

Animal Picture Puzzle Media as a Creative Strategy to Enhance Early Childhood Emergent Reading Skills

Rafli Muharamsyah Siregar¹, Masganti Sit²

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Indonesia^{1,2}

*E-mail: masganti@uinsu.ac.id

Abstract

Emergent reading skills constitute a critical foundation in early childhood literacy development and reading readiness. This study aims to examine the impact of utilizing animal picture puzzle media on improving the emergent reading abilities of students at RA Islamiyah Batang Kuis. The research employed a two-cycle Classroom Action Research (CAR) design following the Kemmis & McTaggart model with a sample of 14 students from Class B. Success indicators were established based on a class-wide achievement target where at least 75% of students reach the "Developing as Expected" (BSH) or "Highly Developed" (BSB) categories. Data analysis was conducted descriptively by calculating the percentage of development within each category. The findings revealed a significant improvement: the "Not Yet Developed" category decreased from 27% in Cycle I to 0% in Cycle II, while the categories BSH and BSB significantly increased. The most notable progress was observed in the ability to distinguish letters, which increased by 14%. These findings are consistent with global evidence emphasizing the effectiveness of game-based learning in supporting early literacy and cognitive development in children. The implications of this study suggest that animal picture puzzles can serve as an alternative, creative, and enjoyable strategy in early childhood reading instruction. Nevertheless, the study is limited by its small sample size, single-class context, and short duration without a control group. Future research is recommended to involve a larger number of participants, extend the duration, and employ a more rigorous experimental design, including variations of other play-based media relevant to early literacy.

Keywords: Animal picture puzzle, early childhood, emergent reading skills, classroom action research



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sangat penting dalam berkomunikasi (Kertani, Affandi, & Khair, 2022) dan berkomunikasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting pada abad ke-21. Namun, menurut Sekretaris Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, kondisi literasi di Indonesia sedang mengalami darurat literasi. Generasi muda aktif menggunakan gawai untuk berselancar di dunia maya, tapi minat baca mereka berkurang (Sailar, 2023). Parahnya lagi, minimnya literasi membaca masyarakat Indonesia tidak membuat mereka untuk pasif dalam berkomentar di media social (Devega, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi membaca sangat penting untuk ditingkatkan.

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dapat dimulai dari masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan pada masa tersebut, perkembangan kognitif anak sedang dalam masa pertumbuhan yang aktif atau disebut dengan *Golden Age* (Bilalu, Mandagi, & Tolukun, 2022; Setyowati, 2023; Walida, 2023). Namun, yang perlu diperhatikan disini adalah peningkatan literasi pada masa kanak-

kanak harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan mereka. Sehingga, mereka tidak akan merasa cepat dan bosan dalam mengikuti kegiatan membaca. Salah satu materi dan metode yang tepat untuk digunakan adalah kemampuan membaca permulaan melalui pembelajaran sambil bermain (Asmonah, 2019; Mu'min & Yultas, 2020; Utami, 2020; Yuniar & Kurnia, 2023).

Pembelajaran sambil bermain dapat dilakukan dengan menerapkan media yang edukatif. Salah satu media yang edukatif untuk merangsang siswa untuk belajar sambil bermain adalah media puzzle (Tridiastita, Sari, & Nasution, 2023). Pada saat ini, terdapat banyak sekali jenis media puzzle yang digunakan pada pembelajaran sambil bermain di siswa PAUD, misalnya puzzle huruf (Astuti & Istiarini, 2020; Bilalu dkk., 2022; Juhaeti, 2022; Mulyati, Lyesmaya, & Amalia, 2022; Tridiastita dkk., 2023), huruf Hijaiyah (Yasmin, Rahman, & Indihadi, 2022), dan kereta api (Yuniar & Kurnia, 2023). Media puzzle yang digunakan pada penelitian ini adalah puzzle yang bergambar hewan. Penentuan gambar hewan ini didasarkan pada hasil diskusi dengan guru kelas yang menyatakan bahwa siswa sekolah tersebut senang dengan kumpulan gambar-gambar hewan yang ada di dinding kelas.

Media merupakan suatu perantara yang dijadikan guru untuk menarik perhatian siswa (Asmonah, 2019; Mulyati dkk., 2022; Mu'min & Yultas, 2020). Media dapat terdiri dari alat atau benda dan diklasifikasikan dalam bentuk media visual, media auditif, dan media audio visual (Bilalu dkk., 2022). Pemilihan media dalam pembelajaran yang tepat, akan membantu siswa untuk menerima pelajaran yang diberikan guru dengan baik karena akan timbul motivasi dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik (Asmonah, 2019).

Permainan puzzle menitikberatkan siswa agar mampu mencocokkan dan menggabungkan bagian satu dengan bagian yang lainnya. Penggunaan media puzzle dapat mengembangkan keterpaduan gerakan mata dan tangan, serta melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari siswa (Mulyati dkk., 2022; Yuniar & Kurnia, 2023). Puzzle juga melatih tingkat kesabaran dan ketekunan siswa. Siswa yang terbiasa bermain puzzle akan terbiasa tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Mu'min & Yultas, 2020).

Kebanyakan permainan puzzle lainnya adalah dapat dimainkan oleh semua kalangan. Hal ini disebabkan permainan puzzle dapat disesuaikan tingkat kesulitannya (Mu'min & Yultas, 2020). Oleh sebab itulah, Pemilihan penggunaan media games puzzle, sangat efektif karena peserta didik akan lebih senang dan berminat dalam belajar sehingga peserta didik merasa puas dengan situasi yang ada. Peserta didik akan senantiasa memahami materi yang diberikan pendidik dan hasil belajar akan meningkat (Tridiastita dkk., 2023).

Kemampuan membaca pada Anak Usia Dini disebut dengan istilah kemampuan membaca permulaan, dimana kegiatannya diawali dengan pengenalan huruf satu persatu dan menggabungkan huruf tersebut menjadi kata yang sederhana (Astuti & Istiarini, 2020). Membaca pada anak usia dini merupakan kegiatan untuk mengoptimalkan potensi memperoleh informasi (Yuniar & Kurnia, 2023). Selanjutnya, kemampuan membaca permulaan mempengaruhi pengembangan bahasa pada sekolah jenjang selanjutnya. Tentu saja, kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan disesuaikan dengan kebiasaan siswa kanak-kanak, yaitu belajar sambil bermain (Asmonah, 2019).

Penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa telah banyak dilakukan. Misalnya, penggunaan puzzle Hijaiyah untuk meningkatkan keterampilan mengenal huruf Hijaiyah (Yasmin dkk., 2022), penggunaan puzzle untuk meningkatkan kognitif (Mu'min & Yultas, 2020), penggunaan puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca (Juhaeti, 2022; Tridiastita dkk., 2023) dan keaktifan belajar (Mulyati dkk., 2022) serta pengenalan huruf (Bilalu dkk., 2022), dan penggunaan media puzzle huruf (Astuti & Istiarini, 2020) dan kereta api (Yuniar & Kurnia, 2023) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Meskipun telah banyak penelitian tentang puzzle huruf, belum ada yang menerapkan puzzle bergambar hewan secara spesifik untuk literasi awal siswa. Oleh sebab itulah penelitian ini sangat penting untuk dilakukan.

Media puzzle bergambar hewan dalam penelitian merupakan alat stimulasi kognitif yang menerapkan Dual Coding Theory (DCT) (Paivio, 1991). Melalui media ini, siswa memproses informasi

lewat dua saluran sekaligus, yaitu *logogens* (sistem verbal) dan *tag imagens* (sistem nonverbal). Kerja sama kedua sistem ini memperkuat *referential connections*, yaitu hubungan antara kata dan gambar di dalam otak. Proses ini menghasilkan *additive effect* (efek tambahan) pada memori karena jejak ingatan nonverbal cenderung lebih kuat. Hasilnya, siswa lebih cepat menguasai kata-kata konkret melalui gambar daripada hanya sekadar menghafal pelafalan. Pendekatan ini mendukung prinsip konkretisasi, di mana pengalaman nonverbal menjadi fondasi bagi keterampilan bahasa dan kesiapan membaca siswa tanpa memberikan beban mental yang berat.

Hasil observasi pada R.A. Islmiah menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan membaca awal yang rendah. Informasi ini diperkuat oleh hasil diskusi dengan guru kelas sekolah tersebut. Berdasarkan hasil Analisa kesenjangan, observasi, dan diskusi dengan guru sekolah, maka penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penerapan media puzzle pada kemampuan membaca permulaan siswa R.A. Islmiah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru PAUD dan sekolah lainnya dalam penggunaan media puzzle dalam pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa (Alotaibi, 2024).

Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Tabel 1). Pendekatan sistematis ini dipilih karena efektivitasnya dalam mengevaluasi intervensi pendidikan secara bertahap, sejalan dengan prinsip *guided play* yang menekankan pentingnya bimbingan terstruktur untuk mencapai hasil belajar yang optimal pada anak usia dini (Asmonah, 2019; Skene dkk., 2022). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Februari tahun 2024 di R.A. Islmiah, Batang Kuis, Deli Serdang, Sumatera Utara. Sampel penelitian merupakan siswa kelas B yang terdiri dari 14 orang siswa, dimana 6 laki-laki dan 8 perempuan. Penentuan sampel ini berdasarkan hasil observasi dan petunjuk serta arahan dari guru asal sekolah.

Tabel 1.
Indikator yang digunakan pada instrumen

Tahap	Kegiatan
Pra-Siklus	Melaksanakan observasi awal
	Menganalisis hasil tes untuk menemukan masalah inti
Siklus I	Perencanaan: Menyusun RPP dengan fokus penggunaan media puzzle bergambar hewan
	Tindakan: Pelaksanaan pembelajaran sesuai RPP, menekankan pada pembacaan permulaan pada anak
	Observasi: Mengamati kinerja siswa dan guru
	Refleksi: Menganalisa hasil tes siklus I dan menganalisis kelemahan pada soal gambar, pelaksanaan kegiatan, dan merancang perbaikan
Siklus II	Perencanaan: Menyusun RPP baru dengan fokus pada pembacaan permulaan pada individu anak
	Tindakan: Guru menjelaskan cara mengerjakan media tersebut dan siswa mengerjakan dalam individu lalu di baca
	Observasi: Mencatat peningkatan kinerja anak dalam membaca permulaan
	Refleksi: Menganalisis hasil tes Siklus II (75%) karena telah melampaui indikator keberhasilan

Pengambilan data dimulai dengan meminta siswa untuk memilih puzzle yang diperoleh dari rumahpintarid.com (Kristofer, 2018). Selanjutnya, siswa diajak untuk menggunting lalu menyusun puzzle-nya (Gambar 1). Setelah puzzle tersusun, guru meminta siswa untuk menyebutkan nama hewan yang ada pada puzzle tersebut (Gambar 2). Guru dan peneliti membantu siswa dengan menulis nama hewan pada puzzle lalu meminta siswa untuk mengēja dan membacanya (Gambar 3).



Gambar 1. Mengerjakan puzzle dan membaca



Gambar 2. Menyusun puzzle dan diawasi oleh guru



Gambar 3. Hasil puzzle yang telah selesai

Data dikumpulkan dengan mengadaptasi lembar observasi dengan indikator yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya (Amindari, Sumiharsono, & Waris, 2020; Kertani dkk., 2022). Instrumen diperiksa kembali oleh dosen pembimbing sebelum digunakan. Data diperoleh pada saat proses pembelajaran telah berakhir di setiap siklusnya. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2.
Indikator yang digunakan pada instrumen

No	Indikator
1	Kemampuan anak mengucapkan bunyi huruf
2	Kemampuan anak membedakan huruf
3	Kemampuan anak menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama
4	Kemampuan anak melafalkan kata dengan jelas

Data yang diperoleh dikelompokkan menjadi empat kategori. Penentuan kategori didasarkan pada persentase jumlah siswa di setiap kelompok terhadap total siswa. Adapun kategori yang digunakan untuk mengelompokkan hasil observasi ditunjukkan pada Tabel 3

Tabel 3.
Kategori dan singkatan hasil observasi

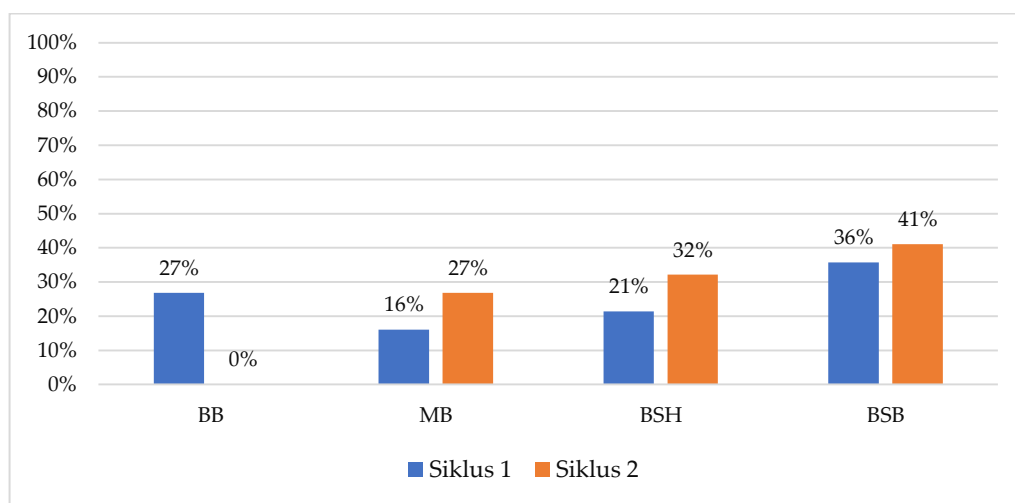
No	Kategori hasil observasi	Singkatan
1	Belum Berkembang	BB
2	Masih Berkembang	MB
3	Berkembang Sesuai Harapan	BSH
4	Berkembang Sangat Baik	BSB

Analisis data dalam penelitian dilakukan secara deskriptif dengan mengolah hasil triangulasi yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi. Seluruh data dari indikator membaca permulaan dijumlahkan, dikelompokkan ke dalam kategori Belum Berkembang (BB), Masih Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), lalu ditransformasikan ke dalam bentuk persentase untuk divisualisasikan melalui diagram batang. Perbandingan persentase antara siklus I dan siklus II digunakan untuk mengidentifikasi tren peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa secara klasikal. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan media puzzle bergambar hewan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Selanjutnya, adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dengan bantuan media puzzle bergambar hewan dengan persentase minimal 75% siswa mencapai kategori BSH atau BSB

Hasil dan Pembahasan

1. Perbandingan Respon Siswa pada Siklus 1 dan 2

Dampak penerapan media puzzle terhadap kemampuan membaca siswa sekolah A.R. Islamiyah ditampilkan dalam dua bagian. Bagian pertama menampilkan persentase setiap respon siswa berdasarkan siklus I dan siklus II. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara umum mengenai perbedaan kemampuan siswa pada kedua siklus. Selanjutnya, bagian kedua menampilkan persentase respon siswa dari siklus I dan siklus II berdasarkan setiap indikator instrumen. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai perbedaan kemampuan siswa pada setiap indikator di kedua siklus. Gambaran umum kemampuan siswa pada kedua siklus ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan persentase respon siswa pada siklus I dan II

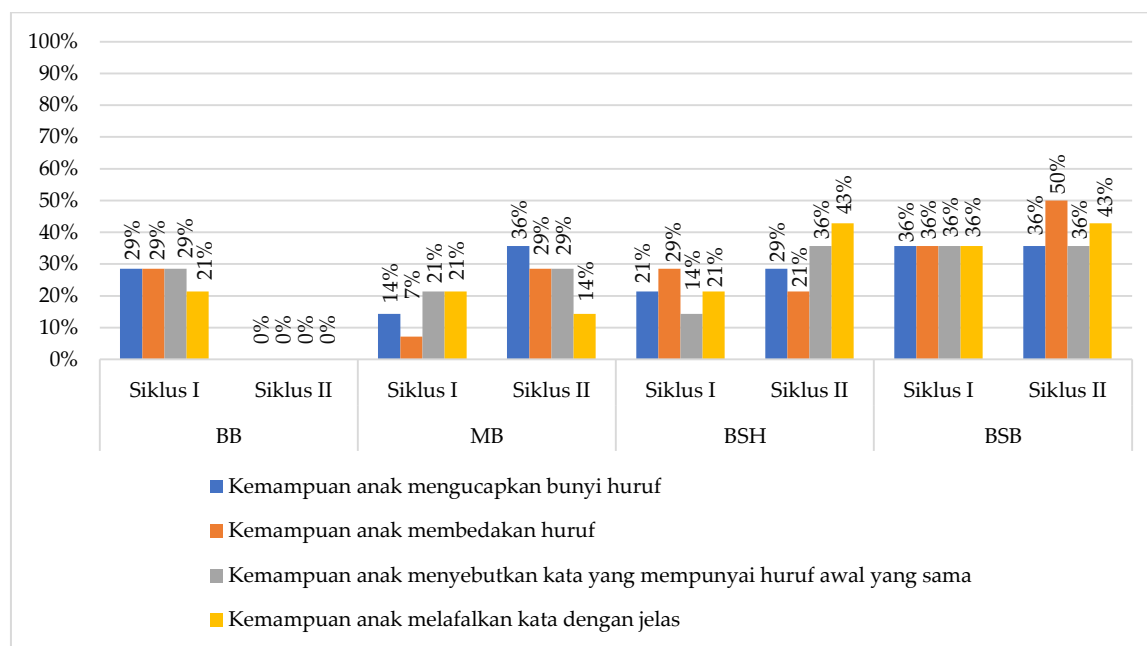
Gambar 4 menunjukkan tiga informasi penting terkait perubahan respon siswa pada siklus I dan II. Pertama, pada siklus I, respon BB pada siklus I mencapai 27% dan menurun menjadi 0% pada siklus II. Kedua, respon MB, BSH, dan BSB mengalami peningkatan pada siklus II. Ketiga, respon MB dan BSH merupakan respon yang mengalami peningkatan yang sama-sama tinggi, yaitu 11%.

Respon “Belum Berkembang” mengalami penurunan yang tajam pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan puzzle bergambar hewan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca mereka. Peningkatan kemampuan membaca siswa juga terlihat dari peningkatan persentase “Mulai Berkembang”, “Berkembang Sesuai Harapan”, dan “Berkembang Sangat Baik” pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan puzzle mampu memicu siswa agar mampu membaca dengan baik atau dengan

kata lain mampu meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan puzzle bergambar hewan tidak hanya relevan dalam konteks lokal, tetapi juga sejalan dengan bukti global tentang efektivitas strategi bermain dalam mendukung literasi awal.

2. Perbandingan Persentase Respon Siswa Berdasarkan Indikator Instrumen

Gambar 4 telah menunjukkan gambaran umum mengenai bagaimana respon siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Namun, gambar tersebut belum menunjukkan indikator mana saja yang memiliki dampak paling besar pada peningkatan tersebut. Oleh sebab itulah, diperlukan analisis lanjutan. Gambaran mengenai perubahan respon siswa terhadap penerapan media puzzle pada peningkatan kemampuan membaca berdasarkan indikator instrument ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Perbandingan persentase respon siswa pada siklus I dan II berdasarkan indikator instrumen

Gambar 5 menunjukkan beberapa informasi yang penting. Pertama, semua indikator pada respon BB mengalami penurunan sampai dengan 0% pada siklus II. Kedua, pada respon MB, terdapat dua indikator yang mengalami peningkatan, yaitu mengucapkan bunyi huruf dan membedakan huruf, masing-masing indikator meningkat 21% pada siklus II. Ketiga, pada respon BSH, terdapat dua indikator yang mengalami peningkatan, yaitu menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama dan melafalkan kata dengan jelas, masing-masing indikator meningkat 21% pada siklus II. Keempat, pada respon BSB, indikator membedakan huruf mengalami peningkatan paling tinggi yaitu 14%. Selanjutnya, indikator melafalkan kata dengan jelas meningkat 7%. Sedangkan dua indikator lainnya tidak mengalami peningkatan pada kategori respon ini.

Pada respon “Masih Berkembang”, peningkatan kemampuan mengucapkan bunyi huruf dan membedakan huruf menunjukkan bahwa masih ada kelompok siswa yang membutuhkan bimbingan guru dalam literasi awal. Pada respon “Berkembang Sesuai Harapan”, indikator menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama dan melafalkan kata dengan jelas menunjukkan persentase kenaikan yang paling tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua indikator ini peningkatan yang sesuai dengan harapan guru. Pada respon “Berkembang Sesuai

Harapan”, indikator menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama dan melafalkan kata dengan jelas meningkat sesuai dengan harapan guru. Pada respon "Berkembang Sangat Baik", indikator membedakan huruf menunjukkan peningkatan paling tinggi, diikuti oleh indikator melafalkan kata dengan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan puzzle mampu membantu siswa mengingat bentuk huruf sekaligus melafalkan kata yang terdapat pada puzzle dengan lancar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media puzzle bergambar hewan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penurunan kategori "Belum Berkembang" menjadi 0% pada siklus II, serta peningkatan signifikan pada indikator membedakan huruf dan pelafalan kata, menunjukkan bahwa penggunaan puzzle tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berdampak nyata terhadap perkembangan literasi awal anak.

3. Diskusi

Hasil penelitian ini menegaskan peran penting media kreatif berbasis permainan dalam mendukung perkembangan literasi awal anak usia dini. Penggunaan puzzle bergambar hewan sebagai strategi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, khususnya pada aspek pengenalan huruf, kesadaran fonemik, dan pelafalan kata.

Pada hasil poin pertama, terdapat dua hasil utama. Pertama, respon “Belum Berkembang” mengalami penurunan yang tajam pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan puzzle bergambar hewan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca mereka. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian dari Setyowati (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dan gambar mampu mengembangkan kemampuan membaca awal siswa. Temuan ini juga didukung oleh meta-analisis mengenai *guided play* yang menunjukkan bahwa bermain terstruktur dengan bimbingan guru menghasilkan capaian belajar awal yang signifikan, dan pada beberapa aspek bahkan setara atau lebih baik dibandingkan instruksi langsung (Skene dkk., 2022). Dalam konteks *gamification*, puzzle game terbukti meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini, terutama dalam aspek *blending* (menggabungkan bunyi huruf menjadi kata), serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Ungau, Nasip, Linyaw, Yusop, & Tang Tien Mee, 2023).

Kedua, peningkatan kemampuan membaca siswa yang terlihat dari peningkatan persentase “Mulai Berkembang”, “Berkembang Sesuai Harapan”, dan “Berkembang Sangat Baik” pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan puzzle mampu memicu siswa agar mampu membaca dengan baik atau dengan kata lain mampu meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Mu'min & Yultas (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan mampu meningkatkan kognitif anak. Sejalan dengan itu, hasil meta-analisis menunjukkan bahwa *game-based learning* pada pendidikan anak usia dini memberikan dampak sedang hingga besar terhadap perkembangan kognitif, sekaligus meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar anak (Alotaibi, 2024). Hasil meta-analisis menunjukkan bahwa *guided play* (bermain yang dipandu guru) sama efektifnya dengan instruksi langsung untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar dan fungsi eksekutif anak usia 3–8 tahun. Ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan bukan hanya menyenangkan, tetapi juga setara efektivitasnya dengan metode formal (Skene dkk., 2022). Dengan demikian, pembelajaran menggunakan puzzle bergambar hewan tidak hanya relevan dalam konteks lokal, tetapi juga sejalan dengan bukti global tentang efektivitas strategi bermain dalam mendukung literasi awal.

Selanjutnya, pada hasil poin kedua, terdapat empat hasil utama. Pertama, peningkatan pada respon “Masih Berkembang” yang terkait dengan kemampuan mengucapkan bunyi huruf dan membedakan huruf, menunjukkan bahwa masih ada kelompok siswa yang membutuhkan bimbingan guru dalam literasi awal. Hal ini menegaskan temuan sebelumnya bahwa instruksi

alfabet yang sistematis, khususnya dalam pengenalan nama dan bunyi huruf dengan dukungan guru, sangat efektif mempercepat penguasaan alfabet anak prasekolah (Roberts, Daro, & Gallagher, 2023).

Kedua, pada respon “Berkembang Sesuai Harapan”, indikator menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama dan melafalkan kata dengan jelas menunjukkan persentase kenaikan yang paling tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua indikator ini peningkatan yang sesuai dengan harapan guru.

Ketiga, pada respon “Berkembang Sesuai Harapan”, indikator menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama dan melafalkan kata dengan jelas meningkat sesuai dengan harapan guru. Peningkatan ini sejalan dengan bukti bahwa permainan terstruktur dapat menumbuhkan komponen literasi awal, termasuk kemampuan pengenalan huruf-kata (*letter-word recognition*) dan kesadaran fonologis (*phonological awareness*) pada anak usia dini (Strasser, Balladares, Grau, Marín, & Preiss, 2023).

Keempat, pada respon “Berkembang Sangat Baik”, indikator membedakan huruf menunjukkan peningkatan paling tinggi, diikuti oleh indikator melafalkan kata dengan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan puzzle mampu membantu siswa mengingat bentuk huruf sekaligus melafalkan kata yang terdapat pada puzzle dengan lancar. Temuan ini konsisten dengan hasil evaluasi program game-based phonics yang terbukti efektif memperkuat pemetaan huruf-bunyi dan keterampilan pengenalan kata pada anak usia dini (Patel, Torppa, Aro, Richardson, & Lyytinen, 2022).

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan peningkatan ketekunan dan koordinasi mata dan tangan saat mencoba mencocokkan kepingan puzzle (Gambar 1). Perilaku ini mencerminkan proses visual-spatial reasoning yang krusial bagi anak untuk membedakan bentuk-bentuk huruf yang mirip. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori “Belum Berkembang” (BB) turun drastis dari 27% menjadi 0% pada Siklus II, membuktikan bahwa media ini efektif memicu kemajuan kognitif siswa secara kolektif.

Keberhasilan intervensi juga dipengaruhi oleh strategi teacher scaffolding, di mana guru membantu siswa mengeja nama hewan setelah puzzle tersusun (Gambar 2). Dukungan ini memberikan transisi yang halus dari pengenalan visual ke pemahaman fonetik. Terkait potensi bias, peneliti mencatat bahwa keakraban siswa dengan gambar hewan di lingkungan sekolah menjadi faktor pendukung motivasi yang positif. Meskipun terdapat efek keakraban (*familiarity effect*), peningkatan pada indikator membedakan huruf tetap menunjukkan perkembangan kemampuan literasi yang autentik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle bergambar hewan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa RA Islamiyah. Peningkatan ini terlihat dari hilangnya kategori “Belum Berkembang” pada siklus II serta meningkatnya jumlah siswa dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan “Berkembang Sangat Baik”. Indikator dengan perkembangan paling menonjol adalah kemampuan membedakan huruf, diikuti dengan kemampuan melafalkan kata secara jelas.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan puzzle bergambar hewan dapat dijadikan strategi alternatif yang kreatif dan menyenangkan dalam pembelajaran membaca permulaan di pendidikan anak usia dini. Guru PAUD dapat memanfaatkannya sebagai sarana untuk memperkuat motivasi belajar, keterlibatan, serta keterampilan fonologis anak.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu jumlah sampel yang relatif kecil, hanya dilakukan pada satu kelas, dan tidak melibatkan kelompok kontrol. Kondisi ini membatasi tingkat generalisasi hasil. Selain itu, durasi penelitian yang singkat belum dapat memastikan keberlanjutan efek intervensi dalam jangka panjang.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan dengan melibatkan partisipan lebih banyak, rentang waktu yang lebih panjang, serta desain penelitian yang lebih ketat seperti eksperimen dengan kelompok kontrol. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi variasi media permainan lain yang relevan dengan literasi awal, sehingga memberikan pemahaman lebih komprehensif tentang efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 15*, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amindari, A., Sumiharsono, M. R., & Waris, W. (2020). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar dan Audio Visual terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Journal of Education Technology and Inovation, 3*(1), 54–68. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i1.429>
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak, 8*(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Astuti, R. F., & Istiari, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 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>
- Bilalu, I. A., Mandagi, M., & Tolukun, T. (2022). Penerapan Media Puzzle Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak di Kelompok A TK GMIM Maranatha Kinilow. *3*(1), 1–4.
- Devega, E. (2017, Oktober 10). Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos [Website]. Diambil 15 Desember 2023, dari Kominfo.go.id website: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Juhaeti, E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak, 3*(1), 26–32. <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v3i1.656>
- Kertani, N. A., Affandi, L. H., & Khair, B. N. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi Dasar Siswa Kelas IIA di MI Darul Hikmah Darek Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7*(4b), 2460–2466. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1026>
- Kristofer, K. (2018, Juni 24). Puzzle dan Jigsaw Anak Belajar Gunting Susun dan Tempel [Blog]. Diambil dari Rumahpintarid.com website: <https://rumahpintarid.com/puzzle-dan-jigsaw-anak-belajar-gunting-susun-dan-tempel/>
- Mulyati, S., Lyesmaya, D., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Kartu Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10*(2), 114–121. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v10i2.5943>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *AL-TA'DIB, 12*(2), 226–239. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review, 3*(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>
- Patel, P., Torppa, M., Aro, M., Richardson, U., & Lyytinen, H. (2022). Assessing the effectiveness of a game-based phonics intervention for first and second grade English language learners in India: A randomized controlled trial. *Journal of Computer Assisted Learning, 38*(1), 76–89. <https://doi.org/10.1111/jcal.12592>
- Roberts, A. M., Daro, A. M., & Gallagher, K. C. (2023). Profiles of Well-Being Among Early Childhood Educators. *Early Education and Development, 34*(6), 1414–1428. <https://doi.org/10.1080/10409289.2023.2173463>

- Sailar, I. (2023, Mei 19). Kondisi Literasi Indonesia yang sedang Tidak Baik-Baik Saja [Website]. Diambil 15 Desember 2023, dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa website: <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/3917/kondisi-literasi-indonesia-yang-sedang-tidak-baik-baik-saja>
- Setyowati, J. (2023). *Efektifitas Media Kartu Kata dan Gambar dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini*. 4(3), 1014–1020. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.211>
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Strasser, K., Balladares, J., Grau, V., Marín, A., & Preiss, D. (2023). Efficacy and perception of feasibility of structured games for achieving curriculum learning goals in pre-kindergarten and kindergarten low-income classrooms. *Early Childhood Research Quarterly*, 65, 396–406. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.08.006>
- Tridiastita, R., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia*. 7(3), 25229–25236. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10624>
- Ungau, S., Nasip, F., Linyaw, K., Yusop, Y., & Tang Tien Mee. (2023). Gamification in Improving Reading Skills of Preschool Children: Blending Through Puzzle Game. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 9(1), 193–220. <https://doi.org/10.33736/jcshd.5479.2023>
- Utami, D. N. (2020). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media cerita bergambar pada anak Kelompok B di BA A'isyiyah Sidoharjo. *EDUPEDIA*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.24269/ed.v4i1.435>
- Walida, Z. (2023). *Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Melalui Penerapan Media Puzzle di RA Nurul Islam Paron Ngawi*. 5(2).
- Yasmin, S. A., Rahman, T., & Indihadi, D. (2022). *Analisis Penggunaan Media Puzzle Hijaiyah untuk Keterampilan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 4-5 Tahun*. (2), 209–214. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i2.52013>
- Yuniar, M. N., & Kurnia, A. (2023). *Penggunaan Media Puzzle Kereta Api Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. 5(2), 12–17. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v5i2.7028>