Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 1992 – 1998

RESEARCH ARTICLE

Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui *Puzzle* Huruf di Paud Kasih Bunda Bengkulu

Yusmiyati[1], Rismareni Fransiska[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Yusmiati2474@gmail.com[1], pransiskaunp@fip.unp.ac.id[2]

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

Abstrak

Kemampuan membaca permulaan merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini, namun pada kenyataannya masih banyak anak yang mengalami kesulitan mengenal dan menyebutkan huruf. Hasil observasi awal di PAUD Kasih Bunda Seluma Bengkulu menunjukkan rendahnya kemampuan membaca permulaan anak akibat keterbatasan media dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui penggunaan media puzzle huruf. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 13 anak kelompok B usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak. Pada aspek mengenal huruf abjad, persentase anak kategori berkembang sangat baik meningkat dari 7,69% pada pra tindakan menjadi 23,08% pada siklus II. Kemampuan menyebutkan huruf meningkat dari 15,4% menjadi 46,1%, dan kemampuan menulis huruf abjad meningkat dari 15,4% menjadi 61,5%. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Key Word:
Early Reading Ability, Letter Puzzle, Early Childhood

Abstract

Early reading ability is a crucial aspect of language development in early childhood; however, many children still experience difficulties in recognizing and naming letters. Preliminary observations at PAUD Kasih Bunda Seluma, Bengkulu, indicated low early reading skills due to limited learning media and less engaging instructional methods. This study aimed to improve children's early reading ability through the use of letter puzzle media. The research employed a classroom action research design conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were 13 children in Group B aged 5–6 years. Data were collected through observation and analyzed using descriptive quantitative techniques. The results showed a significant improvement in early reading ability. The percentage of children in the "very well developed" category for letter recognition increased from 7.69% in the pre-action stage to 23.08% in Cycle II. The ability to name letters improved from 15.4% to 46.1%, while the ability to write letters increased from 15.4% to 61.5%. In conclusion, the use of letter puzzle media is effective in enhancing early reading skills in early childhood education.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang menjadi upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya, baik pada jalur formal, nonformal, maupun informal (Umiati, 2021). Usia anak sejak lahir sampai di bawah lima tahun (0-5 tahun) merupakan masa yang sangat krusial karena berada pada periode emas *(golden age)*, di mana perkembangan otak, kepribadian, karakter, dan intelektual berlangsung sangat pesat (Sukimin, 2025). Pada masa ini, anak sangat peka terhadap stimulasi lingkungan sehingga diperlukan layanan pendidikan yang tepat, terarah, dan berkesinambungan (Widi Astuti, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Elminah, 2023), yang menyatakan bahwa periode awal kehidupan anak berperan penting dalam membentuk dasar kepribadian, karakter, serta kemampuan kognitif anak di masa depan. Oleh karena itu, anak memerlukan layanan pendidikan yang tepat, terarah, dan berkesinambungan agar seluruh aspek perkembangannya dapat berlangsung secara optimal dan menjadi bekal memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Raihana, 2018).

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Salah satu aspek penting pada anak usia dini adalah kemampuan berbahasa, khususnya membaca permulaan. Membaca tidak hanya pengenalan huruf dan kata, tetapi juga sarana memahami simbol, makna, dan lingkungan sekitar (Defi Angraini, 2025). Kemampuan membaca awal menjadi dasar perkembangan bahasa dan kognitif serta mendukung kesiapan mengikuti pembelajaran di jenjang berikutnya. Karena itu, pengenalan huruf dan kata perlu dilakukan secara menyenangkan dan sesuai karakteristik anak usia dini yang dekat dengan dunia bermain (Rahmah, 2025).

Anak usia dini memiliki potensi linguistik yang berkembang pesat, terutama pada usia 5–6 tahun, ketika mereka aktif belajar dari pengalaman penglihatan dan pendengaran sehingga perkembangan bahasa berlangsung lebih cepat dan sistematis. Penelitian menunjukkan anak belajar bahasa melalui pengalaman langsung dengan lingkungan, yang signifikan menunjang kemampuan linguistiknya (Friantary, 2020). Bahasa penting untuk mengekspresikan pikiran, pengetahuan, serta mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Temuan lain menunjukkan perkembangan bahasa berkontribusi terhadap perkembangan kognitif dan proses berpikir simbolis dalam memahami huruf, kata, dan simbol (Pendidikan, 2014).

Indikator kemampuan membaca pada anak usia dini meliputi kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf, membedakan bentuk huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, membaca suku kata sederhana, dan menyebutkan kata sehari-hari. Anak juga mulai memahami simbol, gambar, dan tulisan sederhana di sekitarnya. Kemampuan ini merupakan dasar penting untuk tahap literasi berikutnya sehingga stimulasi perlu diberikan secara bertahap, menyenangkan, dan sesuai karakteristik perkembangan anak (Pratiwi, 2021).

Namun kemampuan membaca permulaan tidak selalu berkembang optimal tanpa dukungan lingkungan dan pembelajaran yang sesuai. Lingkungan yang minim rangsangan literasi dan pengalaman belajar yang kurang bermakna dapat menghambat perkembangan membaca dan bahasa anak (Syafe'i, 2025). Pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan kognitif dapat menurunkan motivasi belajar, sehingga anak memerlukan penguatan, rangsangan, dan pengalaman belajar bermakna (Afina, 2021).

Berdasarkan observasi awal di PAUD Kasih Bunda Seluma, Bengkulu, kemampuan membaca permulaan anak tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa minat dan kemampuan membaca awal umumnya rendah jika stimulasi literasi belum intens (Andriana, 2025). Dari 13 anak yang diamati, sekitar 6 anak mampu mengeja atau menyebutkan huruf dalam suku kata, sedangkan sisanya kesulitan mengenal dan menyebut huruf. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf perlu ditingkatkan karena sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan dan pengalaman belajar bermakna (Aisyah, 2023).

Rendahnya kemampuan membaca diduga disebabkan keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi, metode yang monoton, serta kurangnya stimulasi literasi sejak dini. Penggunaan media cetak dominan belum memberikan pengalaman belajar bermakna, sedangkan metode yang kurang menyenangkan menurunkan minat dan perhatian anak, mengingat pada usia dini pembelajaran paling efektif melalui bermain (Maulana Ahmad, 2024).

Sebagai alternatif, media *puzzle* huruf dipandang sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media permainan seperti *puzzle* huruf memfasilitasi pengenalan simbol secara visual dan kinestetik sehingga mempercepat pemahaman huruf (Rosyadi, 2026). *Puzzle* huruf menawarkan kegiatan bermain yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif, sekaligus melatih konsentrasi dan keterampilan motorik halus melalui manipulasi potongan (Sumirat, 2026). Media permainan juga membantu daya ingat huruf dan kata serta meningkatkan minat membaca karena menggabungkan unsur bermain dan belajar.

Penggunaan *puzzle* huruf sejalan dengan prinsip pembelajaran sesuai perkembangan anak, karena mengintegrasikan bermain dan belajar secara seimbang sehingga diharapkan meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam pembelajaran membaca permulaan (Wulandari, 2025). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan media *puzzle* huruf di PAUD Kasih Bunda Seluma, Bengkulu. Diharapkan hasil penelitian memberi kontribusi menyediakan alternatif pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui *Puzzle* Huruf di PAUD Kasih Bunda Seluma Bengkulu".

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Menurut Muchlisin Riadi (2019) dalam (Yusri, 2020), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas melalui tindakan-tindakan tertentu

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak melalui penerapan permainan puzzle.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B PAUD Kasih Bunda Seluma. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal huruf abjad anak melalui permainan puzzle. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap melalui siklus tindakan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tindakan yang diberikan bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 13 anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki (46%) dan 7 anak perempuan (54%) dengan rentang usia 5–6 tahun. Seluruh anak pada kelompok B dijadikan subjek penelitian karena pada kelompok tersebut masih ditemukan beberapa anak yang belum mampu mengenal dan menyebutkan huruf abjad dengan baik. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut melalui penggunaan permainan puzzle sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelompok B. Subjek penelitian adalah 13 peserta didik (6 anak laki-laki, 46% dan 7 anak perempuan, 54%) dengan rentang umur 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil tiap siklus memaparkan peningkatan kemampuan masing-masing peserta didik dalam mengenal abjad melalui permainan puzzle, yang meliputi aspek: mengenal huruf, menyebutkan urutan huruf abjad, dan menulis huruf abjad. Langkah-langkah pelaksanaan pada setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tabel 1 Hasil Observasi Pra Tindakan

No.	Kategori	Aspek Yang Diamati					
		Mengenal Abjad Huruf		Menyebutkan Huruf		Membaca Suku Kata Sederhana	
		F	%	F	%	F	%
1.	BSB	1	7,69	1	7,69	1	7,69
2.	BSH	3	23,08	4	30,77	3	23,08
3.	MB	6	50,00	5	38,46	4	30,77
4.	BB	3	25,00	3	23,08	5	38,46
	Jumlah	13	100	13	100	13	100

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui dari 13 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas kempok B Paud Kasih Bunda Seluma Bengkulu dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad anak. ada tiga aspek yang perlu diamati oleh peneliti. Aspek yang pertama mengenal huruf abjad terdapat 1 atau 7,69% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), kemudian terdapat 3 atau 23,08% peserta didik berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian terdapat 6 atau 50,00% peserta didik berada pada kategori mulai berkembang (MB), dan terdapat 3 atau 25,00% perserta didik dalam kategori belum berkembang (BB). Aspek yang kedua kemampuan menyebutkan huruf terdapat 1 atau 7,69% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), kemudian terdapat 4 atau 30,77 % peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian terdapat 5 atau 38,46 % peserta didik yang mulai berkembang (MB) dan terdapat 3 atau 23,8 % peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Dan aspek yang ketiga membaca suku kata sederhana ada 1 atau 7,69% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) kemudian terdapat 3 atau 23,08 % peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian terdapat 4 atau 30,77 % peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), dan terdapat 5 atau 38,46 % peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang(BB). Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa hasil dari pra tindakan dengan menggunakan lembar observasi Cheklis pada indikator pencapaian perkembangan kognitif anak kelompok B dengan tiga aspek yang diamati masih termasuk kategori belum berkembang. Kondisi ini yang menjadi landasan untuk melakukan penelitian dengan melakukan sebuah tindakan dengan merancang kegiatan pembelajaran siklus 1 agar penerapan metode permainan *puzzle* dapat di gunakan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Tabel 2 Hasil Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Kategori	Aspek Mengenal Abjad Yang Diamati					
		Huruf		Menyebutkan Huruf		Membaca Kata Suku Sederhana	
		F	%	F	%	F	%
1.	BSB	3	23,8	3	23,8	2	16,67
2.	BSH	4	30,77	5	38,46	4	30,77
3.	MB	4	30,77	4	30,77	5	38,46
4.	BB	2	16,67	1	7,69	2	16,67
	Jumlah	13	100	13	100	13	100

Berdasarkan tabel 2.2 dapat diketahui dari 13 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas di kelompok B Paud Kasih Bunda Seluma Bengkulu dalam efektifitas metode bermain permainan *puzzle* kemampuan anak mengenal abjad ada tiga aspek yang diamati. Pada aspek pertama mengenal huruf abjad terdapat 3 atau 23,8% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 4 atau 30,77% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 4 atau 30,77% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 2 atau 16,67% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). aspek kedua menulis huruf 3 atau 23,8% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 5 atau 38,46% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), teradapat 4 atau 30,77% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 1 atau 7,69 % peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). aspek Ketiga membaca suku kata sederhana terdapat 2 atau 16,67% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 4 atau 30,77% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 5 atau 38,46% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 2 atau 16,67% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB).

Tabel 2 Hasil Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Kategori	Aspek Mengenal Abjad Yang Diamati					
		Huruf		Menyebutkan Huruf		Membaca Kata Suku Sederhana	
		F	%	F	%	F	%
1.	BSB	3	23,08	3	23,8	3	23,08
2.	BSH	6	46,16	5	38,46	4	30,77
3.	MB	4	30,77	4	30,77	5	38,46
4.	BB	0	0,00	1	7,69	1	7,69
	Jumlah	13	100	13	100	13	100

Berdasarkan tabel 2.3 dapat diketahui dari 13 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas di kelompok B Paud Kasih Bunda Seluma Bengkulu dalam efektifitas metode bermain permainan *puzzle* kemampuan anak mengenal abjad ada tiga aspek yang diamati. Pada aspek pertama mengenal huruf abjad terdapat 3 atau 23,8% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 6 atau 46,15% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 4 atau 30,77% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 0 atau 0,00% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). aspek kedua menulis huruf terdapat 3 atau 23,08% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 5 atau 38,46% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), teradapat 4 atau 30,77% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 1 atau 7,69% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang(BB). aspek ketiga membaca suku kata sederhana terdapat 3 atau 23,08% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 4 atau 30,77% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 5 atau 38,46% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 1 atau 7,69% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB).

Dari hasil penelitian sebelum dilaksanakan tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan siklus I dan siklus II di bawah ini akan diuraikan tentang meningkatkan kemampuan anak mengenal Abjad disetiap siklusnya dengan aspek penelitian:

Mengenal Huruf (1). Pada pra tindakan, hanya 1 anak (7,69%) yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah penerapan media puzzle huruf pada siklus I, persentase meningkat menjadi 23,08% (3 anak). Pada siklus II, capaian BSB tetap sebesar 23,08%, dengan peningkatan distribusi anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Menulis Huruf (2). Kemampuan menulis huruf menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pra tindakan, 2 anak (15,4%) berada pada kategori BSB. Persentase

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

tersebut meningkat menjadi 23,1% (3 anak) pada siklus I dan mencapai 61,5% (8 anak) pada siklus II. Membaca Suku Kata Sederhana (3). Pada pra tindakan, kemampuan membaca suku kata sederhana masih rendah dengan 1 anak (7,69%) mencapai kategori BSB. Pada siklus I meningkat menjadi 16,67% (2 anak), dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 23,08% (3 anak).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II, kemampuan membaca permulaan anak mengalami peningkatan yang signifikan melalui penggunaan media *puzzle* huruf. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek mengenal huruf, menyebutkan urutan huruf abjad, dan menulis huruf abjad. Pada pra tindakan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan huruf, namun setelah dilakukan tindakan menggunakan media *puzzle* huruf, kemampuan anak meningkat secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan pada siklus II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak belajar paling baik melalui benda konkret dan aktivitas bermain. *Puzzle* huruf sebagai media konkret membantu anak memahami simbol huruf melalui pengalaman langsung, seperti menyusun, mencocokkan, dan mengenali bentuk huruf, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Marinda, 2020). Selain itu, temuan penelitian ini juga sesuai dengan teori belajar melalui bermain, yang menegaskan bahwa bermain merupakan sarana utama anak dalam belajar. Melalui permainan *puzzle* huruf, anak belajar dalam suasana yang menyenangkan, lebih termotivasi, serta memiliki konsentrasi yang lebih baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak (Ricky Alfredo Silaban, 2023).

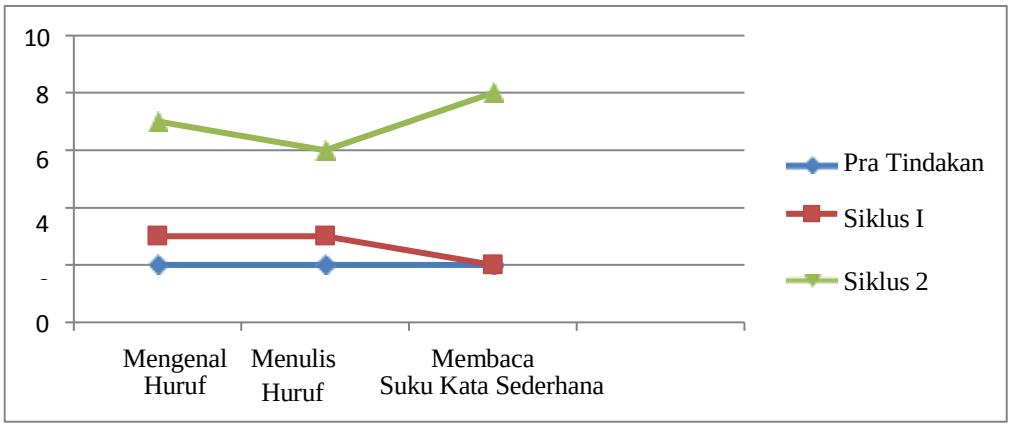
Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan. Menurut Solichah Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Media permainan terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan anak (Cindy Mawardani, 2024). Selain itu menurut Riyadi penggunaan media huruf visual dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf. Temuan ini sejalan dengan penelitian ini, meskipun media yang digunakan berbeda, namun sama-sama menekankan pentingnya media visual dan interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan (Rahmani, 2023). Selanjutnya, menurut penelitian Putri menyatakan bahwa pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Puzzle* huruf sebagai media interaktif mendorong anak untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga kemampuan membaca permulaan anak meningkat secara signifikan (Putri, 2024).

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori dan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media *puzzle* huruf melalui metode bermain dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf, menyebutkan urutan huruf abjad, dan menulis huruf abjad.

Tabel 4 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Pra Tindakan (BSB)	Siklus I (BSB)	Siklus II (BSB)
1.	Mengenal Huruf Abjad	1 anak (7,69%)	3 anak (23,08%)	3 anak (23,08%)
2.	Menulis Huruf	1 anak (7,69%)	3 anak (23,08%)	6 anak (46,15%)
3.	Membaca Suku Kata Sederhana	1 anak (7,69%)	2 anak (16,67%)	3 anak (23,08%)

Adapun grafik peningkatan pencapaian anak dalam kegiatan bermain puzzle untuk meningkatkan kemamampuan membaca pemula untuk anak di kelas B Paud Kasih Bunda Seluma Bengkulu yaitu :



e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Dari grafik diatas dapat kita lihat bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan individual anak yang menuju kepada perbaikan-perbaikan stimulus yang memberikan dampak postif atas perubahan rancangan kegiatan yang di laksanakan oleh guru dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Hal ini menjadi catatan penting bahwa kegiatan tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan anak kedepannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelompok B PAUD Kasih Bunda Seluma Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. Peningkatan tersebut terlihat pada tiga aspek, yaitu mengenal huruf, menyebutkan huruf, dan menulis huruf abjad. Pada aspek mengenal huruf, persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 7,69% pada pra tindakan menjadi 23,08% pada siklus II. Kemampuan menyebutkan huruf meningkat dari 15,4% menjadi 46,1%, sedangkan kemampuan menulis huruf abjad meningkat dari 15,4% menjadi 61,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan melalui media puzzle huruf mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

Adha, R. (2022). *Fenomena pemerolehan dan perkembangan bahasa pada anak usia dini*. *Jurnal Anifa: Studi Gender dan Anak, 3*(1), 17–31.

Afina, M. A. P. (2021). *Stimulasi bahasa anak usia dini melalui metode bercerita*. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education, 1*(1), 34307–34313.

Aisyah, S., & Musa, M. (2023). *Strategi guru dalam pengembangan literasi awal anak usia dini*. *Journal of Educational Research, 2*(1), 115–134.

Andriana, F. M., & Akbari, A. (2025). *Meningkatkan keterampilan literasi sains anak usia dini melalui metode pemecahan masalah di TK Negeri I Plus Banyuasin III*. *Aulad: Journal on Early Childhood, 8*(3), 1599–1607.

Cindy Mawardani, Dyassinta Az-Zahra, H. S. (2024). *Jurnal Paud Agapedia, 9*(1), 40.

Defi Angraini, I. (2025). *Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Aisyiyah III Koto Tuo Sulit Air*. *4*(1), 155–165.

Edita A. M. Pinangkaan, Ricky Alfredo Silaban, M. R. (2023). *OJS + Ebook + Teori Bermain*.

Elminah, E., & Patilima, H. (2023). *Peran orang tua dalam pembentukan kemandirian pada anak usia 5–6 tahun*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(2), 1116–1125.

Harianja, S. I., & Rosyadi, A. F. (2026). *Article history: Received: December 17*. *4*(1), 46–55.

Ira Nurlatifah, L., Yurita Erviana, M., Hidayanti, M., Wulandari, A., & S. (2025). *Pengaruh penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 4–5 tahun*. *Education Achievement: Journal of Science and Research, 4*(1), 731–736.

Istiana, Y. (2014). *Konsep-konsep dasar pendidikan anak usia dini*. *Jurnal Didaktika, 20*(2), 90–98.

Marinda, L. (2020). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar*. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman, 13*(1), 116–152.

Maulana Ahmad, S., Sri Nurhayati, & Prita Kartika. (2024). *Literasi digital pada anak usia dini: Urgensi peran orang tua dalam menyikapi interaksi anak dengan teknologi digital*. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5*(1), 47–65.

Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). *Analisis data dalam penelitian tindakan kelas*. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 1*(2), 140–153.

Pratiwi, K. W., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). *Instrumen penilaian kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini*. *Journal for Lesson and Learning Studies, 4*(1), 33–38.

Putri, V. A. (2024). *Penerapan metode bercerita dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Al-Istiqomah*. *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak dan Parenting, 4*(1), 26–29.

Rahmah, P. A. (2025). *Peran bermain literasi dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini*. *Infantia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(2), 1–12.

Rahmani, F. M. (2023). *PAUD as an Investment for Personal Children, Families and Communities: A Review of the Economics of UNESCO and Islam*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 2263–2271.

Raihana. (2018). *Urgensi sekolah PAUD untuk tumbuh kembang anak*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1*(1), 17–28.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Sukimin, S. (2025). *Penyelenggaraan pendidikan PAUD berbasis Islam dalam perspektif standar nasional PAUD*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 3078–3088.

Sumirat, E. M., Lamatiti, T. M., Magfiratunnisaa, R., Qur, M., Akilie, N. A., Abdullah, F. M., Yusuf, N., Atuna, L., Bakum, H. H., & Kuku, C. A. (2026). *Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini*. *November 2025*.

Syafe'i. (2025). *47. Muhammad Syafe'i*.

Umiati, R., Putrian, M., & Manzila, S. (2021). *Peranan e-commerce di berbagai kalangan di Indonesia dalam berbagai bidang perekonomian akibat dampak pandemi Covid-19*. *Journal of Education and Technology*, *1*(1), 6–11.

Widi Astuti. (n.d.). *Peran pendidikan anak usia dini dalam menunjang perkembangan kognitif dan sosial anak*. *5*(2), 36–47.

Yusri, A. Z., & D. (2020). *Penelitian tindakan kelas*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2).