

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 4-5 TAHUN
MELALUI PENGUNAAN MEDIA WOODEN PUZZLE DI KB BINTANG
HARAPAN TAHUN AJARAN 2025-2026**

Ika Fatmawati¹, Wijaya Adi Putra², Firman Ashadi³

^{1,2,3}PG PAUD, FKIP, Universitas PGRI Argopuro Jember

Ika93101@gmail.com¹, wijayaadi1988@gmail.com², blueisfirman@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to improve the literacy skills of children aged 4–5 years through the use of Wooden Puzzle media at KB Bintang Harapan. The method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles including planning, action, observation, and reflection stages. The participants consisted of 7 children. The results showed a significant improvement in children's literacy skills. In the pre-cycle stage, none of the children achieved mastery (0%). In Cycle I, literacy mastery increased to 60% (4 children). In Cycle II, all children mastered the literacy indicators (100%). These findings demonstrate that the Wooden Puzzle media effectively enhances children's interest and provides concrete learning experiences, thus successfully improving early childhood literacy skills.

Keywords: *literacy, early childhood, wooden puzzle, classroom action research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media Wooden Puzzle di KB Bintang Harapan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 7 anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi anak pada setiap tahapan. Pada pra-siklus, tidak ada anak yang mencapai ketuntasan (0%). Setelah penerapan media Wooden Puzzle pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 60% atau 4 anak mencapai indikator perkembangan literasi. Pada siklus II, seluruh anak mencapai ketuntasan (100%). Peningkatan tersebut membuktikan bahwa media Wooden Puzzle mampu menarik minat anak, memberikan pengalaman belajar konkret, dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

Kata Kunci: literasi, anak usia dini, wooden puzzle, PTK

A. Pendahuluan	yang sangat menentukan perkembangan kemampuan dasar mereka, termasuk kemampuan
Anak usia 4–5 tahun berada pada masa keemasan (<i>golden age</i>)	

literasi. Literasi pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami bahasa lisan, mengenali simbol, serta mengekspresikan pikiran melalui bahasa. Pada usia ini, anak mulai tertarik terhadap bentuk huruf, gambar, dan bunyi, sehingga perlu stimulasi yang tepat agar dasar kemampuan literasi dapat berkembang secara optimal(Nurhayani and Nurhafizah 2022).

Namun kenyataannya, pembelajaran literasi di beberapa lembaga PAUD dan KB masih menghadapi tantangan. Banyak guru masih menggunakan metode yang bersifat konvensional, seperti ceramah atau penugasan menulis, tanpa memperhatikan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman konkret dan kegiatan bermain. Akibatnya, sebagian anak usia 4–5 tahun belum mampu mengenal huruf, membedakan bentuk simbol, atau memahami hubungan antara gambar dan maknanya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan belum sepenuhnya menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*). Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan, mengeksplorasi benda konkret, serta membangun makna melalui pengalaman langsung. Menurut teori konstruktivistik, anak membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan guru sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menstimulasi perkembangan literasi anak(Rahmat sinaga 2018).

Salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah *Wooden Puzzle* atau puzzle kayu. *Wooden Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang terdiri atas potongan-potongan kayu berbentuk huruf, angka, atau gambar yang dapat disusun kembali menjadi bentuk utuh. Aktivitas ini membantu anak melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan konsentrasi, mengenali bentuk huruf, warna, serta melatih kemampuan

berpikir logis dan simbolik. Melalui kegiatan menyusun *Puzzle*, anak secara tidak langsung belajar mengenal huruf dan kosakata baru sambil berinteraksi secara aktif dengan teman dan guru(Rahmi 2024).

Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan hasil positif dari penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh(Alika K et al. 2025) di TK Marina Permai menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan manipulatif yang menyenangkan . Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Nurwita 2019) di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang, bahwa *puzzle* membantu anak mengembangkan motorik halus sekaligus kemampuan mengenali pola dan simbol huruf. Selain itu, (Amalia and Patiung 2021)dari UIN Alauddin Makassar mengembangkan media *Puzzle* huruf yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan mengenal huruf Latin anak usia din.i Sementara itu, (Maesyarah, Kaharuddin, and Wahyuningsih 2024)menyimpulkan bahwa media *puzzle* huruf berpengaruh signifikan

terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 4–5 tahun.

Walaupun hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan efektivitas media *puzzle* dalam berbagai aspek perkembangan anak, sebagian besar fokus penelitian masih terbatas pada pengenalan huruf atau peningkatan kognitif secara umum. Belum banyak penelitian yang mengkaji penggunaan media *Wooden Puzzle* secara khusus untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4–5 tahun di konteks kelompok bermain (KB). Padahal, *Wooden Puzzle* memiliki karakteristik unik dari segi tekstur, ketahanan, dan pengalaman sensorik yang lebih kaya dibanding *Puzzle* berbahan plastik atau kertas(Harmila, Fetriyah, and Nito 2023). Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan di taman kanak-kanak (TK), sedangkan penelitian di KB masih jarang dilakukan, padahal kelompok usia ini merupakan fase penting awal perkembangan literasi.

Melihat kondisi di KB Bintang Harapan, masih terdapat anak-anak masalah mengenal huruf dan gambar dengan baik serta belum menunjukkan minat tinggi terhadap kegiatan membaca. Proses pembelajaran yang masih berpusat

pada guru menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi anak dalam kegiatan literasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan anak secara aktif melalui media yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Melihat kondisi di KB Bintang Harapan, masih terdapat anak-anak yang belum mampu mengenal huruf dan gambar dengan baik serta belum menunjukkan minat tinggi terhadap kegiatan membaca. Berdasarkan hasil observasi awal, dari total 12 anak usia 4–5 tahun yang menjadi peserta didik, sebanyak 7 anak menunjukkan kesulitan dalam mengenal huruf, membedakan gambar dengan kata, serta kurang aktif saat kegiatan pembelajaran literasi berlangsung. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi anak dalam kegiatan literasi.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan anak secara aktif melalui media yang sesuai dengan karakteristik mereka. Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media *Wooden Puzzle*

dipandang dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4–5 tahun di KB Bintang Harapan Tahun Ajaran 2025–2026. Melalui kegiatan menyusun *puzzle* kayu yang interaktif, anak dapat belajar mengenal huruf, membangun kosa kata, memahami gambar, dan mengaitkan simbol dengan maknanya secara menyenangkan. Selain itu, media ini juga mendorong anak untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengekspresikan ide secara verbal, yang merupakan bagian penting dari literasi awal.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan bagaimana penerapan media *Wooden Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4–5 tahun di KB Bintang Harapan Tahun Ajaran 2025-2026, serta sejauh mana efektivitasnya terhadap perkembangan literasi anak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *Wooden Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran, mengetahui peningkatan kemampuan literasi anak melalui media tersebut, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam konteks

pembelajaran anak usia dini di KB Bintang Harapan.

Tinjauan Pustaka

A. Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah proses penyampaian materi sehingga anak lebih mudah memahami konsep. Pada pendidikan anak usia dini, media harus bersifat konkret, menarik, dan sesuai perkembangan anak, karena anak belajar melalui pengalaman langsung dan bermain. Menurut (Suryana,2021), media edukatif di PAUD berfungsi menstimulasi perkembangan bahasa, kognitif, motorik halus, serta sosial emosional anak melalui kegiatan interaktif dan terarah.

Media berbasis manipulatif seperti *puzzle*, balok angka, dan kartu huruf terbukti efektif memberikan pengalaman belajar nyata kepada anak. Hal ini sesuai dengan pendekatan learning by doing, di mana anak belajar

melalui eksplorasi dan aktivitas konkret (Fitri & Dahlia, 2022).

B. Wooden Puzzle dalam Pembelajaran

Wooden Puzzle adalah media pembelajaran berupa papan kayu dengan potongan huruf, angka atau gambar yang dapat disusun kembali sesuai bentuknya. Media ini mendukung stimulasi sensori, koordinasi mata-tangan, dan pemahaman bentuk huruf atau gambar melalui aktivitas manipulatif. (Menurut Isnaini & Sari, 2023), *puzzle* kayu lebih tahan lama dan memberikan pengalaman taktil yang lebih kuat dibanding *puzzle* berbahan kertas, sehingga cocok untuk anak usia dini.

Aktivitas menyusun *puzzle* mendorong anak berpikir logis, mengenali pola, serta meningkatkan konsentrasi. Selain itu, kegiatan ini menciptakan suasana belajar menyenangkan yang memotivasi anak untuk terlibat

aktif dalam kegiatan membaca awal (Putri, 2024)

C. Literasi Anak Usia 4–5 Tahun

Literasi pada anak usia dini meliputi kemampuan mengenal huruf, memahami simbol, menceritakan kembali gambar, dan menunjukkan minat terhadap kegiatan membaca. Pada usia 4–5 tahun, anak berada pada tahap awal perkembangan literasi sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. (Menurut Ramadhani, 2020), penguatan literasi di PAUD perlu diberikan melalui media yang menarik sehingga mampu menumbuhkan pemahaman simbol dan kosakata dasar secara bertahap.

Kegiatan literasi berbasis permainan memungkinkan anak memperoleh pengalaman membaca awal secara natural, bukan melalui metode memaksa atau menyalin tulisan yang bersifat konvensional dan kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Hidayat, 2022).

D. *Wooden Puzzle* dan Kemampuan Literasi Anak

Puzzle dalam pembelajaran literasi anak 4–5 tahun merupakan strategi yang tepat karena menggabungkan aspek bermain, manipulatif, dan simbolik. *Puzzle* huruf membantu anak mengenali bentuk huruf dan suara, sedangkan *puzzle* gambar memperkaya kosakata dan pemahaman konsep. Penelitian oleh (Lestari & Nuraini, 2023) membuktikan bahwa penggunaan *puzzle* huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui pengalaman bermain yang bermakna.

Selain itu, interaksi sosial saat bermain *puzzle* turut membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa dan menceritakan bentuk atau gambar yang mereka susun (Yuliana, 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart, yang

terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena memungkinkan guru memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap untuk meningkatkan kemampuan literasi anak (Arikunto,2019).

Penelitian dilakukan di KB Bintang Harapan Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek sebanyak 7 anak usia 4-5 tahun. Subjek dipilih secara purposive karena masih berada pada tahap perkembangan literasi awal dan membutuhkan stimulasi melalui kegiatan bermain.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, dokumentasi, dan catatan anekdot. Observasi digunakan untuk menilai kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam mengenal huruf, menghubungkan gambar dengan kata, dan menyebutkan kosakata sederhana. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya anak, sedangkan catatan anekdot digunakan untuk mencatat perilaku serta perkembangan anak selama pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPPH dan menyiapkan

media *Wooden Puzzle*. Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai rencana pembelajaran dengan menggunakan media *Wooden Puzzle* sebagai alat stimulasi literasi anak. Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan untuk mencatat proses dan hasil belajar anak. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai peningkatan kemampuan literasi awal sesuai indikator yang ditetapkan.

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4–5 tahun melalui media *Wooden Puzzle* di KB Bintang Harapan. Sebanyak 7 anak menjadi subjek penelitian karena masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membedakan simbol, serta mengaitkan gambar dengan kata pada observasi awal.

Kondisi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan awal, anak-anak tampak kurang

antusias dalam kegiatan pembelajaran literasi. Mereka lebih banyak pasif, tidak dapat menyebutkan huruf sederhana, serta belum mampu mengenali gambar yang berkaitan dengan kata. Suasana pembelajaran juga masih berpusat pada guru, sehingga anak belum terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Hal ini menjadi dasar perlunya tindakan melalui penggunaan media Wooden Puzzle sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan visual, motorik, dan bahasa anak.

1. Pra-Siklus

pada tahap pra-siklus, kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun di KB BintangHarapan masih sangat rendah. Anak belum mampu mengenali huruf, menyebutkan bunyi awal kata, serta menghubungkan gambar dengan simbol huruf. Dari 7 anak yang di teliti, belum ada satupun yang mencapai ketuntasan.

Tahap	Jumlah Anak	Tuntas	Belum Tuntas

Pra-siklus	7	0	7
------------	---	---	---

Hasil menunjukkan

bahwa pembelajaran literasi belum juga efektif, sehingga diperlukan media belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini

2. Siklus I

1) Pelaksanaan Kegiatan

Siklus I diawali dengan perencanaan dan penyusunan RPPH menggunakan media Wooden Puzzle. Guru memulai kegiatan dengan apersepsi mengenalkan huruf, kemudian anak diminta mencocokkan potongan puzzle huruf dengan gambar yang sesuai. Guru memberikan contoh terlebih dahulu kemudian anak menirukan.

Pada pelaksanaan, sebagian besar anak tampak tertarik dan mulai mencoba menyusun puzzle secara mandiri.

Beberapa anak masih ragu dan sering bertanya kepada guru mengenai bentuk huruf. dengan gambar, namun konsentrasi dan pemahaman anak masih belum optimal.

Anak juga masih membutuhkan waktu cukup lama dalam menempatkan potongan puzzle pada tempatnya.

Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan bantuan verbal, pujian, serta bimbingan langsung kepada anak yang mengalami kesulitan.

Anak mulai lebih fokus, namun masih ada yang terlihat bingung dalam menyebutkan bunyi huruf.

2) Hasil Siklus 1

Pada siklus I, guru mulai menerapkan pembelajaran menggunakan media *Wooden Puzzle*. Anak terlihat antusias mengikuti kegiatan, mereka mulai mampu mengenali bentuk huruf sederhana dan mencocokkan huruf

Ta	Ju	Tu	Be	Pers
ha	ml	nt	lu	enta
p	ah	as	m	se
	An		Tu	ketu
	ak		nt	ntas
Si	7	4	3	60%
kl				
us				
I				

3) Refleksi Siklus I

Dari hasil siklus I, terlihat anak mulai memahami bentuk huruf dan dapat menghubungkannya dengan gambar, namun masih cukup bergantung pada bantuan guru. Anak juga belum banyak diberi kesempatan mengekspresikan bahasa secara verbal. Maka pada siklus II dilakukan perbaikan dengan:

- Menambah variasi puzzle

dan warna lebih menarik

- b. Memberikan permainan tebak huruf dan gambar

- c. Melibatkan anak menyebutkan kosakata baru
d. Memberikan reward stiker tiap keberhasilan

3. Siklus II

1) Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pada siklus II lebih menekankan aktivitas mandiri anak. Guru memberikan contoh permainan tebak huruf dan kata sederhana, kemudian anak melanjutkan secara berpasangan. Puzzle dibuat lebih bervariasi dan diberikan kartu gambar tambahan untuk memperkuat pemahaman.

Pada siklus ini, anak tampak lebih percaya diri. Mereka sudah mulai mampu mengambil puzzle tanpa ragu, menghubungkan gambar dengan huruf, serta menyebutkan minimal satu contoh kata dari huruf tersebut. Anak terlihat antusias, aktif bertanya, dan terlibat dalam permainan secara menyenangkan.

2) Hasil Siklus II

Pada siklus II, perbaikan tindakan di lakukan dengan:

- a. Memberikan intruksi lebih jelas dan bertahap.
b. Menambah variasi puzzle huruf dan gambar
c. Memberikan pendampingan personal bagi anak yang masih kesulitan

Hasilnya, seluruh anak sudah mampu mengenal huruf, menyebutkan bunyi awal kata, mencocokkan huruf dengan gambar, dan menyesuaikan puzzle dengan benar.

Ta ha p	Ju mla h	Tu nta s	Bel um Tu nta s	Perse ntase Ketun tasan
Sik lus II	7	7	0	100%

Pada siklus II seluruh anak (100%) sudah mencapai kategori perkembangan sesuai harapan. Anak dapat mengenal huruf, membedakan gambar, dan menyebutkan bunyi huruf tanpa bantuan.

3) Refleksi Siklus II

- a. Perubahan anak sangat signifikan. Anak telah:
- b. Mampu mengenal huruf dasar
- c. Menghubungkan huruf dengan gambar
- d. Menambah kosa kata
- e. Menunjukkan peningkatan perhatian dan fokus
- f. Lebih percaya diri dan aktif berbicara
- g. Mengikuti instruksi dan mampu mencoba sendiri

Media Wooden Puzzle terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi karena menggabungkan unsur bermain, motorik halus, visual, dan bahasa secara seimbang.

4. Perbandingan hasil tiap tahap

Tahap	Persentase Ketuntasan
Pra-siklus	0%
Siklus I	60%
Siklus II	100%

Secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang signifikan dari pra-siklus ke siklus II sebesar 100% menunjukkan bahwa penggunaan media Wooden Puzzle efektif meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun.

5. Diagram Peningkatan Kemampuan Literasi Anak

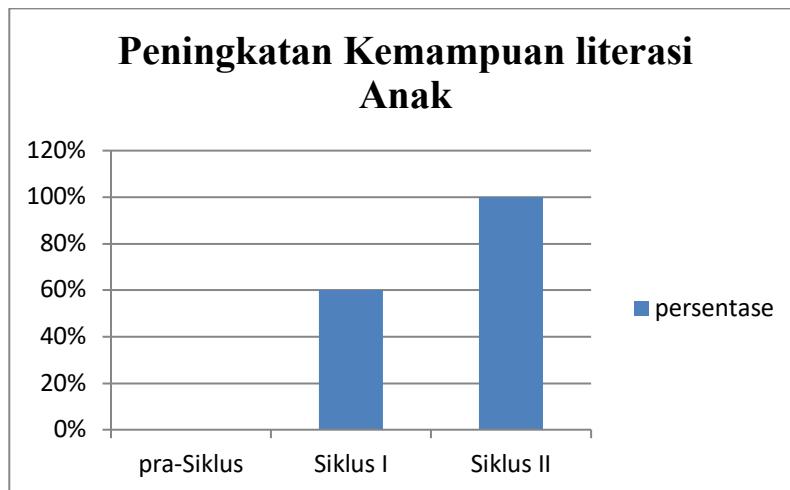


Diagram tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan literasi anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media *Wooden Puzzle*. Pada tahap pra-siklus, tidak ada anak yang mencapai ketuntasan (0%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 60%, dengan 4 dari 7 anak menunjukkan perkembangan dalam mengenal huruf dan mencocokkan huruf dengan gambar.

Pada siklus II, ketuntasan meningkat hingga **100%**, yang berarti seluruh anak berhasil mencapai indikator kemampuan literasi yang ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa

penggunaan media *Wooden Puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak, ditunjukkan dengan kemampuan anak mengenal huruf, menyebutkan bunyi awal, dan menyusun huruf sesuai gambar.

Dengan demikian, terdapat peningkatan yang signifikan dari pra-siklus ke siklus II, sehingga penggunaan media *Wooden Puzzle* terbukti berhasil meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wooden Puzzle* mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara bertahap melalui dua siklus pembelajaran. Pada siklus

I, sebagian besar anak mulai mampu mengenal huruf, mencocokkan *puzzle* dengan gambar, dan menyebutkan bunyi huruf, meskipun masih terdapat satu anak yang memerlukan bimbingan lebih intensif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini bahwa proses belajar terbaik terjadi melalui aktivitas bermain konkret dan pengalaman langsung.

Menurut (Amalia and Patiung 2021), media *puzzle* huruf efektif dalam membantu anak mengenal simbol huruf karena anak belajar melalui manipulasi objek dan visualisasi bentuk huruf. Pembelajaran yang diberikan secara bertahap dan menyenangkan memungkinkan anak membangun pemahaman simbol dan bahasa secara lebih alami. Penelitian ini sejalan dengan temuan (Mardiana, Rahmi, and Hening 2021) yang menjelaskan bahwa *puzzle* merupakan media edukatif yang mendorong anak berpikir, mengembangkan motorik halus, serta meningkatkan kemampuan bahasa saat menyebutkan nama gambar dan huruf.

Pada siklus II, setelah diberikan variasi permainan seperti tebak huruf dan penambahan reward, seluruh

anak menunjukkan peningkatan signifikan dan mencapai ketuntasan 100%. Anak mampu menyebutkan huruf, mengaitkan huruf dengan gambar, serta memberikan contoh kata sesuai huruf yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan (Zusanty et al, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak melalui kegiatan eksploratif dan interaktif.

Selain itu, pembelajaran literasi menggunakan media *puzzle* juga mendukung konsep belajar konstruktivistik, yaitu anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Ini dikuatkan oleh (Nisa et al. 2024) yang menemukan bahwa *puzzle* efektif sebagai media pengembangan bahasa dan kognitif anak karena memberikan pengalaman sensorik dan visual yang merangsang otak anak.

Dengan demikian, penggunaan media *Wooden Puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak, terutama dalam mengenal huruf, kosakata awal, serta pengucapan bunyi huruf. Permainan yang menyenangkan, konkret, dan interaktif membuat anak lebih

termotivasi, fokus, dan aktif dalam proses pembelajaran. Media ini sangat sesuai digunakan pada pembelajaran PAUD karena mendukung prinsip bermain sambil belajar serta perkembangan sensorimotor dan bahasa anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus pada anak usia 4–5 tahun di KB Bintang Harapan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wooden Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan literasi anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, tidak ada anak yang mencapai ketuntasan (0%). Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 60% atau 4 dari 7 anak berhasil mencapai indikator literasi. Pada siklus II, seluruh anak (100%) telah mencapai ketuntasan.

Peningkatan tersebut membuktikan bahwa media *Wooden Puzzle* efektif dalam membantu anak mengenal huruf, menyebutkan bunyi awal kata, serta mencocokkan huruf dengan gambar melalui kegiatan

bermain yang menyenangkan dan bermakna. Media ini juga mampu meningkatkan konsentrasi, keaktifan, serta motivasi anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Wooden Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alika K, Hestia et al. 2025. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Marina Permai.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(4): 9.
- Amalia, Suci, and Dahlia Patiung. 2021. “Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini.” *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4(1): 53.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Harmila, Harmila, Umi Hanik Fetriyah, and Paul Joae Brett Nito. 2023. "Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 11(3): 581.
- Maesyarah, Maesyarah, Kaharuddin Kaharuddin, and Sri Wahyuningsih. 2024. "Analisis Pembelajaran Berbasis Puzzle Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Negeri Sangia." *Jurnal Pelita PAUD* 9(1): 214–21.
- Mardiana, Lisa, Mutia Rahmi, and Dzuha Hening. 2021. "Analisis Media Edukasi Puzzle Untuk Pendidikan Karakter Anak Usia Dini." 4(2).
- Nisa, Nurani Intan, Safuri Musa, Pendidikan Masyarakat, and Universitas Siperbangsa Karawang. 2024. "No Title." 9(1): 33–42.
- Nurhayani, Nurhayani, and Nurhafizah Nurhafizah. 2022. "Media Dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh." *Jurnal Basicedu* 6(6): 9333–43.
- Nurwita, Syisva. 2019. "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak." *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3(4): 808.
- Rahmat sinaga, Basuki. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017." *Kode: Jurnal Bahasa* 7(1): 79–88.
- Rahmi, Isnaini. 2024. "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar Application of Puzzle Media to Improve Reading and Writing Skills of Grade I Students of UPT SPF SDN Sumanna Makassar City Pend." 5(1): 103–9.
- Fitri, D., & Dahlia, R. (2022). Penggunaan media bermain edukatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2210-2218.
-

- Harmila, S., Fadhila, R., & Sari, M. (2023). Media puzzle kayu untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 55-64.
- Lestari, E., & Nuraini, S. (2023). Penerapan permainan puzzle huruf untuk mendukung literasi permulaan anak TK. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 5(1), 41-50.
- Maesyarah, N., Hidayati, L., & Rahmadani, N. (2024). Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan membaca awal anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Golden Kids*, 4(2), 112-120.
- Nurhayani, M., & Nurhafizah. (2022). Perkembangan literasi anak usia dini melalui kegiatan bermain. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(1), 12-22.
- Ramadhani, F. (2020). Stimulasi kemampuan literasi anak melalui metode bermain sambil belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 823-832.
- Sinaga, R. (2018). Pembelajaran berbasis bermain pada PAUD dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 31-40.