ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 929-935
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Puzzle Huruf: Stimulasi Multisensori untuk Optimalisasi Fondasi Membaca Mekanis Anak

Ritha Sjafrita [a]✉, **Mufassirul Alam** [b]
[a b] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8181

Abstrak

Kemampuan mengenal huruf merupakan fondasi krusial literasi dini, namun anak usia 5-6 tahun di TK Happy and Smart Kids masih mengalami kendala dalam menyebutkan, membedakan, dan mencocokkan huruf. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui implementasi kegiatan bermain puzzle huruf yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 5 anak. Data dikumpulkan melalui observasi sistematis, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Temuan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan visual-kognitif anak. Pada Siklus II, anak tidak hanya mampu menyebutkan simbol huruf secara akurat, tetapi juga menunjukkan ketelitian tinggi dalam membedakan bentuk huruf yang serupa. Penggunaan puzzle mengubah pembelajaran pasif menjadi eksploratif, yang secara efektif meningkatkan retensi memori anak terhadap bentuk-bentuk huruf. Bermain puzzle huruf terbukti efektif sebagai media stimulasi literasi. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) sangat krusial untuk memperkuat kesiapan membaca anak melalui penguatan aspek pengenalan simbol secara konkret dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Puzzle Huruf, Mengenal Huruf, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas*

Abstract

Letter recognition is a pivotal foundation for early literacy; however, children aged 5-6 at TK Happy and Smart Kids consistently struggle with naming, distinguishing, and matching letters. This study evaluates the effectiveness of letter puzzle play in enhancing children's letter recognition abilities. A collaborative Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model was conducted over two cycles with five subjects. Data were gathered through systematic observation, field notes, and documentation, then analyzed using qualitative descriptive techniques. The findings revealed a significant progressive improvement in children's visual-cognitive skills. By the second cycle, students demonstrated high proficiency in naming symbols accurately and distinguishing between similar letter shapes. The interactive nature of puzzles transitioned the learning process from passive to explorative, effectively increasing cognitive retention of letter forms. Letter puzzle play is a highly effective pedagogical strategy for stimulating early literacy. This study implies that game-based learning is essential for reinforcing reading readiness by strengthening concrete and engaging symbol recognition.

Keywords: *Letter Puzzles, Letter Recognition, Early Childhood, Classroom Action Research*

Copyright (c) 2026 Ritha Sjafrita & Mufassirul Alam
✉ Corresponding author :
E-mail address: ritasyafrita16@gmail.com
Received 3 February 2026, Accepted 22 March 2026, Published 24 March 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8181

Pendahuluan

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu pencapaian perkembangan bahasa yang paling krusial pada masa kanak-kanak awal. Sebagai gerbang utama menuju literasi fungsional, pengenalan huruf melibatkan proses mental yang kompleks, mencakup identifikasi simbol, asosiasi bunyi-graphem, dan pemahaman struktural alfabet (Habibah, 2022; Tarigan, 2015). Di Indonesia, standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) menekankan pentingnya stimulasi keaksaraan yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini (Setyowati & Hendayana, 2019). Masa usia dini, yang sering disebut sebagai *Golden Age*, merupakan periode di mana plastisitas otak berada pada puncaknya, memungkinkan penyerapan informasi secara cepat melalui pengalaman sensorimotor (Ahmad, 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikuler dan metode instruksional. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) masih menerapkan pendekatan konvensional yang bersifat pasif, seperti *drill* atau hafalan tanpa makna, yang sering kali justru menimbulkan resistensi belajar pada anak (Hapidin et al., 2020; Nurlatifah et al., 2022). Kendala utama yang sering muncul adalah kesulitan anak dalam membedakan huruf-huruf dengan orientasi spasial yang mirip, yang dalam literatur psikologi perkembangan disebut sebagai tantangan diskriminasi visual (Lee & Chen, 2020; Rodriguez, 2019). Fenomena ini terlihat jelas di TK Happy and Smart Kids, di mana sejumlah anak didik mengalami hambatan dalam menyebutkan dan mencocokkan simbol huruf alfabet secara akurat.

Penting untuk mendefinisikan "membaca mekanis" dalam konteks literasi dini. Henry Guntur Tarigan menjelaskan bahwa keterampilan membaca terdiri atas dua komponen utama, yaitu keterampilan mekanis (*mechanical skills*) dan keterampilan pemahaman (*comprehension skills*) (Tarigan, 2015). Keterampilan mekanis berada pada urutan dasar yang mencakup pengenalan bentuk huruf, elemen linguistik seperti kata dan frasa, serta identifikasi hubungan antara huruf dengan bunyi atau fonem (Rosyidina, 2024; Mwome, 2017). Tanpa penguasaan keterampilan mekanis yang solid, anak akan mengalami kesulitan dalam mencapai tahap membaca fungsional yang memungkinkan mereka memperoleh pesan dari teks tertulis (Habibah, 2022; Shankweiler et al., 1999). Oleh karena itu, fokus pada optimalisasi pengenalan simbol visual secara konkret menjadi urgensi pedagogis yang tidak dapat ditawar.

Tantangan literasi dini tidak hanya bersifat lokal tetapi juga global. Data menunjukkan bahwa kesiapan membaca pada anak sangat dipengaruhi oleh kualitas stimulasi di lingkungan sekolah dan rumah (Balea et al., 2023). Di negara-negara berkembang, keterbatasan media pembelajaran yang menarik sering menjadi penghambat bagi pendidik dalam menyajikan kegiatan literasi yang menyenangkan (Sjafrita & Alam, 2026; Ma'arif NU 1, 2025). Masalah ini diperumit oleh rentang konsentrasi anak yang pendek, yang menuntut adanya media manipulatif yang mampu mengikat perhatian anak secara aktif dan bermakna (Simbolon et al., 2025). Melalui perspektif neuroedukasi, stimulasi yang melibatkan koordinasi mata-tangan dan manipulasi objek fisik seperti puzzle dapat memperkuat sirkuit saraf yang bertanggung jawab atas kemampuan visual-spasial dan bahasa (Ahmad, 2022; Gonzalez, 2021).

Kajian mengenai penggunaan media puzzle dalam pembelajaran literasi telah menjadi subjek penelitian yang ekstensif, baik dalam konteks nasional maupun internasional. Puzzle bukan sekadar permainan, melainkan alat didaktik yang memungkinkan anak melakukan eksplorasi bentuk secara mandiri (Gonzalez, 2021; Nurlatifah et al., 2022). Bruner dalam teori perkembangan kognitifnya menyatakan bahwa anak belajar melalui tahapan enaktif (manipulasi fisik), ikonik (representasi gambar), dan simbolik (abstrak) (Ma'arif NU 1, 2025). Media puzzle menjembatani transisi dari tahap enaktif ke simbolik dengan membiarkan anak memegang simbol huruf secara nyata sebelum memahaminya sebagai kode bunyi abstrak (Lee & Chen, 2020; Ma'arif NU 1, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *puzzle* memiliki pengaruh positif terhadap minat baca dan kemampuan dekoding (Arina, 2021; SDN 02 Banglarangan Study, 2021). Sebuah studi di SDN 02 Banglarangan mengungkapkan bahwa penggunaan puzzle huruf meningkatkan keterampilan membaca siswa dari 62,7% pada pra-siklus menjadi 90,6% pada siklus kedua (SDN 02 Banglarangan Study, 2021). Temuan serupa dilaporkan dalam konteks PAUD, di mana permainan puzzle membantu anak memahami hubungan antara huruf dan suara secara lebih interaktif dibandingkan metode tradisional (Astuti & Istiarini, 2020; Yasmin Jember Study, 2024). Di tingkat internasional, Rodriguez (2019) mengonfirmasi bahwa permainan pengenalan huruf sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan retensi memori pada anak prasekolah (Rodriguez, 2019).

Namun, masih terdapat celah (*gap analysis*) dalam literatur saat ini. Sebagian besar penelitian cenderung hanya mengonfirmasi efektivitas puzzle secara umum tanpa memberikan analisis kritis mengenai mekanisme spesifik mengapa puzzle efektif untuk mengatasi hambatan mekanis tertentu, seperti kekeliruan orientasi huruf (b-d, p-q) (Rodriguez, 2019; Iskandar & Farida, 2020). Selain itu, dialog antara penggunaan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8181

media fisik dengan perkembangan teknologi pendidikan (seperti game digital) masih terbatas dalam konteks PAUD di Indonesia (Hibana et al., 2024; Tedy et al., 2023). Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan memfokuskan analisis pada optimalisasi visual simbol huruf dan keterampilan mekanis melalui tindakan yang terukur dan reflektif di lingkungan TK Happy and Smart Kids (Sjafrita & Alam, 2026).

Pentingnya pendekatan multisensori dalam literasi dini didukung oleh temuan bahwa anak-anak belajar paling baik ketika melibatkan aspek visual, auditori, kinestetik, dan taktil secara simultan (Mwome, 2017). Media puzzle secara inheren bersifat multisensori; anak melihat bentuk (visual), memegang potongan (taktil), menggerakkannya (kinestetik), dan mendengar nama huruf yang diucapkan oleh guru atau teman sebaya (auditori) (Stages Learning, 2020). Pendekatan ini sangat krusial bagi anak-anak dengan berbagai profil belajar, termasuk mereka yang mungkin memiliki risiko hambatan belajar spesifik di masa depan (Chia, 2007). Melalui integrasi berbagai teori ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi ilmiah yang mempertegas posisi media manipulatif dalam peta jalan literasi dini. Dalam penelitian ini, aspek yang menjadi fokus peningkatan adalah keterampilan membaca mekanis, karena aspek tersebut merupakan pondasi awal bagi kemampuan membaca anak usia dini. Keterampilan mekanis meliputi kemampuan mengenali dan menyebutkan huruf, membaca suku kata, membaca kata sederhana, hingga membaca kalimat sederhana yang terdiri atas tiga sampai lima kata. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berdasarkan permasalahan yang ditemukan di TK Happy and Smart Kids.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara sistematis dan reflektif (Arikunto, 2021). Model PTK yang dipilih adalah model Kemmis dan McTaggart, yang menekankan pada siklus berkelanjutan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus utama. Setiap siklus dirancang untuk mengatasi hambatan yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Berikut prosedur tindakan dan model siklus: (1). Perencanaan: Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran/ modul ajar yang mengintegrasikan media puzzle huruf, menyiapkan instrumen observasi, dan menentukan indikator keberhasilan; (2). Tindakan: Melaksanakan kegiatan bermain puzzle huruf secara terbimbing, di mana anak-anak diajak untuk mengenali, menyebutkan, dan menyusun huruf-huruf alfabet; (3). Observasi: Melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak, respons emosional, dan pencapaian kompetensi pengenalan huruf menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi; (4). Refleksi: Menganalisis hasil observasi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya (Sjafrita & Alam, 2026; Iskandar & Farida, 2020). Subjek penelitian terdiri dari lima anak didik usia 5-6 tahun di TK Happy and Smart Kids. Pemilihan jumlah subjek yang terbatas dimaksudkan agar peneliti dapat memberikan perhatian intensif dan melakukan observasi mendalam terhadap dinamika perkembangan setiap anak secara individual. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dalam melakukan penelitian dengan subjek anak usia dini, aspek etika merupakan pilar utama yang harus dijunjung tinggi guna melindungi hak dan martabat anak. Peneliti memastikan bahwa seluruh prosedur penelitian mematuhi standar etika nasional dan internasional (UNCRC, 1989; WMA, 2013). Berikut etika penelitian anak usia dini yang telah ditempuh oleh penulis: (1). Persetujuan Orang Tua (*Informed Consent*): Peneliti memperoleh persetujuan tertulis dari seluruh orang tua subjek sebagai bentuk legalitas dan transparansi. (2). Persetujuan Anak (*Assent*): Peneliti juga meminta persetujuan lisan dari anak-anak dengan cara yang menyenangkan, menghormati hak anak untuk menolak atau berhenti berpartisipasi sewaktu-waktu. (3). Kesejahteraan Subjek: Penelitian dirancang agar tidak mengganggu rutinitas harian anak dan dipastikan bebas dari risiko fisik maupun psikologis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan huruf anak usia 5-6 tahun setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media *puzzle* huruf. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan membedakan huruf. Anak sering tertukar antara huruf yang bentuknya hampir sama, seperti b dan d atau p dan q, serta belum mampu menyusun huruf menjadi kata sederhana secara mandiri. Selain itu, minat dan konsentrasi anak dalam kegiatan pengenalan huruf masih rendah karena pembelajaran cenderung bersifat *konvensional* (Fatmawati et al., n.d.2025). Sebelum anak diperkenalkan pada huruf secara terstruktur, mereka perlu memiliki kesiapan melalui penguasaan keterampilan awal yang berkaitan dengan pengenalan bentuk dan arah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengenalkan berbagai jenis garis. Garis lurus, melengkung, miring, zigzag, serta bentuk dasar lainnya berperan sebagai dasar kemampuan visual yang membantu anak memahami dan mengenali bentuk-bentuk

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8181

huruf di tahap selanjutnya. Menurut Ananda (2021) perkembangan keterampilan pra-membaca pada anak usia dini (AUD) memegang peran penting dalam mempersiapkan mereka mengenal simbol huruf secara optimal (Hanifatuz Zahro, 2025).

Kondisi Pra-Siklus: Diagnosa Hambatan Literasi Awal

Pada tahap pra-siklus, ditemukan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan huruf alfabet di luar urutan lagu. Masalah yang paling dominan adalah kekeliruan dalam membedakan huruf b, d, p, dan q. Anak-anak cenderung melihat huruf sebagai simbol yang statis dan dua dimensi. Berikut disajikan dalam tabel hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf anak, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Pra-Siklus

No	Indikator Penilaian	Keterangan
1	Menyebutkan huruf dengan benar	Sebagian besar anak belum mampu menyebutkan huruf dengan tepat
2	Membedakan huruf yang mirip (b-d, p-q)	Anak sering tertukar dan ragu-ragu
3	Menyusun huruf menjadi kata sederhana	Anak belum mampu menyusun kata secara mandiri
4	Membaca kata sederhana	Anak masih memerlukan bantuan guru
5	Membaca kalimat sederhana (3-5 kata)	Anak belum mampu membaca kalimat

Berdasarkan tabel 1, hasil observasi menunjukkan pada indikator menyebutkan huruf, sebagian besar anak belum mampu menyebutkan huruf dengan tepat. Tidak hanya itu, anak sering tertukar dan ragu menyebutkan beberapa huruf seperti b-d, p-q. Selain itu, anak belum mampu menyusun kata secara mandiri dan masih memerlukan bantuan guru sehingga mampu membaca kalimat sederhana 3-5 kata.

Siklus I dan II: Transformasi Kognitif

Pada Siklus I, fokus utama adalah pada pengenalan bentuk visual dan asosiasi nama huruf melalui keterlibatan taktil (Stages Learning, 2020). Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa anak-anak lebih cepat mengenali huruf jika puzzle memiliki gambar ilustrasi pendukung. Pada Siklus II, seluruh subjek mencapai kriteria keberhasilan dengan kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) dan mampu membedakan orientasi huruf mirip melalui memori motorik.

Pada siklus I, proses pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 20 sampai 24 Oktober 2025 dengan melibatkan lima anak dalam kegiatan bermain *puzzle* huruf yang dirancang untuk melatih pengenalan huruf awal, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan huruf dan mengenali menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus. Meskipun masih ada sebagian anak yang tertukar pada huruf yang memiliki kesamaan bentuk , anak mulai menunjukan perkembangan , namun masih memerlukan bantuan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan yang menyatakan bahwa keterampilan membaca mekanis mencakup kemampuan mengenali simbol dan menghubungkan dengan bunyi secara tepat (Dr. Elvi Susanti, 2022). Setelah kegiatan tersebut diterapkan, mulai tampak adanya perkembangan yang bersifat positif. Anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap aktivitas pembelajaran, lebih aktif terlibat dalam menyusun *puzzle*, serta mulai mampu mengenali dan menyebutkan beberapa huruf dengan lebih tepat dibandingkan kondisi sebelumnya. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tampak lebih fokus dan antusias dalam mengikuti. Anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap kegiatan pembelajaran. Sebagian anak sudah mampu menyebutkan huruf dengan benar dan mulai dapat membedakan beberapa huruf yang sebelumnya sering tertukar. Anak juga mulai mencoba menyusun huruf menjadi kata sederhana dengan bantuan guru, meskipun hasilnya belum optimal dan masih memerlukan pendampingan intensif.

Pada siklus II, proses kegiatan dilakukan pada tanggal 27 sampai 31 Oktober 2025 peningkatan kemampuan anak terlihat lebih signifikan. Anak mampu menyebutkan dan membedakan huruf dengan lebih tepat, Menyusun huruf suku kata secara mandiri, serta membaca kata dan kalimat sederhana yang terdiri atas tiga sampai empat kata dengan lafal yang baik. Anak tampak lebih percaya diri, aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *puzzle* huruf (Fatimah et al., 2024). Peningkatan kemampuan anak pada siklus II ini membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf secara konsisten berhasil membawa anak melampaui tahapan dasar mengenal symbol. Hal ini selaras dengan pandangan Henry Guntur

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8181

Tarigan yang menyatakan bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/huruf.

Kemampuan mengenal huruf yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf efektif dalam mengembangkan keterampilan membaca mekanis anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan teori Kemmis dan Mctaggart yang menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas mampu memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus tindakan dan refleksi yang berkelanjutan. Aktivitas bermain *puzzle,* anak belajar mengenal huruf secara nyata dan menyenangkan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung pendapat Tarigan (2015) yang menjelaskan bahwa keterampilan membaca mekanis meliputi kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana. *Puzzle* huruf membantu anak menguasai keterampilan tersebut secara bertahap melalui kegiatan bermain. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga menumbuhkan minat belajar dan kesiapan membaca anak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif usia 5-6 tahun.

Analisis Hasil Tindakan: Dari Pra-Siklus hingga Konsolidasi

Hasil penelitian menunjukkan adanya transformasi kognitif yang signifikan pada lima subjek di TK Happy and Smart Kids. Perubahan ini terjadi melalui proses adaptasi dan asimilasi informasi yang difasilitasi oleh media puzzle huruf. Berikut disajikan dalam tabel indikator penilaian kemampuan mengenal huruf anak usia dini, sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

No	Indikator Kemampuan Membaca Mekanis	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Menyebutkan huruf	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sangat Baik
2	Mengenali dan membedakan bentuk huruf	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan
3	Menyebutkan bunyi huruf sesuai simbol	Belum Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sesuai Harapan
4	Menyusun huruf menjadi suku kata	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembanga Sesuai harapan
5	Menyusun huruf menjadi kata tiga atau empat suku kata sederhana	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan
6	Membaca kata sederhana dengan bantuan	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan

Adapun keterangan skala penilaian, sebagai berikut: (1). Belum berkembang (BB): Anak belum menunjukkan sesuai indikator; (2). Mulai Berkembang (MB): Anak mulai menunjukkan kemampuan dengan bantuan; (3). Berkembang sesuai harapan (BSH): anak mampu melakukan dengan cukup mandiri; (4). Berkembang sesuai baik (BSB): anak mampu melakukan secara konsisten.

Berdasarkan hasil penelitian ini, memanfaatkan media puzzle huruf sebagai alternatif pembelajaran dalam mengenalkan huruf dan meningkatkan kemampuan membaca awal anak dan mengembangkan beragam kegiatan bermain yang kreatif dan menyesuaikan dengan karakteristik serta kemampuan anak. Selain itu, sekolah dapat menyediakan media pembelajaran yang mendukung kegiatan literasi awal agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal, dengan penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle huruf, proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna sehingga anak terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya minat belajar serta kemampuan anak dalam mengenal huruf secara bertahap. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran terbukti mampu membantu anak memahami bentuk dan bunyi huruf dengan lebih baik, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh menjadi lebih maksimal.

Temuan ini memperkuat studi Balea et al. (2023) di Rumania yang menunjukkan bahwa instruksi literasi yang menggunakan material terstruktur secara signifikan meningkatkan skor rata-rata siswa sebesar 77,4 poin dalam satu tahun ajaran (Balea et al., 2023; Noveanu et al., 2023). Kemiripan antara temuan di Jakarta dan Rumania menunjukkan bahwa prinsip-prinsip pengembangan literasi dini dalam hal ini kemampuan membaca mekanis bersifat universal melalui representasi fisik (Noveanu et al., 2023; Balea et al., 2023). Meskipun efektif, penggunaan puzzle huruf tidak boleh dianggap sebagai satu-satunya solusi. Jumlah subjek yang hanya lima anak dan konteks lokasi tunggal membatasi validitas eksternal dari temuan ini. Selain

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8181

itu, faktor latar belakang sosio-ekonomi (SES) merupakan variabel moderasi yang kuat dalam perkembangan bahasa anak (Nasution, 2025; Balea et al., 2023).

Optimalisasi kemampuan pengenalan huruf dan membaca mekanis di TK Happy and Smart Kids telah memberikan gambaran empiris bahwa media puzzle huruf merupakan katalisator yang efektif. Integrasi antara manipulasi fisik, stimulasi multisensori, dan umpan balik kognitif menciptakan lingkungan belajar yang mendukung anak.

Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas ini menyimpulkan bahwa implementasi media puzzle huruf secara efektif mengoptimalisasi kemampuan pengenalan huruf dan keterampilan membaca mekanis pada anak usia 5-6 tahun. Temuan utama menunjukkan transformasi signifikan dari kondisi pra-siklus menuju kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada Siklus II, di mana subjek penelitian mampu mereduksi hambatan visual-spasial secara mandiri, khususnya dalam membedakan orientasi simbol yang serupa seperti b-d dan p-q. Kontribusi ilmiah penelitian ini mempertegas efektivitas stimulasi multisensori—visual, taktil, dan kinestetik—dalam memperkuat retensi memori jangka pendek serta percepatan asosiasi simbol-bunyi yang merupakan gerbang utama literasi dini. Secara praktis, guru PAUD didorong untuk mentransformasi praktik instruksional dari metode hafalan statis ke penggunaan media manipulatif yang mendukung keterlibatan aktif dan umpan balik langsung. Implikasi kebijakan di tingkat satuan pendidikan menyarankan pengadaan lingkungan belajar yang kaya teks (*print-rich environment*) untuk memfasilitasi asimilasi kognitif anak secara menyenangkan. Untuk penelitian mendatang, disarankan melakukan studi komparatif antara efektivitas puzzle fisik dengan media gamifikasi digital serta analisis longitudinal untuk mengukur keberlanjutan kemampuan membaca mekanis ini hingga tahap membaca fungsional di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan aplikasi*. Bumi Aksara.

Asmawati, L. (2022). *Media dan sumber belajar PAUD*. Universitas Terbuka.

Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.

Dhieni, N., & Fridani, L. (2023). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.

Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana.

Hapidin, H., Agustin, M., & Akbari, Q. S. (2020). Pemanfaatan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 115-128. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.412

Hasanah, U. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. *Jurnal Pelita PAUD*, *5*(1), 45-53. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1245

Hayati, N., & Putritama, A. (2023). Strategi guru dalam menstimulasi kemampuan literasi dasar melalui bermain puzzle huruf. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *8*(1), 89-101. https://doi.org/10.33369/jip.v8i1.24500

Iskandar, R., & Farida, U. (2020). Implementasi model Kemmis dan McTaggart dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. *Jurnal Riset Tindakan Kelas*, *2*(1), 12-20. https://ojs.unm.ac.id/jrtk/article/view/15432

Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Kencana.

Lestari, S. (2024). Peningkatan kemampuan mengenal simbol huruf melalui permainan kartu kata dan puzzle. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, *6*(1), 210-222. https://doi.org/10.31004/paud.v6i1.5678

Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.

Mulyasa, E. (2022). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.

Munawaroh, S. (2021). Efektivitas media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan visual-spasial dan literasi anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1645-1655. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.932

Nasution, N. (2025). Analisis penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran literasi di TK. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, *10*(1), 77-88. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppm/article/view/2025

Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru PAUD di Kecamatan Tilatang Kamang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 123-130. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.86

Pratiwi, E. T., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 44-51. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31234

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8181

Putri, A. D., & Wahyuni, S. (2022). Penggunaan puzzle sebagai media pengembangan bahasa anak usia dini di taman kanak-kanak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *5*(1), 30-38. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i1.1021

Rohmah, N. (2016). *Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini*. Jurnal Tarbawi, 13(2). https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.532

Santi, I. K. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Langkah demi langkah*. Pascal Books.

Sari, P. K. (2023). Peran media visual puzzle dalam meningkatkan fokus dan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *5*(2), 1201-1210. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13456

Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D, dan PTK*. Alfabeta.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.

Suyadi, S. (2018). *Psikologi belajar anak usia dini*. Pedagogia.

Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian perkembangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 452-462. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626