



Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh District,
Majalengka Regency, West Java
Email : arjjournal@gmail.com
Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 3 Year 2025

 **DOI** : 10.61227

 **E-ISSN** : 2775-0787

 **P-ISSN** : 2774-9290



Analisis Penggunaan Permainan Media *Puzzle* Alfabet untuk Meningkatkan Minat Anak Usia Dini dalam Membaca Permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima

1507 – 1519

Analysis of the Use of Alphabet *Puzzle* Media Games to Increase Early Childhood Interest in Beginning Reading at Aisyiyah III Kindergarten in Bima City

Article Submitted :

2025-03-22

Article Received :


2025-04-09

Article Published :

2025-07-01

 Inda Septia Rahayu^{1*}, Ade. S. Anhar², Retnoningsih³

 ^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bima

 Email Correspondence :
indahseptiarahayu489@gmail.com

Kata Kunci:

Permainan Media *Puzzle*, Minat
Anak Usia Dini, Membaca
Permulaan

Abstrak: Kenyataan yang terjadi di TK Aisyiyah III terdapat seorang murid yang masih mengalami permasalahan perkembangan dalam keterampilan membaca permulaan dan menjelaskan bagaimana analisis penggunaan permainan media *Puzzle* alfabet dapat mempermudah anak untuk mengenal huruf serta dapat menyusun kata sederhana. Tujuan penelitian ini yaitu untuk dapat melihat sejauh mana peningkatan kemampuan membaca, menumbuhkan minat anak serta mengembangkan keterampilan kognitif pada anak usia dini. Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah III, yang memiliki program Penggunaan Permainan Media *Puzzle* sebagai bagian dari kegiatan pembelajarannya. TK Aisyiyah III Kota Bima berada di Jalan Karantina Baru Lingk. Tolotangga, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 18 Maret sampai dengan 18 April tahun 2025 dengan kata lain dilaksanakan selama 1 bulan. Penelitian ini mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi dengan media *Puzzle* alfabet. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yakni metode yang dalam penelitiannya memahami fenomena secara mendalam, menggali persepsi dan

pengalaman serta mendapatkan data yang kontekstual. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Aisyiyah III Penggunaan media permainan *Puzzle* alfabet sangat efektif dalam meningkatkan minat anak usia dini dalam kegiatan membaca permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima. Penelitian ini memberikan kontribusi media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan keterampilan membaca permulaan. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya lebih tertarik untuk mengenali huruf-huruf alfabet, tetapi juga menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar membaca. Pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung lebih responsif terhadap aktivitas yang menarik dan menyenangkan.

Keywords:

Puzzle Media Games, Early Childhood Interest, Beginning Reading

Abstract: The reality that occurred in Aisyiyah III Kindergarten was that there was a student who was still experiencing developmental problems in initial reading skills and explained how the analysis of the use of alphabet *Puzzle* media games can make it easier for children to recognize letters and be able to compose simple words. The purpose of this research is to be able to see the extent to which reading skills are improved, foster children's interest and develop cognitive skills in early childhood. The research was conducted at Aisyiyah III Kindergarten, which has a program on the Use of *Puzzle* Media Games as part of its learning activities. Aisyiyah III Kindergarten Bima City is located on Jalan Karantina Baru Lingk. Tolotangga, Bima City, West Nusa Tenggara. This research was carried out from March 18 to April 18, 2025, in other words, it was carried out for 1 month. This study observed how children interact with alphabet *Puzzle* media. This research uses descriptive qualitative research, which is a method that in its research understands phenomena in depth, explores perceptions and experiences and obtains contextual data. The data collection techniques carried out by the researcher are through observation, interviews and documentation. The results of research that have been carried out at Aisyiyah III Kindergarten The use of alphabet *Puzzle* game media is very effective in increasing early childhood interest in early reading activities at Aisyiyah III Kindergarten Bima City. This research contributes an innovative and fun learning media for early childhood, especially in introducing early reading skills. Through this game, children are not only more interested in recognizing the letters of the alphabet, but also become more active and enthusiastic in learning to read. An approach that combines elements of play and learning provides a fun experience, which corresponds to the characteristics of early childhood development that tends to be more responsive to interesting and enjoyable activities.


Copyright © 2025, Authors


This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0




This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Media *Puzzle* Alfabet merupakan media gambar yang termasuk kedalam media visual karena dapat di cerna melalui indra penglihatan. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu kepingan huruf menjadi sebuah kalimat, dari kepingan *Puzzle* huruf dengan penggunaan media *Puzzle* ini anak dapat melatih kemampuan berpikir dalam memecahkan teka teki dari susunan permainan *Puzzle*, anak juga akan dilatih untuk aktif di dalam kelas. *Puzzle* dalam kegiatan belajar penggunaan media alfabet termasuk mata, memungkinkan anak-anak untuk belajar sesuai dengan keterampilan dan minat mereka dan tangan, menggunakan *Puzzle* media ini akan melatih anak Anda berfikir secara aktif. (Abyadh et al., 2002)

Salah satu bidang pengembangan bahasa yang harus disiapkan dan dikembangkan bagi anak untuk maju ke jenjang pendidikan berikutnya adalah pengenalan huruf. Kemampuan mengenal huruf adalah aspek penting dalam perkembangan bahasa anak yang perlu ditingkatkan melalui stimulasi yang optimal sejak usia dini. Untuk merangsang pengenalan huruf, kita dapat mengajak anak-anak untuk mengenal dan memahami simbol-simbol huruf tersebut. Huruf abjad sehingga ketika masuk sekolah dasar dengan begitu anak tidak akan kesulitan mempelajari keterampilan dalam membaca karena telah di latih sejak dini. Begitu pula dengan aspek perkembangan dalam Kemampuan untuk mengenali bahasa, terutama surat di masa kecil.

Kesanggupan anak untuk mengenali surat di waktu kecil. berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Di antaranya sebagian dari anak ada yang belum mengenal semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih perlu ditingkatkan. untuk mengenal huruf dengan baik. Anak tampak kesulitan saat menyebutkan huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya "d" dengan "b", "f" dengan "v", "m" dengan "n", "p" dengan "b", "m" dengan "w". anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan kata.

Ada beberapa cara model pembelajaran dalam mengenalkan huruf kepada anak agar meningkatkan minat belajar, salah satunya dengan melalui media *Puzzle* alfabet. Dalam menarik minat belajar pengenalan huruf pada anak tentu diperlukan strategi tepat, yang di lakukan oleh guru sebagai pendidik agar bisa mengenalkan huruf kepada anak dengan melalui permainan *Puzzle* alfabet dimana perkembangan dan kemampuan motorik anak pada usia dini masih labil dan cenderung tertarik pada saat bermain *Puzzle*.

Setelah melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, guru memberikan penjelasan mengenai kondisi anak-anak didiknya. Ia menyampaikan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih menemui kesulitan dalam menghafal atau mengenali huruf. Ada juga peserta didik yang cenderung diam dan enggan berbicara. Selama proses pembelajaran, mereka biasanya diberikan tugas untuk menebalkan dan

meniru tulisan. Namun, ada kalanya tugas tersebut tidak diselesaikan hingga tuntas, sehingga guru pun terpaksa turun tangan untuk membantu. Ketika peneliti menanyakan alasan mengapa setiap hari harus diberikan tugas menebalkan huruf, guru menjelaskan bahwa tujuan dari penugasan tersebut adalah agar peserta didik dapat mengingat bentuk huruf dengan baik. (Janiar et al., 2024)

Kenyataan yang terjadi di TK Aisyiyah III Kota Bima terdapat seorang murid yang masih mengalami permasalahan pada perkembangan dalam keterampilan minat membaca permulaan, Proses pembelajaran ini dapat terlihat dengan jelas dalam akan intruksikan, Anak-anak masih mengalami kebingungan dengan berbagai bentuk dan belum mampu memecahkan teka-teki sederhana yang disajikan melalui media *Puzzle* ini. Beberapa dari mereka belum dapat mengenali huruf, serta belum memahami konsep sebab dan akibat, misalnya, apa yang akan terjadi ketika air ditumpahkan. Selain itu, terlihat bahwa anak-anak tersebut cukup pasif dalam berinteraksi.

Hasil pengamatan pada saat prapenelitian di TK Aisyiyah III Kota Bima menunjukkan bahwa terdapat perkembangan keterlambatan dalam pemecahan masalah. Persentase ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan kurang melibatkan kegiatan yang bersifat eksploratif. Metode eksploratif ini sendiri merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menggali informasi baru atau hal-hal yang belum banyak diketahui, sehingga dapat mendorong kreativitas peserta didik. Anak-anak kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, sehingga mereka belum mampu menghasilkan karya sesuai yang diharapkan oleh guru. Setiap hari, guru menggunakan metode bercerita dalam pembelajaran, namun hal ini membuat anak-anak tidak menunjukkan sifat aktif, seperti bertanya atau menyampaikan pendapat. Mereka hanya duduk di kursi, mendengarkan cerita guru, dan mengerjakan tugas. Kondisi ini mengakibatkan anak-anak kurang aktif di dalam kelas, yang pada gilirannya dapat menghambat perkembangan minat dan keterampilan membaca mereka, serta perkembangan lainnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisak dengan judul “Efektivitas Media Kartu Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan”, ditemukan bahwa penggunaan media kartu dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga menghadirkan kebaharuan, yaitu menunjukkan bahwa penggunaan permainan dengan media *Puzzle* alfabet memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak

Penelitian kedua dari Lusiana berjudul “Analisis Penggunaan Media *Puzzle* alfabet untuk meningkatkan keterampilan dalam membaca permulaan pada anak” temuan penelitian pertama menjelaskan kemampuan seorang murid dalam melafalkan kalimat. Kegiatan melafalkan kalimat di mulai dengan memperkenalkan huruf abjad dan bunyinya. Serta memperlihatkan alat media permainan *Puzzle* alfabet.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan permainan *Puzzle* alfabet dalam meningkatkan minat membaca pada anak. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan

penelitian yang akan peneliti lakukan adalah ingin melihat perkembangan yang terjadi ketika kegiatan belajar menggunakan media permainan *Puzzle* huruf dan ingin melihat kemampuan peningkatan keterampilan membaca pada anak di usia dini. (Hidayatullah, 2020)

Dalam penelitian ini, kami akan menyesuaikan tingkat kesulitan *Puzzle* dengan usia dan kemampuan target peserta. Penggunaan *Puzzle* yang terlalu rumit dapat menghambat proses pembelajaran, sehingga penting untuk memilih tingkat kesulitan yang sesuai. Tawaran atau solusi yang akan diberikan dalam penelitian ini yang dapat diberikan umumnya berfokus pada peningkatan efektivitas pembelajaran huruf dan kemampuan membaca pada anak khususnya pada tahap pendidikan sejak dini, penelitian ini dapat menawarkan desain *Puzzle* yang inovatif dalam menggunakan bentuk yang menarik untuk membantu pengenalan huruf pada anak seperti media *Puzzle* alfabet.

METODE

Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami fenomena, perilaku, atau pengalaman sosial dengan melakukan analisis mendalam terhadap data yang bersifat non-numerik. Berbeda dengan metode kuantitatif yang fokus pada pengukuran dan analisis angka, penelitian kualitatif lebih menekankan pada pemahaman makna, persepsi, dan dinamika yang ada di balik suatu fenomena. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berusaha untuk menggali konteks dan realitas yang kompleks dari individu atau kelompok yang sedang diteliti, tanpa membatasi pemahaman hanya pada angka-angka atau statistik. (Haki, U., & Prahastiwi, E. D. (2024)

Penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan "mengapa" dan "bagaimana" suatu fenomena terjadi, serta untuk mengidentifikasi pola, nilai, atau pandangan yang ada dalam suatu masyarakat atau kelompok. Oleh karena itu, penelitian ini lebih bersifat eksploratif dan deskriptif, memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan mendalam tentang masalah yang diteliti. Proses penelitian ini seringkali berlangsung dalam waktu yang lebih panjang dan melibatkan hubungan yang lebih dekat antara peneliti dan partisipan. (Nartin, S. E., Faturrahman, S. E., Ak, M., Deni, H. A., Mm, C. Q. M., Santoso, Y. H., ... & Eliyah, S. K. (2024)

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan, di mana data dikumpulkan secara langsung di lokasi penelitian, yaitu TK Aisyiyah III Kota Bima. Peneliti akan mempelajari pelaksanaan Penggunaan Permainan Media *Puzzle* secara langsung dengan melibatkan siswa, guru, dan pihak sekolah sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menjelaskan secara deskriptif atau penelitian yang mendalam tentang suatu objek.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah III, yang memiliki program Penggunaan Permainan Media *Puzzle* sebagai bagian dari kegiatan pembelajarannya. Di TK Aisyiyah III Kota Bima berada di Jalan Karantina Baru Lingk. Tolotangga, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian direncanakan, yaitu pada Maret tanggal 18 2025, agar dapat mengamati pelaksanaan program secara menyeluruh.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Observasi

Observasi Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif, di mana peneliti secara langsung mengamati atau memperhatikan fenomena atau kejadian yang terjadi di lapangan. Dalam konteks ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam pengamatan, baik sebagai pengamat yang tidak ikut terlibat dalam kegiatan yang diamati (observasi non-partisipatif) atau sebagai bagian dari kelompok atau komunitas yang diamati (observasi partisipatif).

Observasi dalam penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks sosial atau budaya tertentu, interaksi antar individu, atau dinamika kelompok yang tidak bisa dicapai melalui teknik pengumpulan data lain seperti wawancara. (Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A., 2024)

Kegiatan observasi memberikan kemudahan agar peneliti bisa Mengamati secara langsung Penggunaan Permainan Media *Puzzle* di TK Aisyiyah III, seperti keterlibatan siswa, kehadiran, dan suasana pelaksanaan.

Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data faktual dari lapangan. Dalam kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengamati situasi dan aktivitas sekolah bertujuan untuk memperoleh data dan informasi fisik maupun non fisik terhadap Permainan *Puzzle* Media Alfabet untuk Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia Dini di TK Aisyiyah III Kota Bima.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif. Dalam wawancara, peneliti berinteraksi langsung dengan partisipan atau responden untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman, pandangan, persepsi, dan perasaan mereka terkait dengan fenomena Wawancara dalam penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perspektif para partisipan yang sedang diteliti memberikan konteks yang lebih dalam terhadap masalah yang diteliti. (Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A, 2023)

a. Guru

Untuk menggali informasi tentang peran guru dalam memfasilitasi pelaksanaan Penggunaan Permainan Media *Puzzle* dan pengamatan guru terhadap Meningkatkan Minat Anak Usia Dini Dalam Membaca Permulaan.



Gambar 1. Wawancara Guru TK Aisyiyah III Kota Bima

b. Siswa

Untuk mengetahui pengalaman, motivasi, dan persepsi siswa terhadap Permainan Media *Puzzle*.

c. Kepala sekolah

Untuk memahami kebijakan dan tantangan dalam implementasi program. Wawancara berisi sejumlah pertanyaan yang terstruktur dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan interview kepada sejumlah guru terkait Analisis Penggunaan Permainan Media *Puzzle* Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima.



Gambar 2. Wawancara Kepala Sekolah TK Aisyiyah III Kota Bima

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan interpretasi dokumen atau materi tertulis yang relevan dengan fenomena yang diteliti. Dokumentasi dapat mencakup berbagai bentuk sumber, seperti arsip, laporan, catatan, artikel, buku, media massa, dan dokumen resmi lainnya. Metode ini berfungsi untuk memberikan konteks tambahan dan

mendukung data yang diperoleh melalui metode pengumpulan informasi lainnya, seperti wawancara dan observasi.

Meliputi data tentang jadwal Pelaksanaan Program Pembelajaran, kebijakan sekolah, dan catatan kehadiran siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, sehingga paya analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan yakni reduksi data, pada tahap ini penelitian memilah dan menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data, data yang telah direduksi disusun dan disajikan dalam bentuk narasi. Terakhir adalah penarikan payaan, dari data yang disajikan, peneliti menarik payaan mengenai efektivitas penggunaan media *Puzzle* terhadap peningkatan minat anak dalam membaca permulaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap penggunaan permainan media *Puzzle* alfabet Dalam paya meningkatkan minat baca anak usia dini di taman kanak-kanak, pihak sekolah dapat menerapkan berbagai metode dan kegiatan menarik Taman Kanak-Kanak Aisyiyah III Kota Bima. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta orang tua, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Puzzle* alfabet terbukti efektif dalam menarik perhatian anak-anak serta meningkatkan keterampilan membaca mereka. Aktivitas permainan ini melibatkan pengenalan huruf-huruf alfabet dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan minat anak terhadap dunia membaca.

Media Puzzle alfabet ini merupakan permainan bongkar pasang yang terbuat dari huruf yang terpisah dan dapat disusun paya menjadi sebuah kata kegiatan permainan *Puzzle* huruf ini menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu huruf yang telah ditentukan, dalam kegiatan bermain *Puzzle* huruf ini diharapkan anak akan tertarik mengikuti pembelajaran. Melalui permainan ini, anak dirangsang untuk mengenal huruf-huruf yang telah disediakan sehingga anak menyukai kegiatan membaca dan menulis mengenal huruf merupakan bagian dari tahap belajar membaca, anak yang sudah mampu dalam mengenal huruf tentunya akan lebih mudah diajak bermain sambil belajar juga dapat mengenal huruf dan mampu mengenal nama huruf, mengetahui bunyi yang dihasilkan dari bentuk huruf tersebut, sehingga anak dapat mengetahui serta mengucapkan huruf dengan baik dan benar (FEBYANRUM., 2021)

Agar anak bisa mencapai perkembangan yang lebih optimal maka media sangat dibutuhkan untuk meningkatkan perkembangan anak, dalam hal ini media yang lebih sederhana yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut paya bahannya yang mudah dicari atau didapatkan. Slamet Suyanto mengatakan bahwa bagi anak usia dini dalam mengenal huruf A-Z anak dapat mengingatnya, sebenarnya bukanlah hal yang sulit hal ini disebabkan karena anakanak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini menyatakan

bahwa mengenal huruf bagi anak usia dini dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir paya dapat mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara yang lebih paya oleh karena itu, anak perlu pemahaman tentang konsep huruf yang meliputi bentuk dan bunyi huruf alphabet hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak-banyaknya kepada anak mengenai huruf, adanya pengalaman yang terus berulang dan sesering mungkin dikenalkan terhadap huruf, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf yang dihubungkan dengan kemampuan membaca (Beno et al., 2022)

Khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan paya anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi rangsangan atau stimulasi secara optimal sejak usia dini Tadkirotun Musfiroh, mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan paya tertulis untuk berkomunikasi. Pada persepektifhakikat belajar dan perkembangan, PAUD diartikan sebagai pengalaman belajar dan perkembangan.(Ta'ini, 2023)

Salah satu media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan adalah media *Puzzle* Huruf alfabet, media ini digunakan dalam proses pembelajaran di TK Aisyiyah III Kota Bima Pengembangan ini terinspirasi dari buku Madyawati dalam bukunya yang berjudul Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak, paya Madyawati dalam bukunya mengatakan bahwa bermain dengan menggunakan media *Puzzle* Huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan *Puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikutikegiatan untuk mengasah ketrampilan membaca Selain itu bermain *Puzzle* huruf relevan (Agustina et al., 2022)

Permainan media *Puzzle* Alfabet dalam pembelajaran dengan paya memberikan pengaruh untuk membaca permulaan di TK Aisyiyah III *Puzzle* alfabet, *media ini* yang di gunakan untuk memperkenalkan membaca permulaan memiliki warna yang berwarna warni sehingga anak dapat tertarik untukmemainkannya dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* alfabet peneliti bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat dicapai secara mudah, dan dalam proses belajar sambil bermain di dalam kelas anak tidak merasa jenuh alat Permainan Edukatif *Puzzle* alfabet digunakan sebagai permainan untuk menumbuhkan minat anak mengenal huruf alfabet. (Umuul Hidayah., 2017)



Gambar 3. Proses Bermain Anak-anak dengan Media Puzzle

Hasil pengamatan Menunjukkan bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. permainan *Puzzle* alfabet menunjukkan minat yang tinggi dalam mempelajari huruf dan suara mereka. Berbeda dengan metode konvensional yang sering kali dianggap monoton, permainan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Melalui penggabungan elemen permainan dan pembelajaran, anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki energi besar dan daya tarik terhadap aktivitas yang mengandung unsur permainan.

Selain itu, wawancara dengan para guru mengungkapkan bahwa penggunaan media *Puzzle* alfabet mampu memperbaiki kemampuan anak dalam mengenali huruf-huruf alfabet dan memahami hubungan antara huruf dan suara. Hal ini berpengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan membaca permulaan. Guru juga melaporkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengikuti instruksi dan berinteraksi dengan teman-teman mereka selama permainan. Anak-anak yang semula kurang tertarik dengan kegiatan membaca, kini mulai menunjukkan antusiasme lebih tinggi untuk mengenali dan menyusun huruf menjadi kata.



Gambar 4. Wawancara Guru TK Aisyiyah III Kota Bima

Namun demikian, meskipun hasilnya positif, beberapa tantangan juga dihadapi dalam penerapan media ini. Beberapa anak yang lebih pemalu dan kurang percaya diri masih membutuhkan bimbingan ekstra agar dapat terlibat aktif dalam permainan. Di sisi lain, beberapa orang tua juga melaporkan perlunya evaluasi berkelanjutan mengenai

metode permainan yang digunakan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Meskipun demikian, keseluruhan temuan menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* alfabet sangat efektif dalam meningkatkan minat anak terhadap kegiatan membaca permulaan, serta memberikan dampak positif dalam membentuk dasar-dasar keterampilan literasi sejak usia dini.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa permainan media *Puzzle* alfabet memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan minat membaca anak usia dini adalah aktivitas yang menyenangkan. Selain memberikan hiburan, kegiatan ini juga memberikan banyak manfaat fondasi yang kuat bagi kemampuan literasi anak di masa depan, yang penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran mereka di tingkat pendidikan selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Puzzle* alfabet sangat efektif dalam meningkatkan minat anak usia dini dalam kegiatan membaca permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya lebih tertarik untuk mengenali huruf-huruf alfabet, tetapi juga menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar membaca. Pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung lebih responsif terhadap aktivitas yang menarik dan menyenangkan.

Selain itu, permainan *Puzzle* alfabet juga memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan membaca permulaan anak-anak, seperti pengenalan huruf, suara huruf, dan pemahaman hubungan antara huruf dan kata. Interaksi yang terjadi selama permainan, baik dengan teman sekelas maupun guru, meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan mengikuti instruksi, yang juga penting dalam proses belajar mengajar. Namun, tantangan yang masih dihadapi adalah kebutuhan untuk terus memotivasi anak-anak yang lebih pemalu dan memberikan pendekatan yang lebih personal agar mereka tetap terlibat dalam kegiatan ini.

Secara keseluruhan, penggunaan media permainan *Puzzle* alfabet terbukti menjadi strategi yang sangat efektif dalam mengembangkan minat anak terhadap membaca permulaan. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media ini dapat lebih diperluas dan diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran di TK, dengan dukungan dari orang tua dan tenaga pengajar, untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak usia dini.

Saran penelitian, berikut adalah saran dan hasil penelitian yang dapat berkontribusi pada pengembangan teori perbaiki praktik, dan penelitian, peneliti selanjutnya di harapkan dapat mengembakan teori pembelajaran berbasis permainan, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini, dan juga guru-guru PAUD disarankan untuk lebih kreatif dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achjar, K. A. H. , Rusliyadi, M. , Zaenurrosyid, A. , Rumata, N. A. , Nirwana, I. , dan Abadi, A. (2023) telah menerbitkan buku berjudul *Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus* yang diterbitkan oleh PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Al Abyadh dkk. (2002) dalam artikel mereka berjudul “Kata Kunci: Media *Puzzle*, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini” yang dimuat dalam volume 5. 2, hal. 59–68, membahas tentang pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui media permainan.
- Agustina, T. M., Afifulloh, M., & Ertanti, D. W. (2022). Penggunaan media *Puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada kelas 1 SDN Sumberejo 03 Kota Baru. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 321–322.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). penharuh *Puzzle* untuk meningkatkan minat membaca anak. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- FEBYANRUM, L. (2021). LINTANG FEBYANRUM TK IT MEKAR SARI NATAR. *TK IT MEKAR SARI NATAR*, 75(17), 399–405.
- Ta’ini, Y. (2023). Upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf pada anak usia dini di TK TA Pendem 02 Kembang Jepara tahun 2022/2023. *Skripsi*.
- Despy Mila Janiar, Marmawi, dan Lukmanulhakim (2024) dalam artikel mereka berjudul Pengembangan Media Permainan *Puzzle* Kartu Bergambar untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan yang terbit di *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* (Vol. 13, hal. 151901531) pada tahun 2024, meneliti tentang media permainan *Puzzle* sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan membaca.
- Handoko, Y. , Wijaya, H. A. , dan Lestari, A. (2024) menyusun buku *Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan*, yang diterbitkan oleh PT. Sonpedia Publishing Indonesia, memberikan panduan bagi peneliti di bidang administrasi pendidikan.
- Mappasere, S. A. , dan Suyuti, N. (2019) menjelaskan pengertian penelitian dengan pendekatan kualitatif dalam *Metode Penelitian Sosial*, volume 33.
- Nartin, S. E. , Faturrahman, S. E. , Ak, M. , Deni, H. A. , Mm, C. Q. M. , Santoso, Y. H. , dan Eliyah, S. K. (2024) menerbitkan buku *Metode Penelitian Kualitatif* yang diterbitkan oleh Cendikia Mulia Mandiri, memberikan wawasan tentang pendekatan kualitatif dalam penelitian.
- Haki, U. dan Prahastiwi, E. D. (2024) dalam artikel mereka berjudul Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan yang dipublikasikan di *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan* (3(1), hal. 1-19), membahas metodologi yang dapat digunakan dalam konteks penelitian pendidikan.
- Retno Ningsih dan rekan-rekan (2013) mengkaji pengembangan kognitif melalui penerapan metode pemberian tugas berbantuan media *Puzzle* angka pada anak

- kelompok A semester II TK Ath-Thorriq Singaraja dalam laporan mereka.
- Abyadh, A., Pada, H., Usia, A., Tahun, D., Tk, D. I., Hanifa, I., & Abyadh, A. (2002). Kata kunci : Media *Puzzle*, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini. 5(2), 59–68.
- Agustina, T. M., Afifulloh, M., & Ertanti, D. W. (2022). Penggunaan media *Puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada kelas 1 SDN Sumberejo 03 Kota Baru. JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4(2), 321–322.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). penharuh *Puzzle* untuk meningkatkan minat membaca anak. In Braz Dent J. (Vol. 33, Issue 1).
- Janiar, D. M., Marmawi, & Lukmanulhakim thn (2024) Vol 13 hal. 151901531 <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* KARTU BERGAMBAR UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN. Pendidikan Dan Pembelajaran, 13(7), 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i7.79034>
- Khusus, A., Pertumbuhan, T., Dan, E., Pada, D., Pembangunan, I., Di, M., Tapal, W., Jawa, K., Kusumastuti, A. L., Studi, P., Ekonomi, I., Ekonomi, F., & Jember, U. (2012). Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember.
- Laynia, I. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* Di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* Di Kelas B2 T.
- Mona Risyanti. (2020). Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan.
- Pekalongan, K. H. A. W. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA ROTATING ALPHABET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MUSLIMAT NU PANGKAH KECAMATAN EFEKTIVITAS MEDIA ROTATING ALPHABET.
- Peraga, P. A., Meningkatkan, U., Berbahasa, K., Membaca, T., Kelompok, A., Tk, A. D. I., Sudimoro, L., Boyolali, T., Pelajaran, T., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Maret, U. S. (2013). perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id.
- Putri, S., & Dafit, F. (2023). Pengembangan Media *Puzzle* Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di paud 182 Pekanbaru. 5(1), 57–69.
- Sipolu-polu, K., Sikumbang, A. M., Nur, K., & Harahap, S. D. (2024). Penggunaan Media Alphabet Pocket Matching dalam Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Arafah. 1(4), 218–226.
- SYAFITRI, D. M. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP MINAT MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SDS HARAPAN MULIA MEDAN T.A 2022/2023 SKRIPSI.