



## Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 4-5 Tahun

Hidayatul Munawwarah. S<sup>1</sup>, Jainatun Naimah<sup>2</sup>, Maysannaria Nahampun<sup>3</sup>, Muhammad Luthfie Ramadhani<sup>4</sup>, Nur Halimatussa'diah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sari Mutiara, Indonesia

<sup>4,5</sup> Universitas Dharmawangsa, Indonesia

Corresponding Author: ✉ : [hidayatulmuna12@gmail.com](mailto:hidayatulmuna12@gmail.com)

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 4-5 tahun di Tk Santo Fransiskus Asissi Delitua. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan design penelitian pre-experimental. Teknik pemilihan sampel digunakan adalah total sampling, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 tahun di Tk Santo Fransiskus Asissi Delitua berjumlah 12 orang anak. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan SPSS 22 dengan uji normalitas serta uji hipotesis dengan menggunakan uji liliefors. Berdasarkan analisis data penelitian di temukan bahwa nilai rata-rata postest yaitu nilai  $0.101 < 0.391$  dan data pre-test atau  $0.007 < 0.391$ . Uji Hipotesis jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau nilai  $sig < 0,001$  sesuai dengan pengujian statistik digunakan maka  $H_0$  ditolak hingga  $H_a$  diterima. Pada hasil data yang di peroleh nilai  $sig < 0,001 < 0,391$  diperoleh  $H_a$ . dimana  $H_a$  adalah ada Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 4- 5 Tahun Di Tk Santo Fransiskus Asissi Delitua.

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received

19 May 2025

Revised

23 June 2025

Accepted

20 July 2025

#### Key Word

*Media Puzzle, Kemampuan Mengenal Kata, Anak Usia Dini*

#### How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a  
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Peraturan Pemerintah No 146 Tahun 2014 merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun dengan tujuan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Program perkembangan pendidikan anak usia dini mencakup perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 yang menyatakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang harus memperoleh suatu peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, dan bahasa, dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia

dini. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena merupakan tonggak utama bagi pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan yang penting adalah perkembangan bahasa.

Bahasa merupakan alat utama bagi anak dalam berkomunikasi, berpikir, dan memahami dunia di sekitarnya. Pada masa usia dini, khususnya usia 4-5 tahun, anak berada dalam fase emas perkembangan bahasa, di mana kemampuan untuk mengenal dan memahami kata berkembang sangat pesat. Kemampuan mengenal kata merupakan bagian dari keterampilan berbahasa reseptif (menerima informasi) dan produktif (mengungkapkan pikiran), yang menjadi fondasi penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak.

Menurut teori sosiokultural yang dikemukakan oleh Vygotsky dan didukung dalam studi terkini oleh Saville-Troike dan Barto (2017), perkembangan bahasa anak terjadi melalui interaksi sosial dan dialog dengan orang dewasa dan teman sebaya. Interaksi verbal yang kaya memberikan peluang bagi anak untuk menyerap kosakata baru dan memahami konteks penggunaannya. Dengan demikian, mengenal kata bukan hanya soal hafalan, tetapi proses pemahaman makna dan penggunaan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan mengenal kata pada anak usia dini, khususnya usia 4-5 tahun, merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa yang menjadi dasar bagi keterampilan komunikasi, berpikir, serta kesiapan literasi anak. Pada tahap ini, anak sedang berada dalam periode perkembangan bahasa yang pesat, di mana mereka mulai memahami makna kata, menggunakannya dalam konteks sosial, dan membangun struktur kalimat secara lebih kompleks (Lightbown & Spada, 2021).

Kemampuan mengenal kata yang baik juga berkaitan erat dengan kesiapan membaca dan menulis di jenjang pendidikan selanjutnya. Penelitian oleh Nation (2019) menunjukkan bahwa anak yang memiliki penguasaan kosakata yang luas cenderung memiliki pemahaman bacaan yang lebih baik saat memasuki usia sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun memiliki peran strategis dalam mendukung kesuksesan akademik jangka panjang.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui aktivitas konkret, bermain, dan manipulasi objek (Berk & Meyers, 2018). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan manipulatif, seperti media *puzzle* huruf, menjadi sangat efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Media *puzzle* huruf memungkinkan anak belajar mengenal bentuk huruf dan kata secara menyenangkan, melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan mengasosiasikan huruf dengan bunyi atau gambar.

Bandura (dalam Brown & Larson-Hall, 2018) menyatakan bahwa anak belajar melalui proses imitasi dan observasi terhadap model dalam lingkungannya. Ketika

anak menggunakan *puzzle* huruf bersama teman atau guru, mereka tidak hanya belajar dari instruksi, tetapi juga dari aktivitas sosial yang memperkuat pemahaman kata. Di samping itu, pendekatan bermain menggunakan media konkret seperti *puzzle* terbukti dapat meningkatkan konsentrasi, minat belajar, dan daya ingat anak (Ortega, 2017).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif berbasis huruf dapat meningkatkan keterampilan fonologis dan penguasaan kosakata pada anak usia dini (Neuman & Moland, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, seperti *puzzle* huruf, mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa di Tk Santo Fransiskus Asissi Delitua masih cenderung bersifat verbal dan kurang melibatkan media edukatif konkret. Anak belum memperoleh cukup pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan untuk mendukung pengenalan kata secara optimal.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun, serta meninjau efektivitas media ini dalam meningkatkan stimulasi bahasa khususnya pada kemampuan mengenal kata anak usia 4-5 tahun.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberi perlakuan (treatment) dan dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik usia 4-5 tahun di TK Santo Fransiskus Asissi Delitua yang berjumlah 12 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlahnya yang relatif kecil dan mudah dijangkau.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan kemampuan anak dalam mengenal kata sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* huruf, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data hasil observasi.

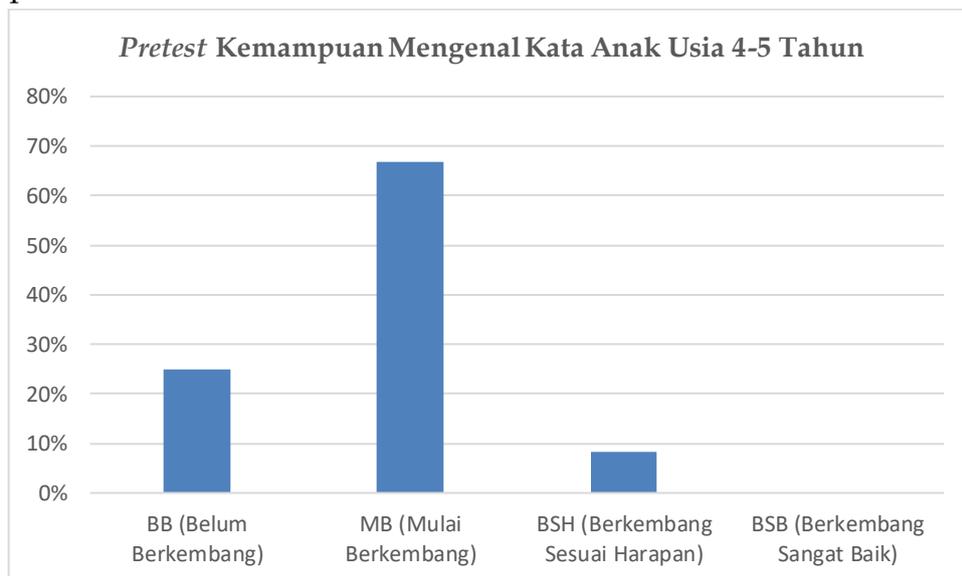
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk melihat perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan, serta analisis inferensial guna mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 4-5 tahun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun di TK Santo Fransiskus Asissi Delitua. Data dikumpulkan melalui observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan desain *one group pretest-posttest*.

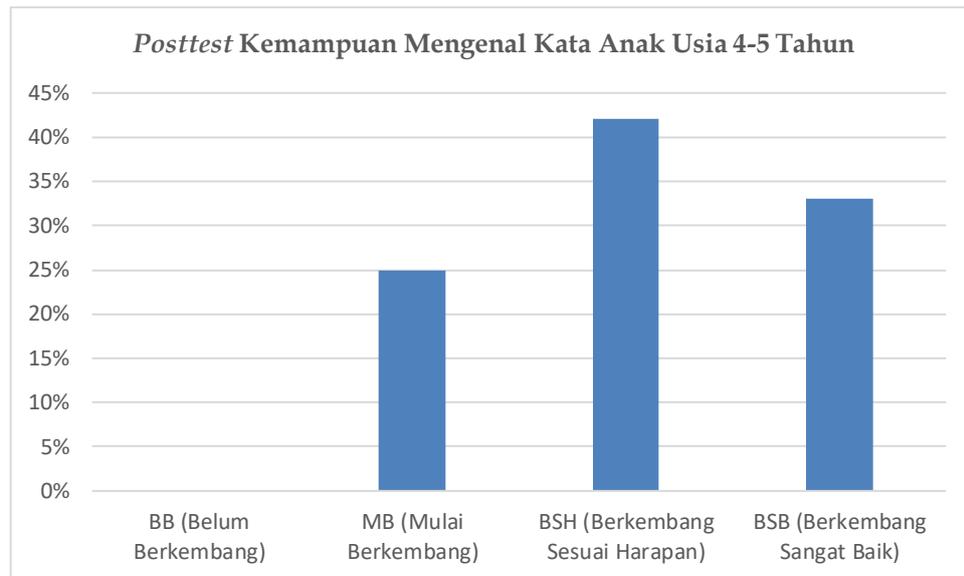
Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori rendah dalam kemampuan mengenal kata. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama benda, mengenal huruf awal kata, serta memahami hubungan antara gambar dan kata. Nilai rata-rata kemampuan mengenal kata sebelum perlakuan adalah 5,7 dan diketahui bahwa 3 anak belum berkembang dengan persentase 25%, 8 anak mulai berkembang dengan persentase 66,7%, 1 anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 8,3%, dan 0 anak berkembang sangat baik dengan persentase 0%.



Gambar 1.

### Pretest Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 4-5 Tahun

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle* huruf selama empat kali pertemuan, kemampuan anak meningkat secara signifikan. Anak mulai mampu menyusun huruf menjadi kata sederhana, mengidentifikasi kata berdasarkan gambar, dan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi 10,8 dan diketahui bahwa 0 anak belum berkembang dengan persentase 0%, 3 anak mulai berkembang dengan persentase 25%, 5 anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 41,7%, dan 4 anak berkembang sangat baik dengan persentase 33,3%. Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan sebesar 5,1 poin, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media *puzzle* huruf.



**Gambar 2.**

### **Posttest Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 4-5 Tahun**

#### **PEMBAHASAN**

Peningkatan kemampuan mengenal kata setelah penggunaan media *puzzle* huruf menunjukkan bahwa media tersebut efektif sebagai alat stimulasi bahasa anak usia dini. *Puzzle* huruf tidak hanya memberikan rangsangan visual, tetapi juga melibatkan keterampilan motorik halus dan kognitif anak dalam mengenali bentuk huruf, menghubungkannya dengan gambar, serta menyusunnya menjadi kata bermakna.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Lightbown dan Spada (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang efektif pada anak usia dini harus melibatkan interaksi langsung dengan materi konkret yang bermakna. *Puzzle* huruf menyediakan lingkungan belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan menantang, sesuai dengan tahap perkembangan praoperasional anak menurut Piaget (Berk & Meyers, 2018).

Selain itu, Bandura (dalam Brown & Larson-Hall, 2018) menekankan bahwa anak belajar melalui observasi dan imitasi. Ketika anak menggunakan *puzzle* huruf secara berkelompok, mereka belajar tidak hanya dari instruksi guru, tetapi juga dari teman sebayanya melalui interaksi sosial. Interaksi ini memfasilitasi pemerolehan kata secara lebih cepat dan natural.

Studi lain oleh Neuman dan Moland (2019) menunjukkan bahwa anak yang memperoleh akses terhadap media bermain berbasis huruf memiliki perkembangan kosakata yang lebih cepat dibandingkan anak yang tidak diberikan stimulasi semacam itu. Dengan demikian, *puzzle* huruf berperan sebagai media belajar yang mendukung keterampilan awal literasi (*emergent literacy*) melalui pengenalan kata secara bertahap dan kontekstual.

Dengan mempertimbangkan teori dan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf secara sistematis dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun secara signifikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun. Media ini terbukti mampu membantu anak dalam mengenali huruf, menyusun kata sederhana, serta memahami hubungan antara gambar dan kata.

Peningkatan yang terjadi setelah perlakuan menunjukkan bahwa *puzzle* huruf merupakan alat stimulasi yang efektif, karena menggabungkan unsur visual, motorik, kognitif, dan sosial. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak menurut Piaget, teori belajar sosial Bandura, serta teori pemerolehan bahasa awal pada anak usia dini. Oleh karena itu, media *puzzle* huruf dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif alat permainan edukatif (APE) yang mendukung pembelajaran bahasa di lembaga PAUD, khususnya untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata secara menyenangkan dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Berk, L. E., & Meyers, A. B. (2018). *Infants and children: Prenatal through middle childhood* (8th ed.). Pearson.
- Brown, H. D., & Larson-Hall, J. (2018). *Second Language Acquisition: An Introductory Course* (5th ed.). Routledge.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2021). *How Languages Are Learned* (5th ed.). Oxford University Press.
- Nation, K. (2019). Children's reading difficulties, language, and reflections on the simple view of reading. *Australian Journal of Learning Difficulties*, 24(1), 47-73. <https://doi.org/10.1080/19404158.2019.1609272>.
- Ortega, L. (2017). *Understanding Second Language Acquisition* (2nd ed.). Routledge.
- Neuman, S. B., & Moland, N. (2019). Book deserts: The consequences of income segregation on children's access to print. *Urban Education*, 54(1), 126-147.
- Saville-Troike, M., & Barto, K. (2017). *Introducing Second Language Acquisition* (3rd ed.). Cambridge University Press.