

Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Melalui Penerapan Media *Puzzle* di RA Nurul Islam Paron Ngawi

Ziyana Walida

UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.15642/jeced.v5i2.4045>

Abstract

This study aims to improve early childhood letter reading skills through Puzzle media at RA Nurul Islam Paron Ngawi. Using the Classroom Action Research (PTK) method, this research consists of three cycles, each of which includes planning, action, observation, and reflection. The research subjects were six children in group A, consisting of three boys and three girls. Data were collected through observation, interviews with teachers and parents, and documentation. The results showed that the application of Puzzle media significantly improved children's letter reading ability. In the first cycle, only 16.6% of children reached the minimum completion criteria (KKM). This percentage increased to 49.8% in the second cycle, and 83% in the third cycle. This increase shows the effectiveness of Puzzle media in helping children recognize letters better and making the learning process more interactive and fun. The research also underlines the importance of the teacher's role in optimizing the use of learning media. With reflection and improvements made in each cycle, teachers managed to improve the quality of learning and overcome obstacles faced, such as children's lack of patience in reading letters.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf anak usia dini melalui media *Puzzle* di RA Nurul Islam Paron Ngawi. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini terdiri dari tiga siklus, masing-masing mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah enam anak kelompok A, terdiri dari tiga anak laki-laki dan tiga anak perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Puzzle* secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca huruf anak. Pada siklus pertama, hanya 16,6% anak yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Persentase ini meningkat menjadi 49,8% pada siklus kedua, dan 83% pada siklus ketiga. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas media *Puzzle* dalam membantu anak mengenali huruf-huruf dengan lebih baik dan membuat proses belajar lebih interaktif serta menyenangkan. Penelitian juga menggarisbawahi pentingnya peran guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Dengan refleksi dan perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus, guru berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi kendala yang dihadapi, seperti kurangnya ketelatenan anak dalam membaca huruf.

Article Info

Article history:

Received: September 17, 2023

Approved: December 15, 2023

Published online: December 31, 2023

Keywords:

Children;

Puzzle Media;

Reading letters.



Informasi Artikel

Riwayat Artikel

Diterima: 17 September 2023

Disetujui: 15 Desember 2023

Publikasi online: 31 Desember 2023

Kata kunci:

Anak;

Media *Puzzle*;

Membaca huruf.



PENDAHULUAN

Sebuah hadist dari Nabi Muhammad S.A.W. menyatakan bahwa "Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga" (HR Muslim) (Nanda & Azizah, 2024). Hadis tersebut menjelaskan bahwa pendidikan diperlukan manusia dengan segala usia. Pendidikan formal sesuai ajaran agama dapat dimulai sejak anak usia dini yang disebut Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA). Pendidikan memiliki arti sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengubah manusia menjadi lebih dewasa, lebih kritis, dan lebih mampu memahami (Lestari et al., 2023). Anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun sudah mampu mendefinisikan simbol-simbol verbal maupun visual (Trimantara & Mulya, 2019). Simbol tersebut dapat disampaikan dalam berbahasa. Pada anak usia dini, pendidikan agama islam dapat diajarkan namun harus mengembangkan aspek dasar dalam berbahasa, antara lain mendengar, membaca, dan menulis (Harianto, 2020). Aspek-aspek dasar berbahasa tidak datang secara alami namun datang dari adanya berbagai faktor seperti kecerdasan anak, jenis kelamin dimana anak perempuan lebih cepat menguasai kemampuan berbahasa dibanding anak laki-laki, komunikasi dari keluarga, dan kediwbahasaan atau keluarga yang menggunakan lebih dari satu bahasa dapat menjadikan anak terbiasa mendapat banyak kosa kata sehingga perkembangan berbahasanya lebih cepat (Puji Rahayu, 2019).

Proses mendengar dapat diajarkan guru melalui bercerita dan berkomunikasi. Proses membaca harus diajarkan melalui pembelajaran yang menarik dan diberikan latihan. Membaca permulaan sebagai proses awal dalam belajar membaca adalah program yang dirancang khusus untuk anak prasekolah (Puji Rahayu, 2019). Program ini memfokuskan pada kosa kata yang utuh, bermakna dalam lingkungan pribadi anak-anak dan materi yang digunakan melalui berbagai permainan dan kegiatan yang menarik sebagai penghubung (Musfiroh, 2009). Kemampuan membaca permulaan harus benar-benar dikuasai sebagai langkah perkembangan belajar selanjutnya. Anak usia dini pada dasarnya telah diajarkan pengenalan simbol-simbol yang dikenali, menyebutkan kelompok gambar, mampu membedakan jenis-jenis huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata sederhana (Nida Ulfadilah, Edi Hendri Mulyana, 2021).

Anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik dan gemar melakukannya akan memiliki gaya kebahasan yang baik, berwawasan lebih luas, mampu memberikan berbagai macam perspektif, mampu berpikir kritis, dan memiliki pola berfikir yang lebih kreatif (Hendrayadi; et al., 2023). Kemampuan membaca anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga dan faktor lingkungan belajar seperti guru, teman, dan proses pembelajaran (Mardika, 2019). Keluarga harus memberikan pembiasaan di rumah kepada anak agar anak gemar belajar membaca. Guru sebagai fasilitator di kelas harus mampu memberikan stimulasi kepada anak agar mampu mengenali huruf dan membaca. Stimulasi yang dilakukan dapat berupa menggunakan strategi pembelajaran ataupun media pembelajaran yang menarik minat anak dalam membaca huruf (Munawir et al., 2022). Namun, banyak guru yang belum mengoptimalkan stimulasi dengan media yang menarik dan efektif bagi anak.

Peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan membaca huruf sebagai studi pendahuluan pada kelompok A di RA Nurul Islam Paron Ngawi. Dari 6 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan yang diamati menunjukkan bahwa 2 anak belum berkembang (BB), 2 anak mulai berkembang (MB), dan 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Faktor penyebab anak belum berkembang dan mulai berkembang dalam

kemampuannya membaca huruf dikarenakan orang tua tidak mampu membaca huruf, orang tua tidak sempat melatih anak membaca huruf di rumah, dan guru belum menggunakan alat peraga yang menarik dan edukatif ketika pembelajaran.

Guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca huruf pada anak yang disebabkan karena factor lingkungan belajar. Upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang edukatif dan menarik. Media pembelajaran ialah semua sarana atau perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber, termasuk guru dan sumber lain, kepada anak atau siswa (Jalinus & Ambiyar, 2016). Dengan menggunakan media dalam proses mengajar, dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru untuk belajar, meningkatkan kegiatan belajar, dan membawa efek pada psikologi anak-anak. Penggunaan media juga sangat bermanfaat untuk mencapai tahap perkembangan anak (Sanusi, 2022). Kriteria dalam memilih media yaitu harus hal-hal berikut: 1) berdasarkan tujuan pembelajaran; 2) kemudahan memperoleh media; 3) ketersediaan waktu untuk menggunakannya; 4) sesuai dengan kemampuan anak; dan 5) kemampuan guru dalam menyampaikannya (Nurdyansyah, 2019). Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan pendengaran, media visual yang mengandalkan Indera pengelihatian, dan media audio visual yang mengandalkan pendengaran serta pengelihatian (Cepy Riana, 2012).

Alat bantu yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf sebagai solusi dalam mengatasi rendahnya kemampuan anak adalah dengan menggunakan media visual. Media yang menarik, edukatif, dan stimulan adalah media *Puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan kontruksi yang melibatkan proses memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga membentuk pola tertentu pada akhirnya (Pahlavi, 2021). Melalui media *Puzzle* huruf anak-anak diminta untuk menyusun *Puzzle* yang sudah disediakan dan membacanya. Peneliti membuat media *Puzzle* ini dengan berbagai macam bacaan untuk mengoptimalkan kemampuan membaca huruf pada anak. Media *Puzzle* huruf memiliki kelebihan yaitu: 1) meningkatkan kemampuan kognitif anak; 2) meningkatkan kemampuan motoric halus anak melalui kegiatan mencocokkan kepingan *Puzzle*; 3) melatih kemampuan nalar dan daya ingat; dan 4) melatih kesabaran anak (Surtika et al., 2020). Kelemahan dari media *Puzzle* meliputi: 1) membuat anak hanya ingin bermian; 2) anak asik dengan menyusun; 3) memerlukan biaya lebih untuk pengadaan alat peraga; 4) suasana kelas menjadi tidak kondusif; 5) memerlukan kurang efektif (Pahlavi, 2021).

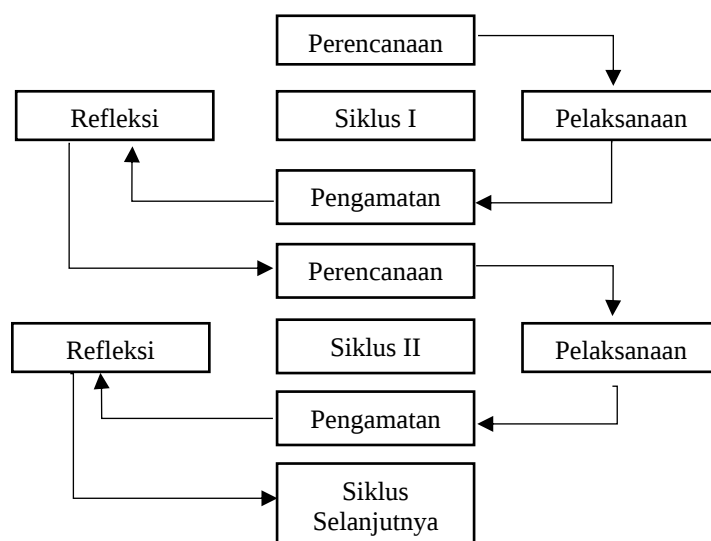
Menurut Ratih, media *Puzzle* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak di kelompok B PAUD Flamboyan Sukasari Tangerang yang dibuktikan adanya peningkatan kemampuan dari siklus I ke siklus 2 (Astuti & Istiarini, 2020). Media *Puzzle* dapat menstimulasi anak untuk mengenal huruf, membaca suku kata, merangkai kata sederhana sehingga kemampuan dasar dalam berbahasa meningkat (Rishantie et al., 2019). Media *Puzzle* huruf terbukti berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf-huruf abjad di TK Ar-Rahman Tasikmalaya karena adanya terdapat peningkatan rata-rata nilai pretest ke posttest anak (Surtika et al., 2020). Agustina melalui penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan media *Puzzle* huruf selama dua siklus efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Model pembelajaran berbasis bermain tidak membuat pembelajaran bosan (Agustina et al., 2022). Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya penerapan media *Puzzle* untuk kelompok A atau tingkat I pada Taman Kanak-Kanak (TK).

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin penerapan media *Puzzle* huruf dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca huruf pada anak kelompok A di RA Nurul Islam Paron Ngawi. Masalah dibatasi pada aspek perkembangan Bahasa di anak usia dini di RA Nurul Islam Paron Ngawi. Tema yang digunakan ketika pembelajaran adalah lingkungan seklah dengan kompetensi dasar mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca huruf anak adalah mampu mengurutkan gambar sesuai urutannya dan mampu menyusun *Puzzle* sesuai urutannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui tindakan reflektif tertentu. Tujuan tindakan kelas adalah untuk memperbaiki kekurangan. sistem, metodologi, prosedur, dan lingkungan pembelajaran kelas, diisi untuk mencapai tujuan (Fahmi & Chamidah, 2021). Penelitian dilakukan pada anak kelompok A di RA Nurul Islam Paron Ngawi dengan jumlah 6 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi kemampuan anak, wawancara kepada guru dan orangtua, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan model yang dicetuskan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model ini memiliki empat tahapan yaitu pertama perencanaan (*plan*), kedua tindakan (*action*), ketiga pengamatan (*observation*), dan terakhir refeleksi (*reflection*). Tahapan perencanaan merupakan proses persiapan pembelajaran mulai dari mempersiapkan bahan ajar, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan menyiapkan media. Tindakan adalah proses kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Proses pengamatan adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengamati ketuntasan belajar anak. Terakhir refleksi yang merupakan kegiatan evaluasi seluruh kegiatan untuk dilakukan perbaikan (Fahmi & Chamidah, 2021).

Semua tahapan berhubungan satu sama lain, seperti yang terlihat selama siklus I serta siklus selanjutnya. Siklus kedua merupakan penambahan atau penambahan tambahan untuk Siklus I, dan selanjutnya (Sunny et al., 2023). Model Kemmis dan Mc Taggart dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Model PTK Kemmis dan Mc Taggart

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi karena data ini menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan uraian kalimat. Data kuantitatif diperoleh dari hasil unjuk kerja anak usia dini dan memberikan penjelasan tentang data yang bersifat angka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung prosentasi keberhasilan atau keruntasan belajar anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan diawali dengan melakukan Siklus I sesuai dengan tahapan Kemmis dan Mc taggart. Tahapan perencanaan dilaksanakan dengan membuat RPP, menyiapkan bahan dan alat untuk kegiatan *Puzzle* dan membuat contoh *Puzzle* yang telah selesai, dan membuat format penilaian serta lembar observasi. Kedua, tahap tindakan yang membagi kegiatan menjadi tiga yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan pembukaan dilakukan dengan guru mengajak anak berbaris dan berhitung, kemudian mengajak anak berdoa dan memberi salam, guru dan peneliti melakukan pengecekan terhadap kehadiran dan menanyakan kondisi anak, memotivasi dengan tepuk dan bernyanyi, selanjutnya melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran tema lingkunganku dengan subtema rumah yang terdiri dari mengenali bagian-bagian rumah. Kegiatan inti dimulai dengan guru menstimulus anak dengan melihat tayangan video tentang bagian-bagian rumah, menanyakan kepada anak hal-hal yang berkaitan dengan video yang sudah diamati bersama, guru dan anak mengumpulkan informasi tentang bagian-bagian rumah, guru mengenalkan *Puzzle* yang akan dibuat praktik membaca huruf kepada anak-anak, anak-anak mempraktikkan menyusun *Puzzle*, dan memberikan bimbingan serta bantuan kepada anak apabila membutuhkan. Pada kegiatan penutup guru mengajak anak membuat kesimpulan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan, melaksanakan refleksi, memberikan pesan sebagai penguatan karakter anak, mengajak anak berdoa dan memberi salam, serta mengevaluasi dan menilai praktik pada anak.

Tahap observasi dilakukan bersama dengan tindakan. Peneliti melakukan observasi kepada guru. Serta melakukan penilaian terhadap unjuk kerja anak ketika memainkan media *Puzzle*. Hasil observasi terhadap pembelajarannya yang dilakukan guru ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru pada Siklus I

No	Item Observasi	Pengamatan dilakukan (Ya/Tidak)
1.	Guru menyiapkan dan menata alat dan bahan untuk kegiatan membaca	Ya
2.	Guru mengkondisikan mengatur tempat duduk anak	Ya
3.	Guru membuka kegiatan dengan berdoa dan salam	Ya
4.	Guru menanyakan kondisi dan kabar anak	Ya
5.	Guru memberi motivasi dan bertepuk dan bernyanyi	Ya
6.	Guru menyampaikan apersepsi	Ya
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan	Ya
8.	Guru menceritakan sebuah cerita yang terkait dengan tema pembelajaran	Tidak

No	Item Observasi	Pengamatan dilakukan (Ya/Tidak)
9.	Guru memberi contoh cara menyusun <i>Puzzle</i> dan membacanya	Ya
10.	Guru memanggil anak satu per satu untuk praktik membaca dengan media <i>Puzzle</i>	Ya
11.	Guru membimbing anak dalam melakukan kegiatan membaca dengan media <i>Puzzle</i>	Ya
12.	Guru dan anak menarik Kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan	Ya
13.	Guru melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan dan kegiatan anak	Tidak
14.	Guru memberikan kesimpulan pembelajaran diakhir kegiatan	Ya
15.	Guru memberikan pesan sebagai penguat karakter anak	Ya
16.	Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan memberi salam	Ya

Berdasarkan hasil observasi pada guru belum menceritakan sebuah cerita yang berkaitan dengan tema pembelajaran dan belum melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan anak. Pengamatan juga dilakukan pada anak dengan mengamati unjuk kerja penggunaan media *Puzzle*. KKM (Kriteria Ketuntasan dan Minimum) adalah 76. Berikut hasil unjuk kerja anak:

Tabel 2. Hasil Unjuk Kerja Penggunaan Media *Puzzle* Huruf pada Siklus I

No	Nama Anak	Nilai	Keterangan
1.	Rz	72	BSH
2.	Ad	75	BSH
3.	Ar	75	BSH
4.	Aym	70	BSH
5.	Ina	70	BSH
6.	Az	85	BSB
Jumlah Nilai		447	
Nilai Rata-rata		74,5	
Jumlah Anak yang Tuntas		1	
Jumlah Anak yang Tidak Tuntas		5	
Prosentasi		16,6%	

Berdasarkan table diatas dan rincian prosentase pada siklus I, kriteria ketuntasan yang diterapkan adalah BSB (Berkembang Sangat Baik) untuk nilai 76-100. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) untuk nilai 51-75. MB (Mulai Berkembang) untuk nilai 26-50. Dan BB (Belum Berkembang) untuk nilai 0-25. Jumlah siswa yang tuntas lebih sedikit dibandingkan dengan siswa yang sudah tuntas, dari jumlah 6 orang siswa yang sudah mencapai KKM hanya 1 siswa dan yang belum mencapai KKM ada 5 siswa. Prosentase ketuntasan yang diperoleh dalam peningkatan kemampuan membaca ppada anak kelompok A RA Nurul Islam Paron Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah 16.6 %.

Tahap refleksi, guru menemukan beberapa kendala yaitu anak mampu menyusun potongan *Puzzle* huruf namun tidak telaten ketika membaca masih belum tepat dan guru kurang sering mengulang dan memberikan contoh menyusun dan membaca huruf pada *Puzzle*. Pada Penelitian Tindakan Kelas siklus I masih belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar, karena itu masih perlu dilakukan tindakan siklus II supaya mencapai ketuntasan kriteria belajar dalam meningkatkan Kemampuan membaca anak dengan media *Puzzle*.

Siklus II dilakukan sesuai dengan tahapan untuk memulai aktivitas. Perencanaan dilakukan dengan membuat RPP, menyiapkan bahan dan alat untuk kegiatan *Puzzle*, membuat contoh *Puzzle* yang telah selesai, dan membuat format penilaian dan lembar observasi. Kedua, fase tindakan, di mana aktivitas dibagi menjadi tiga bagian: pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan pembukaan dimulai dengan guru mengajak anak berbaris dan berhitung, berdoa, dan memberi salam. Kemudian, guru dan peneliti melakukan pengecekan kehadiran dan menanyakan kondisi anak. Selanjutnya, mereka melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran tema lingkungan saya dengan subtema rumah, yang mencakup mengenali bagian-bagian rumah. Kegiatan inti dimulai dengan guru menginspirasi anak untuk melihat video tentang bagian-bagian rumah dan menanyakan hal-hal yang terkait dengan video tersebut. Selanjutnya, guru mengenalkan *Puzzle*, yang akan membantu anak-anak dalam praktik membaca huruf. Selanjutnya, guru membantu dan membantu anak-anak saat mereka membutuhkan bantuan. Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang telah dipelajari, melakukan refleksi, memberikan pesan sebagai penguatan karakter anak, dan mengajak anak untuk berdoa dan memberi salam. Selain itu, guru menilai dan mengevaluasi praktik anak.

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran guru pada siklus II. Hasil kegiatan pembelajaran guru disajikan pada tabel di bawah:

Tabel 3. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru pada Siklus II

No	Item Observasi	Pengamatan dilakukan (Ya/Tidak)
1.	Guru menyiapkan dan menata alat dan bahan untuk kegiatan membaca	Ya
2.	Guru mengkondisikan mengatur tempat duduk anak	Ya
3.	Guru membuka kegiatan dengan berdoa dan salam	Ya
4.	Guru menanyakan kondisi dan kabar anak	Ya
5.	Guru memberi motivasi dan bertepuk dan bernyanyi	Ya
6.	Guru menyampaikan apersepsi	Ya
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan	Ya
8.	Guru menceritakan sebuah cerita yang terkait dengan tema pembelajaran	Ya
9.	Guru memberi contoh cara menyusun <i>Puzzle</i> dan membacanya	Ya
10.	Guru memanggil anak satu per satu untuk praktik membaca dengan media <i>Puzzle</i>	Ya
11.	Guru membimbing anak dalam melakukan kegiatan membaca dengan media <i>Puzzle</i>	Ya

No	Item Observasi	Pengamatan dilakukan (Ya/Tidak)
12.	Guru dan anak menarik Kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan	Ya
13.	Guru melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan dan kegiatan anak	Ya
14.	Guru memberikan kesimpulan pembelajaran diakhir kegiatan	Ya
15.	Guru memberikan pesan sebagai penguat karakter anak	Ya
16.	Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan memberi salam	Ya

Pada kegiatan pembelajaran di Siklus II guru sudah melakukan seluruh kegiatan pembelajaran dengan baik. Selanjutnya unjuk kerja anak diamati hasilnya pada Siklus II dan dijabarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Unjuk Kerja Penggunaan Media *Puzzle* Huruf pada Siklus II

No	Nama Anak	Nilai	Keterangan
1.	Rz	77	BSH
2.	Ad	77	BSH
3.	Ar	75	BSH
4.	Aym	70	BSH
5.	Ina	70	BSH
6.	Az	85	BSB
Jumlah Nilai		454	
Nilai Rata-rata		75,6	
Jumlah Anak yang Tuntas		3	
Jumlah Anak yang Tidak Tuntas		3	
Prosentasi		49,8%	

Berdasarkan table diatas dan rincian prosentase pada siklus I, kriteria ketuntasan yang diterapkan adalah BSB (Berkembang Sangat Baik) untuk nilai 76-100. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) untuk nilai 51-75. MB (Mulai Berkembang) untuk nilai 26-50. Dan BB (Belum Berkembang) untuk nilai 0-25. KKM yang diterapkan masih sama yaitu 76. Rincian prosentase pada siklus II dapat diketahui ada dampak positif Perbandingan jumlah siswa yang belum tuntas dengan siswa yang sudah tuntas adalah sama, dari jumlah 6 orang siswa yang sudah mencapai KKM 3 siswa dan yang belum mencapai KKM ada 3siswa. Prosentase ketuntasan yang diperoleh dalam peningkatan kemampuan membaca ppada anak kelompok A RA Nurul Islam Paron Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah 49.8 %.

Tahap refleksi, guru menemukan kendala yaitu anak mampu menyusun potongan *Puzzle* huruf namun tidak telaten ketika membaca masih belum tepat. Sehingga perlu dilakukan Siklus III. Siklus III dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca huruf pada anak. Tahapan awal perencanaan. Perencanaan dilakukan dengan membuat RPP, menyiapkan bahan dan alat untuk kegiatan *Puzzle*, membuat contoh *Puzzle* yang telah selesai, dan membuat format penilaian dan lembar observasi. Kedua, fase tindakan, di mana aktivitas dibagi menjadi tiga bagian: pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan pembukaan dimulai dengan guru mengajak anak berbaris dan berhitung, berdoa, dan memberi salam. Kemudian, guru dan peneliti melakukan pengecekan kehadiran dan

menanyakan kondisi anak. Selanjutnya, mereka melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran tema lingkungan saya dengan subtema rumah, yang mencakup mengenali bagian-bagian rumah. Kegiatan inti dimulai dengan guru menginspirasi anak untuk melihat video tentang bagian-bagian rumah dan menanyakan hal-hal yang terkait dengan video tersebut. Selanjutnya, guru mengenalkan *Puzzle*, yang akan membantu anak-anak dalam praktik membaca huruf. Selanjutnya, guru membantu dan membantu anak-anak saat mereka membutuhkan bantuan. Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang telah dipelajari, melakukan refleksi, memberikan pesan sebagai penguatan karakter anak, dan mengajak anak untuk berdoa dan memberi salam. Selain itu, guru menilai dan mengevaluasi praktik anak.

Pada Siklus III, observasi dilakukan dengan cara yang sama dengan siklus sebelumnya. Guru diamati dan dirangkum kegiatannya pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru pada Siklus III

No	Item Observasi	Pengamatan dilakukan (Ya/Tidak)
1.	Guru menyiapkan dan menata alat dan bahan untuk kegiatan membaca	Ya
2.	Guru mengkondisikan mengatur tempat duduk anak	Ya
3.	Guru membuka kegiatan dengan berdoa dan salam	Ya
4.	Guru menanyakan kondisi dan kabar anak	Ya
5.	Guru memberi motivasi dan bertepuk dan bernyanyi	Ya
6.	Guru menyampaikan apersepsi	Ya
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan	Ya
8.	Guru menceritakan sebuah cerita yang terkait dengan tema pembelajaran	Ya
9.	Guru memberi contoh cara menyusun <i>Puzzle</i> dan membacanya	Ya
10.	Guru memanggil anak satu per satu untuk praktik membaca dengan media <i>Puzzle</i>	Ya
11.	Guru membimbing anak dalam melakukan kegiatan membaca dengan media <i>Puzzle</i>	Ya
12.	Guru dan anak menarik Kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan	Ya
13.	Guru melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan dan kegiatan anak	Ya
14.	Guru memberikan kesimpulan pembelajaran diakhir kegiatan	Ya
15.	Guru memberikan pesan sebagai penguat karakter anak	Ya
16.	Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan memberi salam	Ya

Pada kegiatan pembelajaran di Siklus III guru sudah melakukan seluruh kegiatan pembelajaran dengan baik. Hasil unjuk kerja anak juga diamati dan ditunjukkan pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Unjuk Kerja Penggunaan Media *Puzzle* Huruf pada Siklus III

No	Nama Anak	Nilai	Keterangan
1.	Rz	88	BSB
2.	Ad	75	BSH
3.	Ar	88	BSB
4.	Aym	85	BSB
5.	Ina	86	BSB
6.	Az	97	BSB
Jumlah Nilai		518	
Nilai Rata-rata		86,4	
Jumlah Anak yang Tuntas		5	
Jumlah Anak yang Tidak Tuntas		1	
Prosentasi		83%	

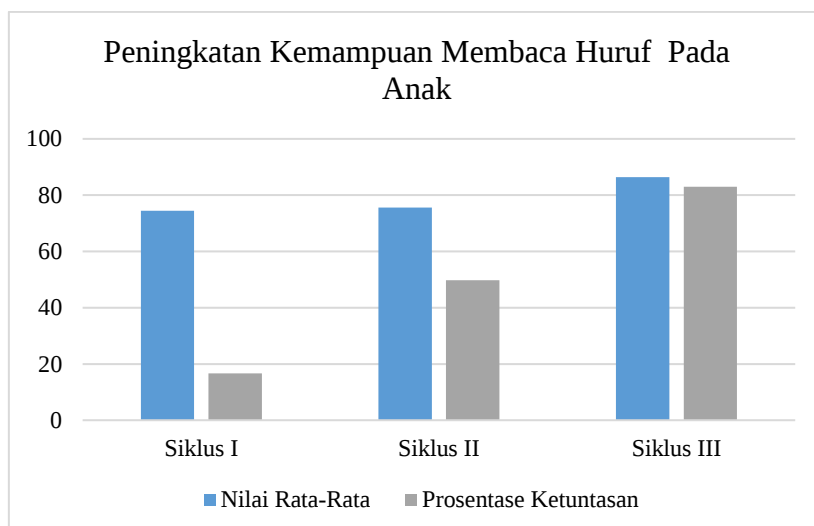
Rincian prosentase pada siklus III dapat diketahui ada dampak positif Perbandingan jumlah siswa yang belum tuntas dengan siswa yang sudah tuntas adalah 5 anak, dari jumlah 6 orang siswa yang sudah mencapai KKM 5 siswa dan yang belum mencapai KKM ada 1 siswa. Prosentase ketuntasan yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan membaca ppada anak kelompok A RA Nurul Islam kedungputri paron Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah 83%. Pada tahap refleksi Siklus III, terjadi peningkatan pembelajaran pada guru umumnya dan khusus pada siswa mengalami peningkatan dan memberikan hasil yang cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat dari persentase peningkatan kemampuan anak yaitu dari 49,8 %, meningkat menjadi 86,4% anak yang sudah mengenal huruf dan hanya 16,6% anak yang sedang berkembang (mulai mengenal).

Berdasarkan tiga siklus yang telah dilakukan, peneliti menggabungkan hasil ketuntasan tersebut dan menggambarannya pada tabel dan diagram untuk melihat peningkatan kemampuan membaca huruf anak pada tiap dari Siklus I ke Siklus II dan dari Siklis II ke Siklis III. Tabel peningkatan kemampuan anak adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Peningkatan Kemamuan Membaca pada Anak di Tiap Siklus

Siklus	Rata-Rata	Prosentase
I	74,5	16,6%
II	75,6	49,8%
III	86,4	83%

Diagram peningkatan kemampuan membaca anak digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Pada Anak

Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan prosentase ketuntasan belajar anak dari Siklus I ke Siklus II dan dari Siklus II ke Siklus III. Hal tersebut mengindikasikan bahwa melalui penerapan media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak sebagai dasar keterampilan berbahasa. Selain itu faktor keterampilan guru dalam mengajar juga tidak dapat dipisahkan karena pada tiap siklus guru terus memperbaiki pembelajaran agar anak mampu menuntaskan tujuan pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menerapkan tiga siklus karena dua siklus masih belum menunjukkan hasil belajar yang sesuai harapan. Penerapan tiga siklus lebih dapat menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar karena signifikansi peningkatan akan lebih terlihat (Rizki et al., 2023). Rata-rata Siklus I ke Siklus II kemampuan anak hanya meningkat sebesar 1,1. Rata-Rata Siklus II ke Siklus III kemampuan membaca huruf anak meningkat sebesar 10,8. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak siklus yang diterapkan maka akan menunjukkan hasil yang semakin baik. Hal tersebut terjadi karena anak akan mengulang-ulang kegiatan yang sama dengan sistem latihan dan pengulangan sehingga akan menjadi terbiasa dan menguasai kemampuan membaca huruf. Membaca permulaan termasuk mengenali huruf perlu dilakukan dengan berlatih dan pengulangan serta memainkan huruf-huruf yang beragam sehingga anak akan menjadi terbiasa (Muhyidin, 2017).

Anak akan belajar melalui stimulasi yang diberikan guru. Melalui proses bermain *Puzzle* anak akan merasa senang, bebas mengekspresikan diri, dan memiliki kepuasan. Permainan menarik yang melibatkan berbagai huruf yang disusun menjadi sebuah kata akan memberikan rangsangan pada otak anak (Yeni Lestari, 2019). Kegiatan stimulasi yang telah diterapkan guru melalui media *Puzzle* memberikan variasi atau inovasi dari media yang sudah ada. Dengan menggunakan media *Puzzle*, guru dapat membuat anak terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu teknik media *Puzzle* yang digunakan adalah menyusun kembali gambar-gambar yang telah dipotong menjadi satu keutuhan. Semua anak harus mau berpikir keras untuk menyusun kembali kepingan-kepingan gambar (Tedy et al., 2023). Untuk meningkatkan interaksi antara guru dan anak usia dini dengan lingkungan belajar mereka, penggunaan media pembelajaran berupa

Puzzle dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar (Yunita & Supriatna, 2021). Hasil belajar dalam hal ini kemampun untuk membaca huruf abjad.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Puzzle* dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak usia dini. Melalui tiga siklus tindakan kelas yang dilakukan di RA Nurul Islam Paron Ngawi, terdapat peningkatan yang jelas pada kemampuan membaca anak. Pada siklus pertama, hanya 16,6% anak yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 76. Namun, setelah penerapan berulang dengan penyesuaian metode pengajaran, persentase ketuntasan meningkat menjadi 49,8% pada siklus kedua, dan mencapai 83% pada siklus ketiga. Hasil ini menunjukkan media *Puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membaca huruf, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan AnakUsia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31. <https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>
- Cepy Riana. (2012). Media Pembelajaran. Kementrian Agama RI.
- Fahmi, & Chamidah, D. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. CV Adanu Abimata.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hendrayadi, Syafrudin, & Rehani. (2023). Berpikir Kritis dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 2382–2391.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Kencana.
- Lestari, A., Munajah, N., & Uyuni, B. (2023). Konsep Pendidikan Paulo Freire Dalam Perspektif Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 288–307. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v6i2.3319>
- Mardika, T. (2019). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 SD. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 28–33. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i1.4049>
- Muhyidin, A. (2017). Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas Awal. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 165–175. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Munawir, Salsabila, Z. P., & Nisa, N. R. (2022). Tugas , Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmu Profesi Pendidikan*, 7(1), 8–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Musfiroh, T. (2009). Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini. Grasindo.
- Nanda, R., & Azizah, N. (2024). Hadist Pentingnya Menuntut Ilmu : Motivasi dan Manfaatnya. *Tabisyir : Jurnal Dakwah Dan Sosial Humaniora*, 5(3).
- Nida Ulfadilah, Edi Hendri Mulyana, H. Y. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf. *PAUD Lectura*:

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7603>
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. UMSIDA Press.
- Pahlavi, I. K. A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Media Puzzle Huruf Untuk Siswa Kelas I. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9, 2(9), 174.
- Puji Rahayu. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab, 2, 48–59. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/al-fathin/article/download/1423/1214>
- Rishantie, S. A., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media Puzzle Kata Pada Kelompok B Paud Istiqomah Selupu Rejang. Jurnal Ilmiah Potensia, 3(1), 7–10. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.7-10>
- Rizki, N. A., Watulingas, J. R., & Asnawati, A. (2023). Analisis Perbedaan Nilai Setiap Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas Menggunakan Uji Wilcoxon. Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika, 13(2), 169–180. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v13i2.7258>
- Sanusi, H. (2022). Media Kurikulum Merdeka Belajar Suatu Kajian Sosiologi Pendidikan dalam Menggugah Perspektif Masa Kini. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 4(3), 14–21.
- Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 1070–1079. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf. Jurnal Paud Agapedia, 3(1), 101–111.
- Tedy, T., Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani, Y. (2023). Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah. SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891>
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Yeni Lestari, N. G. A. M. (2019). Stimulasi Membaca Permulaan Anak Usia Dini. Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 1–9. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.731>
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. Syntax Idea, 3(8), 6.

* **Ziyana Walida (Corresponding Author)**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya,
Jl. Ahmad Yani 117, Surabaya, East Java, 60237, Indonesia
