edu/download/120499298/12691.pdf>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (The Programme for International Student Assessment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2018/1275>
- Kariadi, D., & Suprpto, W. (2018). Model pembelajaran active learning dengan strategi pengajuan pertanyaan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran PKN. *Educatio*, 13(1), 11–21. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.838>
- Laely, K. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media kartu gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 300–319. <https://core.ac.uk/download/pdf/296973378.pdf>
- Mujtahidah, N., Yusuf, M., Guntur, M., & Aswar, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran puzzle kreatif pada materi membaca permulaan siswa kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(3), 53–61. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288/277>

- Nasution, F., Ningsih, K. P., Nasution, T. M. S., & Dewi, D. K. (2024). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 117–126. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2490>
- Nurhaifa, I., Hamdu, G., & Suryana, Y. (2020). Rubrik penilaian kinerja pada pembelajaran STEM berbasis keterampilan 4C. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 101–110. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24742>
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis pengaruh media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Prastiyanti, A. B. (2020). *Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan menulis awal kelompok B TK Agripina Surabaya* [Skripsi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya]. Repository Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
- Purnamasari, C., & Amal, A. (2021). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan membaca awal anak di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(1). <http://eprints.unm.ac.id/30255/1/Pengaruh%20Media%20Busy%20Book%20Terhadap%20Kemampuan%20Membaca%20Awal%20Anak%20Di%20Taman%20Kanak-kanak.pdf>
- Rahmawati, E., & Muhroji, M. (2024). Pengaruh media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3). <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/download/1103/656>
- Rahayu, R. (2016). Peningkatan karakter tanggung jawab siswa SD melalui penilaian produk pada pembelajaran mind mapping. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1). <https://www.academia.edu/download/104945416/599.pdf>
- Salawati, J. B., & Suoth, L. (2020). Pengaruh media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 100–106. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/24383>
- Setyadharma, A., & Jaja, J. (2022). Pengembangan instrumen penilaian autentik berbasis HOTS dalam teks eksplanasi di SMA. *Jurnal Tuturan*, 108–116. <https://doi.org/10.33603/jt.v11i2.6913>
- Setyowati, J., & Imamah, I. (2023). Efektivitas media kartu kata dan gambar dalam peningkatan kemampuan membaca awal anak usia dini. *Journal of Education Research*, 4(3), 1014–1020. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.211>
- Surtika, T., Taufik, T., & Sunarti, S. (2019). Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26672>

- Suarta, I. N., & Rahayu, D. I. (2018). Model pembelajaran holistik integratif di PAUD untuk mengembangkan potensi dasar anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.48>
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran puzzle pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157–168. <https://scholar.archive.org/work/ndpabmhgfbh7zcdjfdeduxfh5y/access/wayback/https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalbinaedukasi/article/download/1586/843/>