

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Abjad Anak Kelompok B Melalui Permainan *Puzzle*

Improving Abjad Of Group B Children Through Puzzle Games

Rifka Febriyanti Pampawa

Program Studi PG PAUD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palu

(Email: rifkapampawa6@gmail.com)

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aisyiyah bustanul Athfal Uwedikan yang berjumlah 12 peserta didik berusia 5-6 tahun terdiri dari 6 anak perempuan 6 anak laki-laki. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, kegiatan pembelajaran terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif yang bersifat kuantitatif. Dari keseluruhan penilaian pada anak saat para tindakan pada aspek mengenal huruf abjad menunjukkan 25% peserta didik berkembang sangat baik, pada aspek kemampuan menyebutkan urutan huruf abjad 1 atau 8,3% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik, pada aspek kemampuan menulis huruf abjad belum terdapat atau 0% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik. Pada akhir siklus satu terjadi peningkatan pada aspek mengenal huruf abjad 6 atau 50% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik, pada aspek kemampuan menyebutkan urutan huruf abjad 5 atau 41,6% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik, pada aspek kemampuan menulis huruf abjad 4 atau 33,3% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik. Hasil kemampuan anak pada akhir siklus II terjadi peningkatan pada aspek mengenal huruf abjad 10 atau 83,3% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik, pada aspek kemampuan menyebutkan urutan huruf abjad 10 atau 83,3% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik, pada aspek kemampuan menulis huruf abjad 9 atau 75% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik. Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat digunakan terhadap peningkatan kemampuan anak mengenal huruf abjad di kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan.

Kata Kunci : Metode Permainan *Puzzle*, Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

Abstract

The subject of this study is the children of group B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan, totaling 12 students aged 5-6 years, consisting of 6 girls and six boys. This study is a classroom action research carried out in two cycles, each consisting of two meetings and learning activities consisting of 4 stages: planning, implementation, action, observation, and reflection. Data collection techniques in this study were observation and documentation sheets. The data analysis technique uses a quantitative descriptive analysis technique. From the overall assessment of children when taking action on the aspect of knowing the letters of the alphabet, 25% of students developed very well on the aspect of the ability to say the order of letters of the alphabet 1 or 8.3% of students were in the very well developed category, on the aspect of the ability to write letters of the alphabet not yet available or 0% of students are in the very well developed category. At the end of cycle one, there was an increase in the aspect of knowing the letters of the alphabet 6 or 50% of students were in a very well-developed category, in the aspect of being able to name the order of letters of the alphabet 5 or 41.6% of students were in a very well developed category, in the aspect of writing ability alphabet 4 or 33.3% of students are in the very well developed category. The results of the child's ability at the end of cycle II saw an increase in the aspect of knowing the letters of the alphabet 10 or 83.3% of students were in a very well-developed category, in the aspect of the ability to mention the order of letters of the alphabet 10 or 83.3% of students were in a very well developed category, in the aspect of the ability to write letters of the alphabet 9 or 75% of students are in the very well developed category. Based on the research results above, it can be concluded that puzzle games can be used to improve children's ability to recognize letters of the alphabet in group B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan.

Keywords: Puzzle Game Method, Ability to Recognize Letters of the Alphabet

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat, karena pendidikan berlangsung sejak anak usia dini berlanjut sampai pada jenjang pendidikan lebih lanjut bahkan sampai akhir hayat dari sinilah anak dapat mengembangkan berbagai macam kemampuan yang dimilikinya dengan menggunakan seluruh aspek panca inderanya.

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

Dalam (HR. Tirmidzi) menyatakan:

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ. (رواه الترمذی)

Artinya: “barangsiapa yang pergi untuk menuntut ilmu, maka dia telah termasuk golongan sabilillah (orang-orang yang menegakan agama Allah) hingga ia pulang kembali”. (HR. Tirmidji)

Febyarum (2021) 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 merupakan suatu pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai berusia 6 tahun”.

Harfiandi (2021:3) dalam jurnal “Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A DI TK Bungong Seleupok Banda Aceh” Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan motorik, moral, sosial emosional, kognitif dan bahasa berlangsung sangat pesat. Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak kanak adalah kemampuan berbahasa. Perkembangan bahasa saat erat kaitannya dengan kemampuan kognitif anak. Sistematisa berbicara menggambarkan sistematisanya dalam berpikir, yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis.

Dalam pendidikan usia dini atau, anak usia 4-6 tahun sudah mulai diperkenalkan bentuk huruf tetapi tidak dituntut untuk menghafalkannya. Untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf kecil maupun besar. Sebelum mengenal kalimat agar dapat lancar membaca langkah awal yang diharuskan adalah memahami dan menghafalkan huruf-huruf yang ada.

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.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan khususnya pada Anak Didik Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa uwedikan Kab Banggai menunjukkan bahwa pembelajaran mengenal huruf telah dilaksanakan oleh guru tetapi belum memberikan kontribusi yang maksimal dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Dalam konteks ini kemampuan anak dalam mengenal huruf serta membentuknya menjadi kata tertentu masih sangat rendah. Untuk mendukung peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf guru dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf kepada anak adalah permainan *puzzle* huruf. Media permainan *Puzzle* huruf merupakan media yang dapat dibentuk menjadi huruf dan kata tertentu. *Puzzle* huruf dalam proses penggunaannya sangat menarik anak karena anak belajar huruf sambil bermain melalui bentuk huruf yang menarik dan ukuran diajarkan yang cukup besar. Hal ini dapat meningkatkan motivasi anak untuk mengenal bentuk huruf.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan lebih lanjut meneliti tentang: Meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad Anak Didik kelompok B melalui permainan *puzzle* Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Uwedikan Kabupaten Banggai.

PENGERTIAN *PUZZLE* HURUF

Puzzle adalah sebuah kata yang berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media permainan *puzzle* juga bisa dibuat dari kardus bergambar huruf-huruf yang terpisah sehingga dapat disusun kembali menjadi sebuah kata. Media permainan *puzzle* dapat menarik perhatian anak usia dini dengan bentuknya yang sederhana, bentuk gambar dan bermacam-macam warna.

Puzzle huruf merupakan potongan-potongan persegi yang berbentuk persegi empat dengan cara menyambung potongan-potongan keping yang berbentuk gambar abjad dari A sampai Z yang sederhana dan menarik untuk anak paud. Tiap potongan persegi ini berukuran 30 cm x 30 cm. Setiap ukuran terdapat satu huruf yang kemudian akan dirangkai menjadi satu sesuai urutan abjad atau huruf vokal dan konsonan sehingga akan membentuk bentangan karpet berbentuk segi empat. *Puzzle* huruf ini dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada anak. Bermain *Puzzle* huruf bersama-sama dapat merekatkan hubungan antara guru dan murid saat belajar sambil bermain.

MANFAAT PERMAINAN *PUZZLE* HURUF

Penggunaan media *Puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah.

sarassanti (2021) “ memperkenalkan permainan *puzzle* sejak dini, ada beragam manfaat yang dapat diperoleh anak”, seperti:

1. Mengasah Memori Dan Melatih Daya Ingat

Bermain *puzzle* bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melalui kepingan-kepingan *puzzle*, kemampuan mengingat anak akan diasah. Mereka akan berusaha mengingat di mana posisi kepingan-kepingan tersebut dan meletakkannya hingga membentuk gambar yang sebelumnya menyatu.

2. Menstimulasi Kemampuan Motorik

Saat bermain *puzzle*, tangan anak akan terus aktif bergerak untuk mencari dan mencocokkan kepingan yang hilang. Gerakan tersebut secara tidak langsung melatih koordinasi yang bekesinambungan antara mata dan tangan sehingga kemampuan motorik halus anak terstimulasi dengan baik.

3. Melatih Konsentrasi

Permainan *puzzle* memerlukan konsentrasi penuh. Tak heran anak yang terbiasa bermain *puzzle* akan lebih fokus dan mampu berkonsentrasi dalam waktu lama. Hal ini tentunya sangat bermanfaat untuk bekal anak ketika dewasa kelak.

4. Melatih Kesabaran

Selain memerlukan konsentrasi penuh, menyusun kepingan demi kepingan *puzzle* juga membutuhkan waktu dengan cara ini dapat melatih kesabaran anak.

5. Melatih Anak Memecahkan Masalah

Menyelesaikan *puzzle* memerlukan strategi yang tepat. Anak akan berpikir di mana ia harus meletakkan kepingan *puzzle* hingga membentuk gambar yang sempurna. Dengan ini kemampuan otak anak untuk memecahkan masalah akan semakin terasah, dan kebiasaan ini nantinya bisa terbawa hingga mereka dewasa.

6. Melatih Keterampilan Sosial

Ada banyak jenis *puzzle* yang dapat dikenalkan kepada anak. Selain *puzzle* sederhana yang dapat dimainkan sendiri, ada pula *puzzle* yang memerlukan kerja sama dengan orang lain. Pada proses penyelesaian *puzzle* anak dilatih untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Anak akan berani untuk berkomunikasi, bertanya, berdiskusi, dan belajar mengetahui gilirannya dalam sebuah kelompok. Dengan ini bisa dapat melatih keterampilan sosial anak.

7. Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Tujuan dari permainan *puzzle* adalah keberhasilan anak menyusun kepingan demi kepingan menjadi sebuah gambar yang utuh. ketika anak berhasil menyelesaikannya, maka mereka akan takjub. Alhasil mereka pun akan lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki.

TEKNIK PEMBELAJARAN *PUZZLE* HURUF

Teknik pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dalam mengimple mentasikan suatu metode secara spesifik. Dalam hal ini teknik adalah cara guru mengajarkan kepada siswa tentang keterampilan membaca melalui Puzzle huruf.

Teknik ini dapat dilakukan untuk memungkinkan terjadinya asosiasi antara pendengaran, penglihatan, dan sentuhan sehingga mempermudah otak anak usia dini bekerja dalam mengingat kembali huruf-huruf.

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF

Berdasarkan kondisi dan karakteristik murid yang menjadi subjek penelitian, maka pelaksanaan metode bermain *puzzle* huruf yang akan diterapkan dilakukan modifikasi, sehingga langkah-langkah permainannya menjadi sebagai berikut:

1. Peneliti mempersiapkan puzzle huruf.
2. Peneliti mempersiapkan kertas soal misalnya diminta mencocokkan puzzle
3. Peneliti memperkenalkan huruf Alfabet
4. Murid kemudian diminta mengikuti guru ketika menyebutkan huruf Alfabet.
5. Peneliti kemudian melepaskan kepingan *puzzle* dari tempatnya.
6. Peneliti meminta murid untuk mencocokkan huruf sesuai dengan bentuk huruf pada *puzzle* berdasarkan soal yang telah diberikan oleh peneliti. Setelah murid mencocokkan huruf, murid diminta untuk menyebutkan huruf pada *puzzle* yang telah diselesaikan.

KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF

Fazriah (2021) mengatakan dalam jurnal “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun” menyebutkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan kegiatan kognitif yang distimulus melalui pendengaran dan penglihatan. Teori tersebut menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf berkaitan dengan kognitif dan di stimulus melalui pendengaran dan penglihatan.

Mengenal huruf merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana dalam mengembangkan anak. dan dapat dikuasai oleh anak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. oleh karena itu untuk mengenalkan huruf terhadap anak dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sebagaimana di kemukakan oleh Wiraatmadja (2005:24) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah “sistematik dari upaya pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil tindakan-tindakan yang telah di tetapkan”.

Menurut Wiraatmadja (2006;13) penelitian tindakan kelas adalah “penelitian yang dilakukan mencobakan gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu”.

Begitu pula dengan Kasbuloh (1998/1999:15) mengatakan tentang penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan dengan tujuan untuk memperbaiki dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, metode penelitian yang sesuai dengan kondisi dan situasi pembelajaran adalah metode tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu penelitian yang menekankan pada pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan. Dengan objek penelitiannya yaitu kemampuan mengenal huruf abjad anak melalui permainan *Puzzle*. Sedangkan subjek penelitian ini adalah anak didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan kelompok B yang berjumlah 12 anak didik yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan dengan rentang umur 5-6 tahun.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari kualitatif yaitu data dari hasil belajar anak, setelah di laksanakan tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan/observasi, wawancara dan dokumentasi.

Sutoyo (2021:20), mengungkapkan bahwa “teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk menganalisis data – data yang telah dikumpulkan”. Analisis data di dalam PTK dapat dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, maksudnya peneliti sebagai instrumen penelitian, peneliti mengadakan penelitian sendiri dengan teknik yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu observasi dan lainnya.

Tujuan analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh kepastian apakah terjadi perbaikan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan bukan untuk membuat generasi atau pengujian teori. Setelah pengumpulan data dengan lengkap, selanjutnya penulis berusaha menyusun dan mengelompokan data serta menyeleksi data yang ada dalam penelitian ini. Hal ini berfungsi sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah di tetapkan. Setelah di kelompokkan selanjutnya data di presentase agar data tersebut mempunyai arti dan dapat di tarik pada suatu kesimpulan umum. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka, dengan menggunakan rumus Sugiyono, (2010:43)

$$P = \frac{F}{n} \times 100\% \text{ (Sugiyono, 2010:43)}$$

Keterangan :

- P = Presentase yang dicapai
 F = Jumlah sekor yang tertinggi
 N = Jumlah nilai yang diperoleh
 100% = Konstanta

Hasil data observasi tersebut di analisis dan disesuaikan dengan kriteria yang di terapkan di PAUD dengan pedoman sebagai berikut:

1. Kriteria 75%-100% Berkembang Sangat baik (BSB)
2. Kriteria 50%-74% Berkembang Sesuai harapan (BSH)
3. Kriteria 25%-49% Melalui Berkembang (MB)
4. Kriteria 0%-24% Belum Berkembang (BB)

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok B. Adapun yang dijadikan subjek yaitu: peserta didik kelas kelompok B. Dengan jumlah 16 orang peserta didik yang terdiri dari 6 orang peserta didik laki-laki dan 6 orang peserta didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Dan setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Adapun hasil dari setiap siklus memaparkan kemampuan masing-masing peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad anak melalui permainan *puzzel* dalam aspek kemampuan mengenal huruf abjad, kemampuan menyebutkan urutan huruf abjad, kemampuan anak menulis huruf abjad. Langkah-langkah dalam pembelajaran pada setiap siklus dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil Observasi Pra Tindakan Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Abjad

Tabel 1 Hasil Observasi Pra Tindakan

N O	Kategori	Aspek Yang Diamati Peneliti					
		Mengenal Huruf Abjad		Kemampuan Menyebutkan Urutan Abjad		Kemampuan menulis huruf abjad	
		f	%	F	%	f	%
1.	BSB	3	25	1	8,3	0	0

2.	BSH	2	16,6	4	33,3	3	25
3.	MB	6	50	5	41,6	3	25
4.	BB	1	8,3	3	25	6	50
Jumlah		12	100	12	100	12	100

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas kempok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal uwedikan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad anak. ada tiga aspek yang perlu diamati oleh peneliti. Aspek yang pertama mengenal huruf abjad terdapat 3 atau 25,00% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), kemudian terdapat 2 atau 16,6% peserta didik berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian terdapat 6 atau 50,00% peserta didik berada pada kategori mulai berkembang (MB), dan terdapat

1 atau 8,3% perserta didik dalam kategori belum berkembang (BB). Aspek yang kedua kemampuan menyebutkan urutan huruf abjad terdapat 1 atau 8,3% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), kemudian terdapat 3 atau 25 % peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian terdapat 5 atau 41,6% peserta didik yang mulai berkembang (MB) dan terdapat 3 atau 25 % peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Dan aspek yang ketiga kemampuan menulis huruf abjad belum ada atau 0% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) kemudian terdapat 3 atau 25 % peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian terdapat 3 atau 25 % peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), dan terdapat 6 atau 50 % peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB).

Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa hasil dari pra tindakan dengan menggunakan lembar observasi *Cheklis* pada indikator pencapaian perkembangan kognitif anak kelompok B dengan tiga aspek yang diamati masih termasuk kategori belum berkembang. Kondisi ini yang menjadi landasan untuk melakukan penelitian dengan melakukan sebuah tindakan dengan merancang kegiatan pembelajaran siklus 1 agar penerapan metode permainan puzzle dapat di gunakan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad.

Hasil Siklus I Pertemuan Pertama Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Abjad

Tabel 2 hasil Siklus I Pertemuan Pertama

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui dari 12 peserta didik menjadi subjek penelitian tindakan kelas di kelompok B TK ABA uwedikan dalam efektifitas metode bermain permainan *puzzle* kemampuan anak mengenal abjad ada aspek yang diamati. Pada aspek pertama mengenal huruf abjad terdapat 5 atau 41,6% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 atau peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 atau 25% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 1 8,3% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). aspek kedua kemampuan menyebutkan urutan huruf abjad terdapat 3 atau 25% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 4 atau 33,3% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), teradapat 2 16,6 % peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 3 atau 25,00% peserta didik berada pada kategori belum berkembang (BB). aspek Ketiga kemampuan anak menulis huruf abjad terdapat 2 atau 16,6% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 4 atau 33,3% peserta didik yang berada pada kategori brkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 3 atau 25% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 3 atau 25% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB).

N O	Kat ego ri	Aspek Yang Diamati Peneliti					
		Mengena l Huruf Abjad		Kemampu an Menyebut kan Urutan Abjad		Kemampu an menulis huruf abjad	
		f	%	F	%	f	%
1.	BS B	5	41,6	1	8,3	1	8,3
2.	BS H	3	25	4	33,3	2	16,6
3.	M B	3	25	2	16,6	4	33,3
4.	BB	1	8,3	3	25	5	41,6
Jumlah		12	100	12	100	12	100

yang
tiga
25%
atau
atau
yang

Hasil Siklus I Pertemuan Kedua Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Abjad

	Aspek Yang Diamati Peneliti
--	-----------------------------

N O	Kategori	Mengenai Huruf Abjad		Kemampuan Menyebutkan Urutan Abjad		Kemampuan menulis huruf abjad	
		f	%	F	%	f	%
1.	BSB	6	50	5	41,6	4	33,3
2.	BSH	5	41,6	4	33,3	5	41,6
3.	MB	2	16,6	2	16,6	1	8,3
4.	BB	0	0	1	8,3	2	16,6
Jumlah		12	100	12	100	12	100

Tabel 3 hasil Siklus I Pertemuan Kedua

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat kita ketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan dalam efektivitas penerapan metode bermain permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak mengenal abjad ada tiga aspek yang diamati yaitu; aspek yang pertama mengenal huruf abjad terdapat 6 atau 50% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 4 atau 33,3% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 8,3 % yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 1 atau 8,3% peserta didik terdapat peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Aspek kedua kemampuan menyebutkan urutan abjad terdapat 5 atau 41,6% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 atau 25% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 atau 16,6% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), tidak

terdapat atau 0 % peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Aspek ketiga kemampuan anak menulis huruf abjad terdapat 4 atau 33,3% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 5 atau 41,6 % peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 8,3% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), terdapat 2 atau 16,6% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB).

Hasil Siklus II Pertemuan Pertama Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Abjad

Tabel 4 hasil siklus II pertemuan Pertama

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan dalam efektivitas penerapan metode permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak mengenal abjad ada tiga aspek yang diamati peneliti. Pada aspek pertama mengenal huruf abjad terdapat 9 atau 75% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 atau 16,6% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 8,3% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), tidak terdapat peserta didik atau 0% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Aspek kedua kemampuan menyebutkan urutan huruf abjad terdapat 8 atau 66,6% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 atau 25% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 8,3 peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), tidak terdapat peserta didik atau 0% yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Aspek ketiga kemampuan anak menulis huruf abjad terdapat 7 atau 58,3 peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 3 atau 25% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 atau 16,6 peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), tidak terdapat atau 0% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB).

Hasil Siklus II Pertemuan Kedua Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Abjad

N O	Kategori	Aspek Yang Diamati Peneliti					
		Mengenai Huruf Abjad		Kemampuan Menyebutkan Urutan Abjad		Kemampuan menulis huruf abjad	
		f	%	F	%	f	%
1.	BSB	9	75	8	66,6	7	58,3
2.	BSH	2	16	3	25	3	25
3.	MB	1	8,3	1	8,3	2	16,6
4.	BB	0	0	0		0	0
Jumlah		12	100	12	100	12	100

baik

N O	Kategori	Aspek Yang Diamati Peneliti		
		Mengenai Huruf Abjad	Kemampuan Menyebutkan Urutan Abjad	Kemampuan menulis huruf abjad

		Huruf Abjad		Menyebutkan Urutan Abjad		huruf abjad	
		f	%	F	%	f	%
1.	BSB	10	83,3	10	83,3	9	75
2.	BSH	1	8,3	1	8,3	2	16,6
3.	MB	1	8,3	1	8,3	1	8,3
4.	BB	0	0	0	0	0	0
Jumlah		12	100	12	100	12	100

Tabel 5 hasil siklus II pertemuan Kedua

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan dalam efektivitas penerapan metode permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak mengenal abjad ada tiga aspek yang diamati peneliti. Aspek pertama mengenal huruf abjad terdapat 10 atau 83,3% peserta didik berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 atau 8,3% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 8,3% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), tidak terdapat atau 0% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Aspek kedua kemampuan menyebutkan urutan abjad terdapat 10 atau 83,3% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 atau 8,3% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 8,3% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), tidak terdapat atau 0% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB).

Aspek ketiga kemampuan anak menulis huruf abjad terdapat 9 atau 75% peserta didik yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 atau 16,65 peserta didik yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 atau 8,3% peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB), tidak terdapat atau 0% peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang (BB).

Berdasarkan hasil yang dicapai pada tindakan siklus II dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan anak mengenal abjad dari sebelum tindakan, siklus I hingga siklus II terdapat adanya peningkatan tiga aspek yang diamati peneliti yaitu mengenal huruf abjad, kemampuan menyebutkan urutan huruf abjad, kemampuan menulis huruf abjad telah mencapai hasil keberhasilan berkembang sangat baik (BSB) dengan perolehan presentasi keberhasilan sudah mencapai 80% dari 12 peserta didik yaitu 9 peserta didik yang memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian sebelum dilaksanakan tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan siklus I dan siklus II di bawah ini akan diuraikan tentang meningkatkan kemampuan anak mengenal Abjad disetiap siklusnya dengan aspek penelitian:

1. Kemampuan mengenal abjad

Menunjukkan peningkatan hasil belajar pada aspek kemampuan mengenal huruf abjad yang di capai pratindakan 25% atau 3 peserta didik, siklus I 50% atau 6 peserta didik dan pada siklus II 83,3% atau 10 peserta didik. Kemampuan anak mengenal abjad pada pra tindakan ke siklus I meningkat 25%. dan pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 33%.

2. Kemampuan Menyebutkan Urutan Abjad

Menunjukkan peningkatan hasil belajar pada aspek kemampuan menyebutkan urutan abjad yang di capai pratindakan 8,3% atau 1 peserta didik, siklus I 41,6% atau 5 peserta didik dan pada siklus II 83,3% atau 10 peserta didik. Kemampuan anak mengenal abjad pada pra tindakan ke siklus I meningkat 33,3%. dan pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 42%.

3. Kemampuan Menulis Huruf Abjad

Menunjukkan peningkatan hasil belajar pada aspek kemampuan menulis huruf abjad yang di capai pratindakan 0% atau belum ada peserta didik, siklus I 33,3 % atau 4 peserta didik dan pada siklus II 75% atau 9 peserta didik. Kemampuan anak mengenal abjad pada pra tindakan ke siklus I meningkat 33,3%. dan pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 42 %.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat dilihat dari metode bermain permainan *puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Uwedikan. Berdasarkan hasil pengamatan dengan indikator yang telah peneliti tentukan kebersihan tersebut adalah 10 dari 12 siswa berada pada kategori berkembang sangat baik dengan presentase rata-rata 83,3% pada akhir siklus II dengan tiga aspek yang diamati pertama mengenal huruf abjad, kedua Kemampuan menyebutkan dan mengurutkan abjad.

Berdasarkan kesimpulan, hasil penelitian dapat disarankan:

1. Anak, diharapkan kemampuan kognitif anak dapat meningkat melalui media permainan *puzzle*.
2. Guru, diharapkan selalu berinovasi dan lebih kreatif untuk merancang media pembelajaran dalam meningkatkan kognitif anak.
3. Kepala TK, hendaknya memfasilitasi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak
4. Peneliti lain, untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda, baik masalah, metode, teknik pengumpulan data maupun analisisnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Febyarum.(2021). *Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TK IT Mekarsari Natar*. Skripsi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Fazriah, Darmiyanti, Riana, (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>

Harfiandi, Hayati, Sari ,(2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di Tk Bungong Seleupok Banda Aceh. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 1).

Kasbulah,(1998). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Depdikbud

Sarassanti(2021)<https://sangbuahhati.com/baca/manfaat-bermain-puzzle-bagi-perkembangan-anak>. Di akses kamis 25 mei 2023

Wiraatmadja. (2005) *Metode Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.