

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE HURUF TERHADAP  
KEMAMPUAN LITERASI PADA ANAK USIA DINI DI TK IT  
MEKARSARI NATAR**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**Lintang Febyarum**

**NPM : 1711070018**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**TA 1442 H/ 2021 M**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE HURUF TERHADAP  
KEMAMPUAN LITERASI PADA ANAK USIA DINI DI TK IT  
MEKARSARI NATAR**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.**

**Pembimbing II : Kanada Komariyah, M.Pd.I.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
TA 1442 H/ 2021 M**

## ABSTRAK

Bahasa menjadi salah satu aspek yang diperhatikan dalam proses perkembangan anak. Oleh karena itu, melatih kemampuan anak untuk menggunakan bahasa dengan baik dan benar sejak dini menjadi kewajiban bagi lingkungan di sekitar anak tersebut agar anak mampu mengekspresikan dirinya dengan baik. Pengembangan bahasa anak dapat memudahkan untuk mengungkapkan pikiran dan dapat berkomunikasi secara efektif. Pada anak usia 4-5 tahun indikator pencapaian perkembangan keaksaraan yang harus dikuasai adalah mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan atau benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Pembelajaran literasi dasar sangat penting untuk anak usia dini dalam mencapai tugas perkembangan bahasanya sehingga mempengaruhi perkembangan selanjutnya di masa mendatang. Literasi didefinisikan sebagai kemampuan yang berkaitan dengan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Perkembangan literasi pada individu dapat berkembang seumur hidup, tetapi dasar perkembangan literasi dimulai sejak usia dini. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama kegiatan prapenelitian, bahwa masih sebagian anak dikelas B1 pada kemampuan literasi belum sepenuhnya berkembang. Hal ini ditandai dengan anak-anak masih belum mengenal literasi, dan juga rasa antusiasme dalam kegiatan literasi masih belum sepenuhnya muncul. Yaitu dengan ditandai dengan anak-anak yang banyak diam ketika kegiatan bermain huruf berlangsung didalam kelas. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka peneliti menyimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan literasi anak usia dini dikelas B1 selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di Tk IT Mekarsari Natar. Jenis metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdapat 30 peserta didik, dengan tahap pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh antara permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan SPSS.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dari analisis dapat disimpulkan bahwa telah terdapat pengaruh dari Media Permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Makarsari Natar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis, bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. nilai Sig. (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%), yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Metode puzzle huruf berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen. Rata-rata nilai dari posttest kelompok kontrol adalah 1.643 dan hasil dari kelompok eksperimen adalah 2.087 dari jumlah responden kelas B1 dan B2 kedua nilai dari perbandingan tersebut telah dapat dilihat perbandingannya yang mana nilai rata rata dari posttest kelompok kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata posttest kelompok kelas kontrol. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari Media Permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Makarsari Natar.

**Kata Kunci : Kemampuan Literasi, Media Permainan Puzzle Huruf**

## ABSTRACT

Language is one aspect that is considered in the process of child development. Therefore, training a child's ability to use language properly and correctly from an early age becomes an obligation for the environment around the child so that the child is able to express himself well. Children's language development can make it easier to express thoughts and be able to communicate effectively. For children aged 4-5 years, the indicators of literacy development achievement that must be mastered are recognizing symbols, recognizing the sounds of animals or objects around them, making meaningful scribbles, imitating (writing and saying) the letter AZ. Learning basic literacy is very important for early childhood in achieving the task of language development so that it affects further development in the future. Literacy is defined as the ability related to reading, writing, listening and speaking. The development of literacy in individuals can develop throughout life, but the basis of literacy development begins at an early age. Based on the results of observations made by researchers during pre-research activities, there are still some children in class B1 whose literacy skills have not yet fully developed. This is indicated by the fact that children are still not familiar with literacy, and also a sense of enthusiasm in literacy activities has not yet fully emerged. That is marked by children who are silent when the activity of playing letters takes place in the classroom. Based on these problems, the researcher concludes the formulation of the problem in this study, namely is there any influence of letter puzzle game media on literacy skills in early childhood. This study aims to determine the development of early childhood literacy in class B1 during the learning process.

This research was conducted at the IT Mekarsari Natar Kindergarten. The type of research method carried out by the researcher is the type of quantitative research with an experimental class and a control class. This research was carried out with two classes, namely the experimental class and the control class, each of which had 30 students, with pretest and posttest stages. The data analysis technique used in this study was to process the results of the data obtained to determine the effect of the letter puzzle game on literacy skills in children aged 5-6 years using SPSS.

Based on the results of data analysis and hypothesis testing, from the analysis it can be concluded that there has been an influence of the letter puzzle game media on literacy skills in early childhood in Makarsari Natar Kindergarten between the experimental group and the control group. This is evidenced by the results of hypothesis testing, that the value of Sig. (2-tailed) of 0.000. value Sig. (2-tailed) is smaller than 0.05 (5%), which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The letter puzzle method affects the development of children's literacy skills in the experimental group. The average value of the control group posttest is 1,643 and the results of the experimental group are 2,087 of the number of respondents in class B1 and B2. the average posttest of the control class group. Therefore, it can be concluded that there is an influence of the letter puzzle game media on literacy skills in early childhood in Makarsari Natar Kindergarten.

**Keywords: Literacy Ability, Letter Puzzle Game Media**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721)/703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE HURUF  
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI PADA ANAK USIA DINI  
DI TK-IT MEKARSARI NATAR**  
Nama : **Lintang Febyarum**  
NPM : **1711070018**  
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**  
Fakultas : **Tarbiyah Dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Dr. H. Meriyati, M.Pd.**  
NIP. 196906081994032061

Pembimbing II

**Kanada Komarivah, M. Pd.I.**

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.**  
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI PADA ANAK USIA DINI DI TK IT MEKARSARI NATAR**. Disusun oleh: **Lintang Febyarum, NPM: 1711070018**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah pada hari/tanggal: **Senin, 16 Agustus 2021**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. Safari Daud, M.Sos.I**

Sekretaris : **Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dr. Okdi Darmawan, M.Pd.**

Penguji Pendamping I : **Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.**

Penguji Pendamping II : **Kanada Komariyah, M.Pd.I.**

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Silvia Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

## MOTTO

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُو الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

*“Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), Yang menegakkan keadilan. Para Malaikat dan orang-orang yang berilmu (juga menyatakan yang demikian itu). Tak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”*

(QS. Ali Imran (3) :18)



## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada ALLAH SWT, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sebagai ungkapan rasa syukurku ini maka skripsi ini aku persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda tercinta Bapak Sagirun dan Ibundaku Terkasih Mamak Safniar yang menjadi sumber semangat bagiku, yang selalu mengikut sertakan doanya dan mendukungku di setiap prosesku, yang telah merawat, mendidik, membiayai serta membesarkan aku dengan penuh kasih sayang. Serta yang selalu mendoakan keberhasilanku.
2. Mamasku Panggih Kuntoro, yang sudah bersedia menjadi teman yang mau sama-sama berjuang untuk orang yang kita sayang. Memberi motivasi, dan turut serta mendoakan keberhasilanku, serta istri dari mamasku, Sheilla Regina terimakasih banyak telah banyak menyemangati dan menyayangi keluarga terimakasih doa dan ketulusannya.
3. Kakek dan Nenekku, Almh. Hadi Miarso dan Saniman dan Nenek Almh. Yatimah dan Almh. Sutirah yang menjadi semangatku untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Saudara-saudaraku yang selalu memberikan semangat untuk dapat menyelesaikan program sarjana.
5. Sahabatku keluarga yang tak direncanakan B-LASTeam (Silviana Aprilika, Bagus Hari Pribadi, Ari Kurniawan), Bunga Patur Pratama, Nada Fitria, dan Ade Intan terimakasih tidak pernah menyemangati tetapi bisa selalu semangat ketika bersama kalian.
6. Sahabat-sahabatku Kukuruyuk (Guntur Januar Yudhistira, Nur Islam Sari Putri, Aulia Rahma Fadilla, Nanda Zulyanti, M. Zahro Wardah, Rifda Syaputri, dan Putri Mey Jayanti), terima kasih sudah kebersamai sejak masa putih abu-abu, selalu mendukung sampai detik ini dan selalu kebersamai walau tak sejalan tapi selalu berusaha untuk ke jalan yang benar.
7. Halu Squad terimakasih banyak sudah memberikan kehaluan dan telah memberi semangat kebersamaan cerita yang tak berujung menuju dewasa.
8. Sahabat terbaikku, Seta Febriyanti, Miranda Haniyyah Fadhilah, Mita Agustiana, Desi Nazaurtami, dan Devi Meilasari yang selalu memotivasi dan memberikan semangat yang luar biasa hingga penulisan skripsi ini selesai dan telah berjuang bersama dalam memperoleh gelar dan cita cita.
9. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
10. Teman-teman seperjuangan jurusan PIAUD angkatan 2017 yang selalu memberikan semangat dan bersama kalian kumaknai arti persahabatan.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Lintang Febyarum, dilahirkan di Kayu Agung 27 Februari 1999, anak kedua dari dua bersaudara dengan nama orang tua Bapak Sagirun dan Ibu Safniar. Penulis memiliki satu kakak kandung. Pendidikan dimulai dari sekolah dasar ditempuh di SD Negeri 7 Merak Batin, Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan yang diselesaikan pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Yayasan Abdi Karya, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, yang diselesaikan pada tahun 2014. Sedangkan untuk pendidikan menengah atas penulis menempuh di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, Kabupaten Lampung Selatan dan diselesaikan pada tahun 2017. Kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan ke prodi S1 di UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Pada Tahun 2020, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di dusun sidoharjo 1 desa negararatu, kecamatan natar, kabupaten lampung selatan. Pada tahun yang sama, penulis juga melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Tk Negeri 2 Bandar Lampung.



Lintang Febyarum

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas berkat, nikmat dan karunia-Nya yang telah memberikan penjelasan serta penerangan kepada hambanya yang tidak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini adalah bagian dari persyaratan dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini guna mendapatkan gelar S.Pd. penulis memberi judul Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini di TK IT Mekar Sari Natar.

Dalam upaya menyelesaikan Skripsi ini Peneliti banyak menerima dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, dengan demikian tanpa mengurangi rasa hormat maka penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak/Ibu :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd. Selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kanada Komariyah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Darsiah selaku kepala sekolah Tk IT Mekar Sari Natar yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian disekolah yang beliau pimpin.
7. Ibu Atun dan Ibu Yuli selaku guru kelas B1 dan B2 serta Ibu Tri, Ibu Wiwin dan Ibu Eli yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian sampai dengan selesai.
8. Teman-teman angkatan 2017 khususnya Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini kelas A yang telah memberikan motivasi kepada penulis.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan hingga perjuangan ini berakhir.

Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan, dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir (Skripsi) ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Amin yaa Rabbal' alamin

Bandar Lampung

Lintang Febyarum

NPM. 1711070018

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                       | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRAK.....</b>                              | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                             | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO.....</b>                                | <b>iv</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                          | <b>v</b>    |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>                       | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                      | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                           | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                         | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                       | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                     | <b>xii</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                         |             |
| A. Penegasan Judul .....                         | 1           |
| B. Latar Belakang Masalah.....                   | 3           |
| C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....         | 8           |
| D. Rumusan Masalah .....                         | 8           |
| E. Tujuan Penelitian.....                        | 8           |
| F. Manfaat Penelitian.....                       | 8           |
| G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan..... | 9           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                     |             |
| A. Teori yang Digunakan.....                     | 12          |
| 1. Permainan Puzzle Huruf.....                   | 12          |
| a. Pengertian Puzzle Huruf.....                  | 12          |
| b. Manfaat Bermain Puzzle Huruf.....             | 12          |
| c. Kelebihan Puzzle Huruf .....                  | 13          |
| 2. Kemampuan Literasi Anak.....                  | 13          |
| a. Kemampuan Membaca.....                        | 14          |
| b. Kemampuan Menulis .....                       | 15          |
| B. Pengajuan Hipotesis .....                     | 16          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                 |             |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....          | 17          |
| 1. Pendekatan Penelitian .....                   | 17          |

|  |    |
|--|----|
| 2. Jenis Penelitian .....  | 17 |
| B. Populasi, Teknik Pengambilan Sampel dan Sampel Penelitian ..... | 18 |
| 1. Populasi .....  | 18 |
| 2. Sampling.....   | 18 |
| 3. Sampel.....   | 19 |
| C. Definisi Operasional Penelitian.....                            | 19 |
| D. Metode Pengumpulan Data .....                                   | 20 |
| E. Instrumen Penelitian.....                                       | 20 |
| F. Uji Validitas dan Reliabilitas Data.....                        | 22 |
| G. Metode Analisis Data .....                                      | 23 |

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Deskripsi Data   |    |
| 1. Sejarah Singkat TK IT Mekarsari Natar .....              | 25 |
| a. Struktur Kepengurusan TK IT Mekarsari .....              | 26 |
| b. Alamat dan Peta Lokasi TK IT Mekarsari .....             | 27 |
| c. Status TK IT Mekarsari.....                              | 28 |
| d. Visi, Misi, dan Tujuan TK IT Mekarsari .....             | 28 |
| e. Karakteristik Kurikulum TK IT Mekarsari .....            | 28 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis                 |    |
| 1. Analisis Data Angket .....                               | 30 |
| a. Uji Validias .....                                       | 30 |
| b. Uji Realibitas.....                                      | 31 |
| 2. Uji Persyaratan Analisis .....                           | 32 |
| a. Uji Normalitas .....                                     | 32 |
| 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 34 |
| 4. Uji Hipotesis.....                                       | 35 |

## **BAB V PENUTUP**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 36 |
| B. Saran.....      | 36 |

## **DAFTAR RUJUKAN.....37**

## **LAMPIRAN.....40**

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| 1.1 Penelitian Terdahulu .....                              | 11 |
| 3.1 Rancangan Pra Eksperimen.....                           | 18 |
| 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....                    | 21 |
| 3.3 Rubrik Penilaian Literasi.....                          | 22 |
| 4.1 Pretest dan Postest Literasi.....                       | 29 |
| 4.2 Uji Validitas Instrumen Psiko Relegious .....           | 30 |
| 4.3 Uji Reliabilitas.....                                   | 31 |
| 4.4 Uji Normalitas .....                                    | 32 |
| 4.5 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol..... | 34 |
| 4.6 Uji Hipotesis.....                                      | 35 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| 4.1 Sketsa Struktur Kepengurusan TK IT Mekarsari..... | 26 |
| 4.2 Denah Alamat TK IT Mekarsari .....                | 27 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Tabel Uji Prasyarat Analisis.....                                   | 41 |
| Tabel Hasil Uji Homogenitas kelas Eksperimen Dan kelas Kontrol..... | 44 |
| Tabel Uji Hipotesis.....  | 44 |
| Surat Izin Prapenelitian .....                                      | 45 |
| Surat Izin Penelitian .....   | 46 |
| Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).....               | 47 |
| Dokumentasi.....  | 55 |



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebagai acuan awal untuk mendapatkan sebuah gambaran yang jelas dan memudahkan dalam memahami skripsi ini, maka perlu adanya pembahasan yang menegaskan arti dan maksud dari beberapa istilah yang terkait dengan skripsi ini. Dengan penegasan tersebut diharapkan tidak terjadinya kesalah pahaman terhadap pemaknaan dari beberapa istilah yang digunakan.

Adapun judul skripsi ini adalah **“Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini di TK IT Mekar Sari Natar”** Dari judul skripsi tersebut maka diperlukan penjelasan istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut, antara lain :

#### 1. Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini yaitu anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu rasa ingin tahu anak sangat besar Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat Apabila pertanyaan anak belum terjawab maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Disamping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetic atau bisa juga dari faktor lingkungan. Seperti halnya kecerdasan interpersonal. Anak yang cerdas dalam Interpersonal melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain, kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan berteman, menilai orang lain dalam waktu beberapa detik, tampak sangat mengenal lingkungan, menikmati permainan kelompok, dan banyak bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan tempat tinggal.<sup>1</sup>

Menurut Augusta Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik kognitif sosial-emosional, kreativitas bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial-emosional kognitif serta seni. <sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Rahimah Rahimah and Muzdhalifah Muzdhalifah, “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Dan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini”, Vol. 2 No. 2 (2019), p. 1–13, <https://doi.org/10.24042/ajipauid.v2i2.4669>.

<sup>2</sup>Putri Hana Pebriana, “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini”, Vol. 1 No. 1 (2017), p. 1, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>. h 4

## 2. Permainan Puzzle Huruf

Menurut Yusuf, Syahrial Permainan puzzle merupakan salah satu permainan edukasi yang mudah diterapkan dan dipahami oleh anak-anak terutama bagi anak-anak usia dini. Alfabet berjumlah 26 huruf. Sebelum seorang anak mampu membaca dengan baik, ia harus mampu mengeja setiap huruf, kemudian merangkainya menjadi suku kata, dan selanjutnya membaca kata.<sup>3</sup>

Permainan puzzle huruf dibuat dari huruf huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah rangkaian kata-kata. Melalui permainan ini sehingga anak dirangsang untuk membuat rangkaian kata dari huruf huruf yang disediakan juga untuk melatih penguatan memori terhadap huruf. Manfaat permainan ini dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan huruf dan kata sehingga anak akan menyukai kegiatan membaca.<sup>4</sup>

Puzzle huruf merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk proses belajar dan mengajar yang di dalamnya terdapat materi sehingga anak merasa senang dan dapat mempermudah anak dalam proses pembelajaran.

## 3. Literasi

Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *Literacy* berasal dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan system system tulisan dan konvensi konvensi yang menyertainya. Kendatipun demikian literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Lebih lanjut Literasi merupakan kemampuan yang terkait dengan kemampuan membaca menulis menyimak dan berbicara.” “Sependapat yang disampaikan oleh Laurie & White head mengemukakan bahwa literasi anak merupakan kemampuan yang berkaitan dengan membaca menulis menyimak dan berbicara. Secara sederhana menurut Resmi literasi berarti kemampuan membaca dan menulis. Dalam konteks sekarang literasi memiliki arti yang sangat luas. Literasi dapat berarti melek teknologi politik berpikiran kritis danpeka terhadap lingkungan sekitar. Widaya time ndefiniskan literasi kontemporer sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan informasi tertu lisataucetak untuk mengembangkan pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat. Lebihjauh seorang baru dapat dikatakan literatjika ia sudah dapat memahami sesuatu karena membaca dan melakukan sesuatu berdasarkan pemah aman bacaannya.<sup>5</sup>

Wasik dan Carol mendefinisikan perkembangan literasi pada individu dapat berkembang seumur hidup, tetapi dasar perkembangan literasi dimulai sejak usia dini. Oleh karena itu pembelajaran literasi dasar sangat penting untuk anak usia dini dalam mencapai tugas perkembangan bahasanya sehingga mempengaruhi perkembangan selanjutnya di masa mendatang. Whitehead mendefinisikan Literasi sebagai kemampuan yang berkaitan dengan membaca, menulis, menyimak dan berbicara.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup>Nanik Linawati et al., “Pemanfaatan Puzzle Huruf Dalam Mendorong Minat Menabung Siswa Taman Kanak-Kanak”, 2013, p. 244–251,. h 245

<sup>4</sup>Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016). Hal 154

<sup>5</sup>L D E Priyantini, “Pengaruh Kegiatan Literasi Dan Read Aloud Terhadap Keterampilan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini”, 2020 (On-line), tersedia di: [http://lib.unnes.ac.id/40920/1/tesis\\_full.pdf](http://lib.unnes.ac.id/40920/1/tesis_full.pdf) (2020).

<sup>6</sup>Ervin Nurul Affrida, “Model Pembelajaran Literasi Dasar Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dan Bahasa Di Taman Kanak-Kanak”, Vol. 70 No. 2 (2018), p. 7–10, <https://doi.org/10.36456/wahana.v70i2.1736>. hal 8

Baca tulis merupakan perkembangan dari keterampilan membaca dan menulis dengan menggunakan tindakan untuk memahami teks. Kemampuan literasi khususnya baca tulis untuk anak usia dini yaitu kemampuan anak dengan menggunakan huruf-huruf.

Berdasarkan Permendik budno 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidkancalistung pada anak usia dini hanya boleh dilakukan untuk pengenalan kemampuan membaca menulis dan berhitung pada anak. Selain itu menurut Asiah penerapan proses pengajarannya harus dengan metode bermain yang menyenangkan agar anak secara suka rela mempelajarinya. Menurut Chambers Cheung dan Slavin makna dari pengenalan kemampuan membaca dan menulis sebagai aspek dari pendidikan literasi awal mencakup kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kesadaran fonemik fonik (bunyi huruf) alfabet dan penulisan yang dikolaborasi dengan permainan kreatif tradisional seni music drama dan waktu bercerita.<sup>7</sup>

## **B. Latar Belakang Masalah**

Dunia anak merupakan dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tangannya sendiri. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar ruangan. Dengan bermain anak akan dirangsang untuk berkembang secara baik dalam kemampuan mengingat, berbahasa, berpikir, sosial emosional sehingga dalam kegiatan proses belajar anak mampu mengikuti pembelajaran.

Bermain bagi anak memberikan banyak manfaat positif, salah satunya yaitu perkembangan bahasa. Beraneka macam permainan bahasa dapat dilakukan untuk mengasah perkembangan bahasa pada anak salah satunya puzzle huruf. Puzzle huruf ini merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah kata.<sup>8</sup> 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 dan menulis, anak yang sudah mampu dalam mengenal huruf tentunya akan lebih mudah diajak belajar membaca dan menulis. Mengenal huruf merupakan mengenal nama huruf, mengenal bentuk huruf, mengetahui bunyi yang dihasilkan dari bentuk huruf tersebut, sehingga anak dapat mengetahui serta mengucapkan huruf dengan baik dan benar. Allah membekali manusia dengan kemampuan untuk belajar dan mengetahui.

---

<sup>7</sup>Raisa Karima and Farida Kurniawati, "Kegiatan Literasi Awal Orang Tua Pada Anak Usia Dini", Vol. 6 No. 1 (2020), p. 69–80, <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-06>.

<sup>8</sup>Lilis Madyawati, *Loc.Cit.* hal 154

Sebagaimana firman Allah dalam surat al-Nahl ayat 78 :<sup>9</sup>

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur” (QS An- Nahl ayat 78)”

Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan penambahan usianya Menurut Lenneberg perkembangan bahasa anak seiring dengan perkembangan biologisnya Jadi bahwa terjadinya pertumbuhan dan perkembangan kognitif itu karena adanya proses yang kontinyu dari adanya keseimbangan dan ketidakseimbangan Bila anak dapat menjaga adanya keseimbangan tersebut, berarti dapat mencapai tingkat perkembangan intelektual yang lebih tinggi Tingkat perkembangan intelektual itulah yang oleh Piaget digambarkan ke dalam tahap-tahap perkembangan kognitif Tahap perkembangan kognitif yang dimaksud adalah tahap sensori motor preoperasional operasional konkret dan operasional formal.” Dalam tahap perkembangan kognitif ini pulalah bahasa anak berkembang.<sup>10</sup>

Dalam Nurwijayanti yaitu bahasa sebagai bagian penting dari perkembangan anak anak memberikan kesempatan untuk belajar untuk berkomunikasi dan membangun hubungan dengan orang lain serta memungkinkan anak anak untuk memahami duniadi sekitar mereka Interaksi dengan orang yang lebih terampil berbahasa menyediakan lingkungan rumah dan sekolah yang kayaliteratur dan terlibat dalam pembacaan bukuinteraktif adalah kegiatan penting untuk mendukung perkembangan bahasa anaku siap rasekolah.<sup>11</sup>

Bahasa menjadi salah satu aspek yang diperhatikan dalam proses perkembangan anak. Oleh karena itu, melatih kemampuan anak untuk menggunakan bahasa dengan baik dan benar sejak dini menjadi kewajiban bagi lingkungan di sekitar anak tersebut agar anak mampu mengekspresikan dirinya dengan baik. Pengembangan bahasa anak dapat memudahkan untuk mengungkapkan pikiran dan dapat berkomunikasi secara efektif. Dalam Permendikbud No 137 tahun2014 pada anak usia 4-5 tahun indikator pencapaian perkembangan keaksaraan yang harus dikuasai adalah mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan atau benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.

Kemampuan keaksaraan yang baik serta hubungannya dengan kemampuan membaca dan menulis anak. Leonhardt, menyatakan bahwa “membaca sangat penting bagi anak. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai kebahasaan yang tinggi. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan yang rumit secara lebih baik”. Hal ini diperkuat oleh Tom dan Sobol yang menjelaskan bahwa “anak yang sudah memiliki kesiapan membaca di TK akan lebih percaya diri dan penuh kegembiraan”. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan yang dimulai dari mengenal huruf.

<sup>9</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Kumudasmoro Grafindo Semarang, 1994).

<sup>10</sup>Enny Zubaidah, “PERKEMBANGAN BAHASAANAK USIA-DINI DAN TEK1aKPERKEMBANGANNYADISEKOLAH Oleh: Enny Zubaidah”, Vol. 3 No. c (2004), p. 459–479,. Hal 463

<sup>11</sup>Romlah and Defriyanto, “Audio Visual Sebagai Layanan Bimbingan Belajar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini”, Vol. 05 No. 2 (1967), p. 157–164,.

Anak-anak harus sudah memahami konsep alfabet sebagai bekal kemampuan membaca, menulis dan berbahasanya.<sup>12</sup>

Betapa pentingnya pendidikan untuk anak usia dini, sehingga pendidikan yang diberikan untuk anak haruslah dapat mengembangkan semua aspek bidang pengembangan. Salah satu bidang pengembangan pada PAUD adalah pengembangan bahasa. Seperti apa yang tertera di dalam Al-Qur'an surat Al-alaq ayat 1-6<sup>13</sup> Allah memerintahkan kepada manusia untuk senantiasa mencari ilmu

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ لَا إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَن لِيْقَعَىٰ

Artinya :*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. Ketahuilah! Sesungguhnya manusia benar-benar melampaui batas, Maksudnya: Allah mengajar manusia dengan perantara tulis baca (QS. Al- alaq ayat 1-6).”*

Menurut Ibnu Katsir bahwa surat Al-Alaq ayat 1-5 merupakan surat yang berbicara tentang permulaan rahmat Allah yang diberikan kepada hamba Nya awal dari nikmat yang diberikan kepada hamba Nya dan sebagai tanbih (peringatan) tentang proses awal penciptaan manusia dari alaqah. Ayat ini juga menjelaskan kemuliaan Allah SWT yang telah mengajarkan manusia sesuatu hal (pengetahuan) yang belum diketahui, sehingga hamba dimuliakan Allah dengan ilmu yang merupakan qudrat Nya.<sup>14</sup> Ayat-ayat yang ada didalam surat Al-Alaq itu mengandung nilai-nilai keterampilan bagi manusia itu sendiri yaitu pada ayat 1 dan 3 (membaca), ayat 4 (menulis) dan ayat 2 (mengenal diri melalui proses penciptaan secara biologis).

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Banyak sekolah dasar yang memberikan persyaratan masuk pada calon murid. Sekolah ini mengadakan tes dan mensyaratkan anak untuk mampu membaca dan menulis. Dampaknya orangtua meyakini sebelum masuk sekolah dasar harus menguasai keterampilan tertentu, akhirnya

<sup>12</sup>Putri Hidayah Firdaus, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf”, Vol. 2 No. 1 (2019), p. 66–73, <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>. hal 67

<sup>13</sup>Departemen Agama RI, *Loc.Cit.*

<sup>14</sup>muhammad Rifa'i Ar Nasib, *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4*, (Jakarta: Gema Insani, 2012).

mereka merasa pendidikan taman kanak-kanak merupakan persyaratan masuk sekolah dasar.” Namun, pembelajaran anak usia dini jangan hanya mengejar target dari masyarakat ataupun orangtua seperti membaca dan menulis tetapi, pembelajaran anak usia dini harus mengedepankan kesesuaian pertumbuhannya dan perkembangannya.

Dalam Permendikbud 137 tahun 2014 mengenal Huruf merupakan bagian dari keaksaraan yaitu mengucapkan dan menulis huruf bagi anak usia 4-5 tahun. Keaksaraan diartikan sebagai kemampuan baca-tulis yang juga berarti kemampuan untuk membaca, menulis dan mendengarkan.<sup>15</sup> Eithen Kennedy dalam *Literacy in Early Childhood and Primary Education* mendefinisikan bahwa literasi (keaksaraan) lebih dari memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis, literasi membantu anak untuk berkomunikasi dengan orang lain dan memiliki kepekaan terhadap dunia, termasuk di dalamnya bahasa lisan dan tulisan.

Internasional Reading Association and National for the Education of Young Children Lesley Mandel Morrow dalam bukunya *Developing Literacy in Preschool* mengungkapkan sasaran pengembangan literasi pada anak usia 4-5 merupakan tahap “experimental reading and writing” mencoba untuk membaca dan menulis. Pada tahap ini anak dapat:<sup>16</sup>

1. Mengenali huruf dan mencocokkan huruf dan suara
2. Mengerti konsep tulisan. Bahwa tulisan ditulis dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah
3. Mencocokkan kata dengan tulisan
4. Mulai untuk menulis huruf alfabet

Seefeldt dan Barbara A. Wasik mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah “tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat pengungkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf membentuk sebuah kata”. Menurut Agus Hariyanto mengungkapkan bahwa “dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah”. Menurut Madyawati bermain dengan menggunakan puzzle huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak sehingga termotivasi mengasah keterampilan berbahasanya.<sup>17</sup>

Dengan kemampuan mengenal huruf yang dimiliki anak dalam pengucapan atau fonologis dan menulis akan meningkatkan kemampuan anak dalam literasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Whitehurst & Lonigan. Dari pernyataan tersebut bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak usia dini yang meliputi kemampuan mengucapkan bunyi huruf atau membaca awal dan menulis agar anak memiliki kemampuan literasi yang sangat baik sejak usia dini. Pentingnya kemampuan literasi khususnya membaca dan menulis merupakan salah satu dari jenis kemampuan berbahasa, karena semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan anak tersebut mampu menambah pengetahuannya serta mempertinggi daya pikirnya. Dengan demikian kegiatan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang sangat diperlukan oleh siapapun.

Mengenal huruf merupakan mengenal nama huruf, mengenal bentuk huruf, mengetahui bunyi yang dihasilkan dari bentuk huruf tersebut, sehingga anak dapat mengetahui dan

---

<sup>15</sup>Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, n.d.

<sup>16</sup>Tika Surtika et al., “Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening”, Vol. 3 No. 1 (2020), p. 101–111, <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26672>. hal 107

<sup>17</sup>Lilis Madyawati, *Loc.Cit.* hal. 159

mengucapkan huruf dengan baik dan benar. Anak-anak belajar huruf menggunakan buku dan bahan yang terdapat tulisan. Melalui kegiatan bermain, proses belajar dapat dilakukan. Peran orang tua serta guru dari anak-anak perlunya meningkatkan inisiatifnya dalam menciptakan berbagai bentuk permainan yang dapat digunakan untuk anak sebagai sarana belajar bagi anak-anak yang menyenangkan. Bermain bagi anak memberikan banyak manfaat positif, salah satunya perkembangan bahasa. Beraneka macam permainan bahasa dapat dilakukan guna mengasah perkembangan bahasa pada anak salah satunya puzzle huruf. Puzzle huruf ini merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah kata.<sup>18</sup>

Menurut Menurut Rokhmat yang menyatakan *Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak, atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu”.<sup>19</sup> Pendapat beberapa ahli disimpulkan bahwa *Puzzle* yaitu permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memilikidayatarik sertamengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak sehingga anak mampu mengeksplorasi melalui apa yang dilihatnya melalui puzzle yang berupa bentuk-bentuk huruf dan menyusunnya menjadi sebuah kata.

Mencermati kondisi pembelajaran literasi khususnya membaca dan menulis huruf di taman kanak-kanak yang dilakukan menggunakan puzzle huruf perlu dilakukan dengan eksperimen yang di rencanakan kemudian dilaksanakan. Dengan serangkaian itu diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran bermain sambil belajar ke arah yang lebih memungkinkan anak untuk kegiatan yang menyenangkan dan pengetahuan yang bermakna.

Bahwa belum berkembangnya kemampuan literasi pada anak di TK IT Mekar Sari Natar merupakan masalah yang harus dipecahkan karena anak hanya mampu menyebutkan danmenunjukkan huruf a sampai huruf e. Sedangkanuntukhuruffsampaiz anak menyebut dengan asal-asalan saja, bahkan ada anak yang sama sekali tidak mengenal huruf. Ada anak yang sudah mengenal huruftetapi hanya mengenali huruf-huruf yangseringdilihatnya, khususnyahuruf- huruf pada namanya sendiri. Untuk itu peneliti menganggap penting dilakukannya penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini di TK IT Mekar Sari Natar”.

---

<sup>18</sup>Ibid. hal. 154

<sup>19</sup>Hermansyah Trimantara et al., “Perkembangan Dengan Pesat Dan Fundamental . Proses Pertumbuhan Dan Perkembangan Arbitrer Dan Digunakan Oleh Sekelompok Masyarakat Untuk Berinteraksi Dan Untuk Berkomunikasi Dengan Orang Lain , Yang Berguna Untuk Mentransfer Berbagai Ide Sarana Bermain Yan”, Vol. 2 No. 1 (2019), p. 25–34,.

### **C. Identifikasi dan Batasan Masalah**

#### 1. Identifikasi Masalah

Belum berkembangnya kemampuan literasi pada anak-anak di TK IT Mekarsari Natar dapat terjadi karena faktor-faktor sebagai berikut :

- a) Anak-anak di TK IT Mekarsari masih enggan melakukan kegiatan bermain dengan media yang lain karena kurang menarik
- b) Anak kelompok A lebih sering menggunakan media permainan dibandingkan anak kelompok B
- c) Anak kelompok B masih enggan melakukan kegiatan membaca dan menulis huruf
- d) Kemampuan anak untuk berkembang dalam aspek membaca dan menulis huruf masih lemah

#### 2. Batasan Masalah

Dengan adanya beberapa keterbatasan agar pembahasan ini lebih fokus pada pokok masalah yang diajukan maka permasalahan yang akan dibahas dibatasi sebagai berikut :

- a) Penelitian ini hanya ditujukan pada anak kelompok B TK IT Mekar Sari Natar.
- b) Judul yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia TK IT Mekar Sari Natar.

### **D. Rumusan Masalah**

Agar penelitian ini dapat terarah maka secara operasional permasalahan penelitian ini difokuskan pada anak sebagai berikut :

- 1) Adakah pengaruh media permainan puzzle huruf berpengaruh terhadap kemampuan literasi pada anak usia TK di TK IT Mekar Sari Natar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia TK B di TK IT Mekar Sari Natar” dilakukan dengan tujuan :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia TK B di TK IT Mekar Sari Natar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian eksperimen diharapkan dapat bermanfaat bagi anak usia dini, guru dan sekolah :

- 1) Secara Teoritis
  - a. Sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya
  - b. Untuk menambah pengetahuan baru dalam proses belajar mengajar membaca dan menulis huruf yang menarik
- 2) Secara Praktis
  - a. Manfaat bagi anak usia TK B di TK IT Mekar Sari Natar

- 1) Untuk memotivasi anak agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
  - 2) Dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf pada anak.
  - 3) Dapat menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Manfaat bagi guru TK IT Mekar Sari Natar
- 1) Dapat menciptakan kreativitasnya dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
- c. Manfaat bagi Lembaga TK IT Mekar Sari Natar
- 1) Dapat meningkatkan kinerja guru dan meningkatkan mutu pendidikan di TK.

## G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Luh Ayu Suryastini dengan judul “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantu Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK” “Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan bahasa anak setelah diterapkan metode pemberian tugas berbantuan media *puzzle* huruf pada anak kelompok B tahun pelajaran 2013/2014 di TK B udhi Luhur Sudaji Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus Subjek penelitian adalah 13 orang anak TK pada Kelompok B Tahun pelajaran 2013/2014 Data penelitian tentang perkembangan bahasa dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara.” Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan bahasa pada siklus I sebesar 70,68% yang berada pada kategori sedang.” “Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,12% yang berada pada kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan adanya peningkatan sebesar 14,44% dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak pada kelompok B tahun pelajaran 2013/2014 di TK B udhi Luhur Suda jisetelah menggunakan media *puzzle* huruf.<sup>20</sup>
2. Penelitian yang dilakukan Suci Amalia dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media *puzzle* untuk menumbuhkan kemampuan mengenal huruf latin anak usia dini Penelitian ini adalah penelitian pengembangan sampai uji tahap validasi dengan mengembangkan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya dengan menggunakan model pengembangan ADDEI (*Analysis Design Develop Evaluation dan Implementation*).” Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development / R&D* Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi adapun instrument penelitiannya yaitu lembar validasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data pengembangan dan analisis data kevali dan Hasil

<sup>20</sup>dkk. Luh Ayu Suryastini, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Tk”, Vol. Vol.2, No.1 No. 1 (2014), p. 2,.

penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* huruf latin setelah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli validator media dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf latin untuk anak usia dini selain itu dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dari hasil analisis data kevalidan dan median instrument diperoleh nilai rata-rata kevalidan dan dari semua validator 3,52  $V = 4$  “sangat valid sehingga dapat dikatakan media *puzzle* huruf latin dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.” Peningkatan ini terjadi karena kelengkapan fitur media *puzzle* huruf latin berupa tema yang beragam ilustrasi yang menarik dari segi gambar nama gambar huruf a-z, warna, bentuk, dan penggunaannya.<sup>21</sup>

3. Penelitian yang dilakukan Tika Surtika dengan judul “Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening” “Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui di lembaga Taman Kanak-kanak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran pengenalan huruf. Idealnya pelaksanaan pengenalan huruf kepada anak dilakukan dengan menggunakan media yang menyenangkan dan mampu menstimulus kemampuan anak dalam mengenal huruf. Namun dilapangan keterbatasan media menyebabkan praktik pembelajaran kurang bervariasi sehingga masih memanfaatkan media yang ada di dalam kelas. Media untuk menstimulus perkembangan anak beraneka ragam salah satunya dengan menggunakan media *puzzle* huruf yang sudah ada dipasaran. Hal tersebut melatarbelakangi dilaksanakannya penelitian di TK AR-Rahman kelompok A Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya dengan jumlah siswa 10 orang.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pre-test-Post Test Design*. Kegiatan *pre-test* yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikannya media *puzzle* huruf dan *post-test* yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah diberikan perlakuan media *puzzle* huruf kemudian data dihitung dengan teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif untuk menghitung dan mendeskripsikan hasil data yang diperoleh di lapangan. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,005 dengan kriteria pengujian  $0,005 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan *pre-test* dengan *post-test* dalam kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle* huruf maka  $H_0$  ditolak. Untuk melihat perbedaannya maka dilakukan uji Wilcoxon yaitu nilai data *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* dengan rata-rata peningkatan signifikansi 5,50.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Suci Amalia and Dahlia Patiung, “Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini”, Vol. 4 No. 1 (2021), p. 53, <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>.

<sup>22</sup>Tika Surtika et al., *Loc. Cit.*

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu, Perbedaan.

| No | Nama Peneliti      | Judul Penelitian  | Perbedaan   |
|----|--------------------|---|---|
| 1  | Luh Ayu Suryastini | Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantu Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK        | Jenis penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan eksperimen.  |
| 2  | Suci Amalia        | Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini                          | Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau <i>Research and Development / R&amp;D</i> .  |
| 3  | Tika Surtika       | Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening | Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Pre-Experimental Design</i> dengan bentuk <i>One Grup Pre-test-Post Test Design</i> . Kegiatan <i>pre-test</i> yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awalan aksebelum diberikannya media <i>puzzle</i> huruf dan <i>post-test</i> yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah diberikan perlakuan media <i>puzzle</i> huruf dan dalam penelitian ini tidak ada kelas kontrol. |

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Teori yang Digunakan

##### 1. Permainan Puzzle Huruf

Suciaty menjelaskan bahwa “permainan puzzle dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat dalam bermain, dengan menggunakan media puzzle huruf anak mampu mengingat berbagai huruf dikarenakan anak berperan aktif dalam pembelajaran karena dilakukan sambil bermain.<sup>23</sup> Menurut Madyawati bermain dengan menggunakan puzzle huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak sehingga termotivasi mengasah keterampilan berbahasanya.<sup>24</sup>

Hamalik dalam Arsyad mengemukakan “bahwa tujuan pemakaian media *puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat”. Sedangkan Tarigan, *puzzle* merupakan salah satu media efektif yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata, mengenaldan mengeja huruf, karena *puzzle* merupakan permainan huruf-huruf acak yang akan dijodohkan menjadi kosakata yang benar.<sup>25</sup> Jadi, dengan menggunakan media *puzzle* huruf, anak diharapkan tertarik untuk belajar membaca khususnya berbicara. Secara tidak langsung anak dirangsang untuk berlatih mulai mengenal huruf, agar anak bias mengeja huruf, anak bisa merangkai huruf menjadi kata tertentu, dan anak bias melafalkan tulisan.

##### a) Pengertian Puzzle Huruf

Permainan puzzle huruf merupakan permainan dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat di susun kembali menjadi sebuah kata.<sup>26</sup> Media permainan puzzle huruf memberi kesempatan pada anak untuk dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya.<sup>27</sup> Menurut Madyawati bermain dengan menggunakan puzzle huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak sehingga termotivasi mengasah keterampilan berbahasanya.<sup>28</sup>

##### b) Manfaat Bermain Puzzle Huruf

Menurut Kaiser manfaat bermain puzzle huruf adalah sebagai berikut :<sup>29</sup>

- 1) Menciptakan lingkungan yang membuat anak asyik dalam melakukan kegiatan bermain
- 2) Mengupayakan suasana belajar yang aman menyenangkan dan tetap memberikan tantangan

---

<sup>23</sup>Ibid. hal 107

<sup>24</sup>Lilis Madyawati, *Loc. Cit.*

<sup>25</sup>dkk. Luh Ayu Suryastini, *Loc. Cit.*

<sup>26</sup>Lilis Madyawati, *Loc. Cit.* hal 154

<sup>27</sup>Evi Ifanah and Elisabeth Christiana, “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A”, Vol. 53 No. 9 (2015), p. 1689–1699, Hal 2

<sup>28</sup>Lilis Madyawati, *Loc. Cit.* hal 159

<sup>29</sup>Ibid. hal 160

- 3) Menyampaikan materi tentang belajar keaksaraan dengan melibatkan pengalaman yang nyata melalui pemecahan masalah
- 4) Melakukan kegiatan bermain sambil mengasah keterampilan sosial
- 5) Bermain bahasa sambil mengembangkan kreativitasnya

Manfaat puzzle menurut Sujiono antara lain:

- 1) Melatih pendengaran dan motorik halus
- 2) Melatih perkembangan emosi
- 3) Melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf maupun objek-objek tertentu
- 4) Melatih konsentrasi mengamati kepingan-kepingan puzzle
- 5) Melatih ketekunan anak dalam proses pembelajaran
- 6) Dapat memecahkan masalah dan menyennagkan anak dalam belajar

#### c) Kelebihan Puzzle Huruf

Indriana “puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar”. Adapun kelebihan dari media puzzle menurut Chumala, Nur dalam [http : malatingting. Guru Indonesia.net/artikel \\_detail 21695 html](http://malatingting.Guru Indonesia.net/artikel _detail 21695 html) adalah :

1. Media puzzle bersifat konkrit
2. Media puzzle dapat menarik minat dan perhatian siswa
3. Media puzzle dapat menarik minat dan perhatian siswa
4. Kelebihan dari puzzle huruf yaitu bentuk huruf cukup jelas, alus, mudah diperoleh, tidak beresiko, mudah dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi dan memiliki warna yang menarik perhatian anak.

#### 2. Kemampuan Literasi Anak

Perkembangan literasi pada anak berhubungan erat dengan kemampuan berbahasa atau berkomunikasi. Komunikasi dimaksudkan untuk memenuhi fungsi pertukaran pikiran dan perasaan. Menurut Harlock terdapat dua unsur penting dalam berkomunikasi pada anak usia dini. *Pertama* anak harus menggunakan bentuk bahasa yang bermakna bagi orang yang mereka ajak berkomunikasi. *Kedua* dalam berkomunikasi anak harus memahami bahasa yang digunakan orang lain, sehingga kemampuan berbicara mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak.

Pengenalan konsep dasar literasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa anak yang meliputi pengenalan konsep membaca, menulis dan berhitung sehingga anak tidak mengalami kesulitan untuk menyesuaikan yang diterapkan di sekolah lanjutan, yaitu Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Menurut Suragangga dalam Zati menyebutkan bahwa literasi dasar (*basicliterasi*) merupakan kemampuan untuk mendengarkan, berbicara membaca menulis dan menghitung. Literasi juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan

sehariharimaupun dalam proses pembelajaran yang mana secara tidak langsung akan termuat dalam kegiatan anak yang dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar sembaribersama, akan. Menurut Chairilisyah kemampuan literasi yang dimiliki oleh anak dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional perkembangan kognitif dan bahasa anak.”<sup>30</sup>

Menurut Harlock kemampuan literasi atau kemampuan berkomunikasi pada anak akan mempengaruhi perkembangan sosial, emosi dan perkembangan kognitifnya. Jika anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitar maka akan tumbuh percaya diri dan mampu bersosialisasi dan bisa diterima di lingkungannya. Pernyataan Harlock di atas menegaskan bahwa kemampuan berbahasa mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak tertentu akan mempengaruhi pula pada perkembangan emosi dan kognitifnya.<sup>31</sup>

Konsep literasi dalam bermain anak usia dini, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang meliputi membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Di sini peneliti hanya membahas dua literasi yaitu :

a. Kemampuan Membaca

Menurut Wicaksana dalam Muflikha membaca permulaan adalah kemampuan mengenal huruf dan menggabungkannya menjadi kata-kata sederhana. Agar anak-anak dapat melihat dengan baik mereka harus terlebih dahulu memperkenalkan surat kepada anak-anak tersebut. Kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat dilihat dari kemampuan anak dalam melafalkan bunyi dan nama setiap huruf dalam alfabet. Menurut Baraja Hakikat membaca permulaan yaitu belajar mengenal lambang lambang bunyi bahasa dan rangkaian huruf kemudian menghubungkan dengan makna yang terdapat dalam rangkaian huruf tersebut. Menurut Nurbiana D hieni membaca permulaan adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata, ” menghubungkan kandungan bunyi maknanya “serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan mengenal huruf abjad satu persatu menghubungkan huruf menjadi kata yang sederhana menyebutkan bunyi dari setiap huruf menghubungkan dengan bunyi dan makna yang terdapat pada rangkaian huruf dan menarik kesimpulan mengenai bacaan tersebut.<sup>32</sup>

Tahap awal dalam membaca permulaan adalah apabila anak sekedar mampu menghafal huruf sebenarnya kurang mendapat hasil yang maksimal ketika tidak disertai dengan langkah-langkah selanjutnya. Anak harus memahami bahwa sebuah huruf adalah suatu simbol yang mewakili suatu bunyi. Hal-hal yang dapat mendukung anak dalam belajar membaca yaitu diantaranya (1) mengenali dan menamai huruf (2) mengenali huruf depan kata-kata yang dikenali, (3) mengenali huruf besar dan huruf

---

<sup>30</sup>Fahmi Fahmi et al., “Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi Di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI”, Vol. 5 No. 1 (2020), p. 931–940, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>.

<sup>31</sup>Iis Basyiroh, “Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini”, Vol. 3 No. 2 (2017), p. 120–134, Hal 21

<sup>32</sup>Ayu Widi Astuti et al., “Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Kemampuan”, Vol. 4 No. 1 (2021), p. 73–81,.

kecil dan (4) menghubungkan huruf dengan bunyi yang didengar Tahap perkembangan membaca menurut Cochrane yaitu” :<sup>33</sup>

- 1) Tahap Magic, pada tahap ini anak belajar tentang guna buku, mulai berpikir bahwa buku itu adalah sesuatu yang penting.
- 2) Tahap Konsep Diri, pada tahap ini anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan “pura-pura membaca”
- 3) Tahap Pembaca Antara atau Tahap Membaca Gambar, anak-anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak.
- 4) Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan, pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri yaitu grafonik, semantik dan sintaksis.
- 5) Tahap Independen atau Tahap Membaca Lancar, anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya.

b. Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis yang anak miliki di usia dini menurut Maulina Akhadiyah dan Mimi Mulyani akan membantu untuk menguasai kemampuan pra skolastik atau pra akademiknya Dimana kemampuan ini akan menjadi salah satu penentu keberhasilan anak dalam meraih prestasi belajar di jenjang pendidikan selanjutnya

“Sejalan dengan pendapat di atas maka Essa menyampaikan bahwa pada usia prasekolah anak menjadi sadar akan perbedaan antara menggambar dan menulis, perbedaan jelas dalam upaya yang dilakukan oleh anak melalui pengalaman yang dibangunnya sendiri Anak sudah mulai menunjukkan bahwa kesadarannya dalam menulis dan dapat membedakan kegiatan menggambar dan menulis Melalui lingkungan di sekitar anak mulai mengembangkan pengetahuan dan ketertarikannya melalui tulisan” Maka dari itu anak lebih mudah memperluas pembelajaran menulisnya melalui lingkungan rumah dan sekolah yang kaya akan pengalaman. Hal yang sama juga disampaikan oleh Santrock bahwa kemampuan menulis anak muncul sejak mulai mencoret-coret, yang biasanya muncul pada usia dua atau tiga tahun.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup>Khusnul Laely, “MELALUI PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta Kalinegoro Dengan Cara Dipaksakan Yaitu Anak”, Vol. 7 No. 2 (2013).

<sup>34</sup>Rita Kurnia and Yeni Solfiah, “PENGARUH MEDIA PENSIL KARAKTER ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ANAK”, 2018 <https://doi.org/10.21009/jpud.122.15>. hal 342

Adapun tahapan kemampuan menulis anak usia dini terdiri dari 5 bagian, yaitu :<sup>35</sup>

1. Tahap mencoret, yaitu saat anak mulai belajar tentang bahasa tulisan dan bagaimana mengajarkan tulisan ini.
2. Tahap pengulangan secara linier, yaitu saat anak berpikir bahwa suatu kata merujuk pada sesuatu yang besar dan mempunyai tali yang panjang.
3. Tahap menulis secara acak, yaitu saat anak dapat mengubah tulisan menjadi kata yang mengandung pesan.
4. Tahap menulis tulisan nama, pada fase ini berbagai kata yang mengandung akhiran yang sama dihadirkan dengan kata dan tulisan.
5. Tahap menulis kalimat pendek, yaitu kalimat yang ditulis anak berupa subjek dan predikat.

## **B. Pengajuan Hipotesis**

Dari paparan diatas peneliti dapat membuat hipotesis bahwa :

1. Terdapat pengaruh penggunaan media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia TK B di TK IT Mekar Sari Natar
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia TK B di TK IT Mekar Sari Natar



---

<sup>35</sup>Adinda Rohadati Aisy and Hafidzah Nur Adzani, "Pengembangan Kemampuan Menulis Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Primagama", Vol. 8 No. 2 (2019), p. 141–148, <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.28813>. hal 142

## DAFTAR RUJUKAN

- Affrida, Ervin Nurul. "Model Pembelajaran Literasi Dasar Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dan Bahasa Di Taman Kanak-Kanak". *Wahana*. Vol. 70 no. 2 (2018), p. 7–10. <https://doi.org/10.36456/wahana.v70i2.1736>.
- Aisy, Adinda Rohadati, and Hafidzah Nur Adzani. "Pengembangan Kemampuan Menulis Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Primagama". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 8 no. 2 (2019), p. 141–148. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.28813>.
- Amalia, Suci, and Dahlia Patiung. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini". *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*. Vol. 4 no. 1 (2021), p. 53. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>.
- Astuti, Ayu Widi et al. "Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Kemampuan". Vol. 4 no. 1 (2021), p. 73–81.
- Basyiroh, Iis. "Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini". *Tunas Siliwangi*. Vol. 3 no. 2 (2017), p. 120–134.
- Creswell, John W. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: pustaka pelajar, 2016.
- Fahmi, Fahmi et al. "Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi Di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI". *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5 no. 1 (2020), p. 931–940. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>.
- Firdaus, Putri Hidayah. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf". (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*. Vol. 2 no. 1 (2019), p. 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>.
- Hasanah, Hasyim. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)". *At-Taqaddum.*, 2017 <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Ifanah, Evi, and Elisabeth Christiana. "Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A". *Dk*. Vol. 53 no. 9 (2015), p. 1689–1699.
- Johar, Arifin. *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi*. Jakarta: gramedia, 2018.
- Juliansyah, Noor. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: kencana, 2017.
- Karima, Raisa, and Farida Kurniawati. "Kegiatan Literasi Awal Orang Tua Pada Anak Usia Dini". *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 6 no. 1 (2020), p. 69–80. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-06>.
- Kurnia, Rita, and Yeni Solfiah. "PENGARUH MEDIA PENSIL KARAKTER ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ANAK". *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini.*, 2018 <https://doi.org/10.21009/jpud.122.15>.
- Laely, Khusnul. "MELALUI PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta Kalinegoro Dengan Cara Dipaksakan Yaitu Anak". *Pendidikan*. Vol. 7 no. 2

(2013).

- Linawati, Nanik et al. "Pemanfaatan Puzzle Huruf Dalam Mendorong Minat Menabung Siswa Taman Kanak-Kanak"., 2013, 244–251.
- Luh Ayu Suryastini, dkk. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Tk". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Vol. Vol.2,No.1 no. 1 (2014), p. 2.
- Madyawati, Lilis. *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Prenamedia Group, 2016.
- Nasib, muhammad Rifa'i Ar. *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4*. Jakarta: Gema Insani, 2012.
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1 no. 1 (2017), p. 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.
- Prasetya, Tri Indra. "Journal of Educational Research and Evaluation MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN INSTRUMEN HASIL BELAJAR BERBASIS MODUL INTERAKTIF BAGI GURU-GURU IPA SMP N KOTA MAGELANG". *Jere.*, 2012.
- Priyantini, L D E. "Pengaruh Kegiatan Literasi Dan Read Aloud Terhadap Keterampilan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini"., 2020 (On-line), tersedia di: [http://lib.unnes.ac.id/40920/1/tesis\\_full.pdf](http://lib.unnes.ac.id/40920/1/tesis_full.pdf) (2020).
- Rahimah, Rahimah, and Muzdhalifah Muzdhalifah. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Dan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini". *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2 no. 2 (2019), p. 1–13. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4669>.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: PT. Kumudasmoro Grafindo Semarang, 1994.
- Romlah, and Defriyanto. "Audio Visual Sebagai Layanan Bimbingan Belajar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini". *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Vol. 05 no. 2 (1967), p. 157–164.
- Setyanto, A. Eko. "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi". *Jurnal ILMU KOMUNIKASI.*, 2013 <https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Alfabeta, 2019.
- Surtika, Tika et al. "Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening". *Jurnal Paud Agapedia*. Vol. 3 no. 1 (2020), p. 101–111. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26672>.
- Trimantara, Hermansyah et al. "Perkembangan Dengan Pesat Dan Fundamental . Proses Pertumbuhan Dan Perkembangan Arbitrer Dan Digunakan Oleh Sekelompok Masyarakat Untuk Berinteraksi Dan Untuk Berkomunikasi Dengan Orang Lain , Yang Berguna Untuk Mentransfer Berbagai Ide Sarana Bermain Yan". Vol. 2 no. 1 (2019), p. 25–34.

Zubaidah, Enny. “PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI DAN TEKNIK PENGEMBANGANNYADISEKOLAH Oleh: Enny Zubaidah”. *Cakrawala Pe.Didih*. Vol. 3 no. c (2004), p. 459–479.

