PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI KEGIATAN PUZZLE KATA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TIGA CEMPAKA LABUAN

Ayu Chika Yufitarina[1], Rihatul Jannah, Pitria Mayasari[3]
[1,2,3]PAUD STKIP Syekh Manshur
[1] ayuchikaaa2@gmail.com ,[2] reehat085@gmail.com,[3] maya49123@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel*:*

Dikirim: 21 April 2026
Perbaikan: 22 Mei 2026
Diterima: 30 Juni 2026

Kata kunci*:*

Anak Usia dini, Mengenal huruf, Puzzle Kata

Corresponding Author:
Ayuchikaaa2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan puzzle kata di TK Tiga Cempaka Labuan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle kata. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan puzzle kata mampu mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak, yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana. Selain itu, anak menunjukkan sikap lebih aktif, fokus, dan antusias selama pembelajaran. Disimpulkan bahwa kegiatan puzzle kata merupakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf.

@2026 Childhood Educational Journal

PENDAHULUAN

PAUD diselenggarakan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak dan menekankan konsep belajar melalui bermain. Pembelajaran yang diberikan harus bersifat konkret, menyenangkan, dan memberikan pengalaman langsung kepada anak agar anak dapat membangun pengetahuannya secara aktif. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa anak usia dini belajar paling efektif ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas bermain yang bermakna dan kontekstual (Suryana, 2020). Dalam konteks pembelajaran PAUD, guru dituntut untuk mampu memilih dan mengembangkan strategi serta media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5–6 tahun sebagai tahap persiapan memasuki pendidikan dasar. Pada tahap ini, anak diharapkan telah memiliki kesiapan awal dalam mengenali bentuk huruf, bunyi huruf, serta keterkaitannya dengan kata sederhana. Kemampuan mengenal huruf tidak hanya menjadi dasar bagi keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif.

Berbagai penelitian dalam satu dekade terakhir menunjukkan bahwa penggunaan media dan permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar serta kemampuan literasi awal anak. Penelitian oleh Sari dan

Rahmawati (2020) mengungkapkan bahwa media permainan berbasis kata mampu membantu anak mengenal huruf secara lebih efektif karena melibatkan aktivitas motorik dan visual secara bersamaan. Sejalan dengan itu, penelitian Putri dkk. (2021) menyatakan bahwa kegiatan bermain yang terstruktur dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun, terutama dalam aspek pengenalan simbol huruf. Hasil serupa juga ditemukan oleh Nugroho dan Lestari (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Salah satu media permainan yang potensial digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf adalah puzzle kata**.** Puzzle kata merupakan media edukatif yang menyajikan potongan huruf atau kata yang harus disusun oleh anak menjadi bentuk yang utuh. Media ini mendorong anak untuk aktif berpikir, mengamati bentuk huruf, serta mengoordinasikan gerakan tangan dan mata. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Prasetyo (2020) menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan kognitif anak. Selain itu, Wulandari (2023) menjelaskan bahwa puzzle kata membantu anak mengenal huruf secara kontekstual karena anak tidak hanya melihat huruf secara terpisah, tetapi juga dalam satuan kata sederhana.

Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media kartu huruf, balok alfabet, atau lembar kerja anak (LKA) dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan puzzle kata dalam konteks kegiatan pembelajaran langsung di TK melalui praktik lapangan mahasiswa (PPL**)** masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mendeskripsikan secara rinci proses pelaksanaan, respon anak, serta perubahan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan puzzle kata dalam setting kelas yang nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian antara hasil penelitian sebelumnya dengan praktik pembelajaran yang dilakukan langsung di lapangan, khususnya di TK Tiga Cempaka Labuan. Penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajiannya, yaitu mendeskripsikan pengembangan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan puzzle kata yang dilaksanakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran selama PPL. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan puzzle kata sebagai media utama yang diterapkan secara kontekstual sesuai kondisi kelas, karakteristik anak, serta lingkungan belajar di TK Tiga Cempaka Labuan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD serta kontribusi ilmiah dalam pengembangan

pembelajaran literasi awal anak usia dini. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan puzzle kata di TK Tiga Cempaka Labuan**.** Permasalahan ini penting untuk diteliti mengingat kemampuan mengenal huruf merupakan fondasi awal literasi anak, dan pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan puzzle kata pada anak usia 5–6 tahun di TK Tiga Cempaka Labuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan kegiatan, respon anak selama pembelajaran, serta hasil yang diperoleh setelah penerapan puzzle kata dalam kegiatan pembelajaran. Secara teoretik, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak yang meliputi kemampuan mengenali simbol, bunyi, dan bentuk huruf sebagai dasar literasi awal (Susanto, 2021). Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional akhir, sehingga pembelajaran yang bersifat konkret dan melibatkan aktivitas langsung akan lebih mudah dipahami. Melalui kegiatan puzzle kata, anak tidak hanya belajar mengenal huruf, tetapi juga melatih kemampuan kognitif, motorik halus, serta kerjasama sosial. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis bagi guru PAUD dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, serta memberikan manfaat secara akademik sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan literasi awal anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif**,** yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual proses pengembangan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan puzzle kata pada anak usia 5–6 tahun. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak berorientasi pada pengujian hipotesis, melainkan pada pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran dan respon anak selama kegiatan berlangsung dalam konteks alami pembelajaran di taman kanak-kanak. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mendeskripsikan fenomena pendidikan secara utuh sesuai kondisi lapangan (Sugiyono, 2021).

Penelitian dilaksanakan di TK Tiga Cempaka Labuan, Kabupaten Pandeglang, pada saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Sasaran penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan puzzle kata. Penentuan subjek

penelitian dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran serta kesesuaian usia dengan tujuan penelitian. Guru kelas berperan sebagai mitra dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sementara peneliti berperan sebagai pengamat sekaligus pelaksana kegiatan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi**,** dokumentasi**,** dan catatan lapangan**.** Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran untuk mengamati kemampuan anak dalam mengenal huruf, seperti mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana melalui puzzle kata. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta hasil kerja anak. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai temuan penting, respon anak, serta situasi pembelajaran yang terjadi selama proses penelitian berlangsung. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun yang disesuaikan dengan kurikulum PAUD dan tujuan penelitian (Susanto, 2021).

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa media puzzle kata yang terdiri atas potongan-potongan huruf dan kata sederhana. Spesifikasi alat meliputi puzzle yang terbuat dari kertas origami dengan ukuran yang disesuaikan dengan kemampuan motorik halus anak, serta dilengkapi dengan warna yang menarik untuk meningkatkan minat belajar anak. Spesifikasi bahan mencakup huruf alfabet dan kata sederhana yang familiar bagi anak, Pemilihan alat dan bahan disesuaikan dengan prinsip keamanan, kemenarikan, dan kebermaknaan pembelajaran bagi anak usia dini (Wulandari, 2023). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan dianalisis dengan cara mengelompokkan data sesuai fokus penelitian, kemudian dideskripsikan untuk memperoleh gambaran mengenai pengembangan kemampuan mengenal huruf anak melalui kegiatan puzzle kata. Proses analisis data dilakukan secara berkesinambungan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai, sehingga diperoleh kesimpulan yang menggambarkan kondisi nyata di lapangan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan puzzle kata pada anak usia 5–6 tahun di TK Tiga Cempaka Labuan. Data yang disajikan merupakan hasil akhir dari pengamatan terhadap kemampuan mengenal huruf anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, tanpa menyertakan proses analisis data secara rinci.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak setelah diterapkannya kegiatan puzzle kata. Anak terlihat lebih mampu mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana. Selain itu, terjadi peningkatan keaktifan dan antusiasme anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk memperjelas hasil penelitian, disajikan data hasil pengamatan kemampuan mengenal huruf anak dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak melalui Kegiatan Puzzle Kata

No	**Indikator Kemampuan**	**Hasil Pengamatan**	**Kategori**
1	Mengenali bentuk huruf	Sebagian Besar anak mampu mengenali dan membedakan bentuk huruf dengan baik	BSH
2	Menyebutkan huruf	Anak Mulai Mampu menyebuutkan nama huruf, sebagian masih memerlukan bantuan	BSH
3	Menyusun huruf	Anak mulai mampu menyusun huruf menjadi kata	MB

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang



Gambar 1. Proses Pembelajaran siswa.

Gambar 1: menunjukkan proses pembelajaran di mana anak terlibat langsung dalam menyusun potongan huruf menjadi kata menggunakan puzzle kata. Anak tampak antusias, fokus, dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Hasil Pembelajaran siswa.

Gambar 2, Anak menunjukkan hasil menyusun huruf menjadi kata “ROKET” menggunakan media puzzle sebagai bagian dari pengembangan kemampuan mengenal huruf.

Pembahasan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu bagaimana pengembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan puzzle kata di TK Tiga Cempaka Labuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, dapat disimpulkan secara eksplisit bahwa kegiatan puzzle kata memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan mengenal huruf anak, baik dalam aspek mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, maupun menyusun huruf menjadi kata sederhana. Temuan penelitian diperoleh melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, di mana anak terlibat secara aktif dalam kegiatan menyusun puzzle kata. Anak tidak hanya melihat huruf secara pasif, tetapi juga memegang, mencocokkan, dan menyusun potongan huruf menjadi kata yang bermakna. Proses ini memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, sehingga kemampuan mengenal huruf berkembang secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Penafsiran terhadap temuan menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan puzzle kata dipengaruhi oleh karakteristik media yang bersifat visual, konkret, dan menyenangkan.

Puzzle kata membantu anak mengenali huruf melalui rangsangan visual yang kuat dan aktivitas motorik halus yang terintegrasi. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan bahasa anak usia dini yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun lebih mudah memahami konsep abstrak, seperti simbol huruf, melalui pengalaman belajar langsung dan media konkret (Susanto, 2021).

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak. Sari dan Rahmawati (2020) menjelaskan bahwa permainan kata memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengenal huruf secara menyenangkan tanpa tekanan akademik. Selain itu, Putri dkk. (2021) menyatakan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan anak secara langsung mampu meningkatkan fokus, partisipasi, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, temuan dalam

penelitian ini memperkuat struktur pengetahuan yang telah mapan mengenai pentingnya pembelajaran berbasis bermain dalam pengembangan literasi awal anak usia dini. Dalam konteks praktik pembelajaran di lapangan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan puzzle kata sebagai media pembelajaran tidak hanya mendukung aspek bahasa, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif, motorik halus, dan sosial anak. Anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah sederhana saat menyusun puzzle.

Temuan ini memberikan kontribusi praktis berupa penguatan strategi pembelajaran yang berpusat pada anak dan menekankan integrasi antara bermain dan belajar. Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat dikemukakan bahwa kegiatan puzzle kata dapat dipandang sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran literasi awal yang relevan dengan karakteristik anak usia dini. Secara teoretik, temuan ini memperkuat konsep bahwa pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun akan lebih efektif apabila dilakukan melalui media bermain yang konkret dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan atau modifikasi praktik pembelajaran literasi awal di PAUD, khususnya dalam pemanfaatan media puzzle kata sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil serta pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan puzzle kata mampu mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Tiga Cempaka Labuan. Pengembangan kemampuan tersebut terlihat pada meningkatnya kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar.

Kegiatan puzzle kata memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna karena melibatkan anak secara aktif melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan mengamati huruf secara langsung. Media ini tidak hanya mendukung perkembangan bahasa anak, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan kognitif, motorik halus, serta kemampuan sosial anak selama berinteraksi dengan teman dan guru. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran literasi awal pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan melalui media permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Puzzle kata dapat dipandang sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PAUD. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa penguatan praktik pembelajaran pengenalan huruf

berbasis permainan yang dapat dijadikan referensi bagi guru PAUD maupun penelitian selanjutnya dalam pengembangan literasi awal anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Handayani, S., & Prasetyo, A. (2020). Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(2), 123–132.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Nugroho, H., & Lestari, T. (2022). Pembelajaran berbasis bermain dalam pengembangan literasi awal anak usia dini. *Jurnal PAUD Indonesia*, 11(1), 33–42.

Nurhayati, S., & Fitria, N. (2021). Pembelajaran berpusat pada anak dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–10.

Putri, R. A., Nurhayati, S., & Lestari, D. (2021). Pembelajaran berbasis permainan terhadap perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1456–1465.

Sari, M., & Rahmawati, I. (2020). Media permainan edukatif dalam pengembangan kemampuan literasi awal anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–54.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryana, D. (2020). *Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Susanto, A. (2021). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Jakarta: Kencana.

Wulandari, E. (2023). Pengaruh media puzzle kata terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 67–75.