

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF DALAM MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA AWAL ANAK DI SEKOLAH DASAR

Husnul Hidayatun Nisa¹, Pratiwi Dwi Warih Sitaresmi²

¹Institut Ahmad Dahlan,

²Institut Ahmad Dahlan,

¹husnhdytn@gmail.com, ²pratiwidws23.math@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of using letter puzzle media to improve early reading literacy skills among first-grade elementary school students in a home-based tutoring environment. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The research subjects consisted of 10 students, one main tutor, and several parents. The findings indicate that the use of letter puzzles significantly enhanced students' ability to recognize letters, form syllables, and read simple words. Students demonstrated high enthusiasm, active engagement, and increased self-confidence during the learning process. The tutor played a key role as a facilitator in creating a supportive learning environment, while the letter puzzle served as a multisensory stimulus that facilitated comprehension. These findings align with constructivist learning theory and Vygotsky's zone of proximal development, emphasizing active learning through appropriate media support. This study recommends the use of creative concrete media in early reading instruction, both in formal and non-formal educational settings.

Keywords: early reading literacy, letter puzzle media, concrete media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media puzzle huruf dalam meningkatkan literasi membaca awal anak kelas I sekolah dasar di lingkungan bimbingan belajar rumahan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa, satu tutor utama, dan beberapa orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, membentuk suku kata, serta membaca kata-kata sederhana. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif, dan peningkatan kepercayaan diri selama proses pembelajaran berlangsung. Tutor berperan penting sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sementara media puzzle huruf memberikan stimulus multisensori yang memudahkan proses pemahaman. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme dan zona perkembangan proksimal Vygotsky yang menekankan pembelajaran aktif melalui

alat bantu. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media konkret yang kreatif dalam pembelajaran membaca awal, baik di lingkungan formal maupun non-formal.

Kata kunci: literasi membaca awal, media puzzle huruf, media konkret

A. Pendahuluan

Di Indonesia, membaca juga dipandang sebagai bagian penting dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam UUD 1945, yang menekankan pentingnya pendidikan dan literasi sebagai fondasi pembangunan sumber daya manusia. Literasi membaca didefinisikan secara nasional sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks tertulis untuk mencapai tujuan pribadi, memperoleh pengetahuan, dan berkontribusi kepada Masyarakat (Hartini & Syarifuddin, 2023). Pengertian literasi membaca dalam pendidikan Indonesia juga mencakup kemampuan mengenali huruf, memahami isi bacaan, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) memulai Gerakan Literasi Nasional

(GLN), yang bagian darinya adalah literasi membaca (Riset, 2022). GLN bertujuan untuk meningkatkan budaya literasi di kalangan masyarakat umum, guru, dan siswa melalui berbagai program dan kebijakan strategis.

Salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai anak pada tahap awal pendidikan adalah kemampuan membaca (Arnisyah et al., 2022). Namun, banyak anak yang mengalami kesulitan membaca di beberapa sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pendidikan yang menarik dan interaktif, yang menyebabkan anak menjadi bosan atau tertekan. Penggunaan media puzzle huruf adalah salah satu solusi. Media berbasis permainan mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Adatul'aisy et al., 2023).

Media puzzle huruf terbukti efektif dalam membantu anak-anak mengenali bentuk dan suara huruf melalui pendekatan yang

menyenangkan. Dengan menggunakan media ini, anak-anak dapat terlibat secara langsung sehingga memudahkan mereka dalam mengingat huruf dengan lebih baik. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf, terutama pada anak-anak dengan disleksia, serta mendukung proses belajar membaca. Selain itu, studi lain mengungkapkan bahwa puzzle interaktif berkontribusi pada peningkatan minat belajar anak sekaligus mendukung perkembangan motorik dan kognitif mereka (Martuti, 2024). Media puzzle huruf memiliki peran penting dalam membantu anak-anak mengenali bentuk dan bunyi huruf secara efektif melalui pendekatan yang menyenangkan. Interaksi langsung dengan media ini memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah mengingat huruf. Berdasarkan penelitian, penggunaan media puzzle dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dengan disleksia dalam mengenali huruf serta mendukung proses pembelajaran membaca (Rahmawati & Muhroji, 2024).

Implementasi puzzle huruf dalam kurikulum pendidikan dasar

juga sejalan dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa sejak dini (Widiastuti & Kurniasih, 2021). Selain itu, penggunaan media seperti puzzle huruf juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada anak (Khairani et al., 2023). Hal ini sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan. Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan membaca yang berbeda-beda. Beberapa siswa mungkin lebih cepat memahami konsep yang diajarkan melalui media puzzle, sementara yang lain mungkin mengalami kesulitan. Hal ini bisa menyebabkan frustrasi bagi siswa yang kesulitan dan mengurangi minat mereka dalam belajar.

Penggunaan media puzzle huruf secara berulang-ulang tanpa variasi dapat menyebabkan kejenuhan di kalangan siswa (Rahma, 2021). Hal ini terlihat ketika siswa merasa bosan karena terlalu sering melakukan aktivitas yang sama, sehingga minat mereka untuk belajar

membaca menjadi menurun. Keterbatasan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran juga menjadi kendala. Tanpa perencanaan yang baik, penggunaan media puzzle huruf bisa menjadi tidak efektif dan tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Dewi, 2022).

Keefektifan media puzzle huruf dalam meningkatkan literasi membaca awal didukung oleh teori belajar konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Mulfajril et al., 2023). Dengan bermain puzzle huruf, anak-anak tidak hanya menghafal huruf, tetapi juga memahami konsep dasar membaca secara mandiri melalui proses eksplorasi dan percobaan. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky tentang "zona perkembangan proksimal," di mana anak-anak belajar lebih baik melalui bantuan alat atau media yang mendukung perkembangan mereka (Amin et al., 2021).

Namun, penerapan media puzzle huruf juga memiliki tantangan, seperti keterbatasan sumber daya atau kurangnya pemahaman guru dalam mengintegrasikan media ini ke dalam kurikulum. Untuk itu, pelatihan

bagi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran kreatif sangat diperlukan. Selain itu, keterlibatan orang tua juga dapat menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam memastikan keberhasilan pembelajaran literasi membaca awal (Asmawati et al., 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat literasi membaca awal siswa di sekolah dasar sebelum penerapan media puzzle huruf serta mengukur efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan keterampilan membaca awal siswa. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media puzzle huruf dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan menjawab beberapa pertanyaan utama, yaitu bagaimana tingkat literasi membaca awal siswa sebelum diterapkannya media puzzle huruf, bagaimana manfaat puzzle huruf dalam meningkatkan keterampilan membaca anak, serta faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media ini dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penggunaan media puzzle huruf dapat meningkatkan literasi membaca awal anak usia sekolah dasar dalam lingkungan belajar non-formal (Teresia, 2021). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena yang terjadi secara alami di dalam konteks sosial (Septia et al., 2024), khususnya dalam suasana pembelajaran di luar sekolah formal, yaitu di tempat bimbingan belajar rumahan.

Lokasi penelitian dilakukan pada sebuah bimbingan belajar rumahan yang berfokus pada anak-anak usia kelas I dan II sekolah dasar di wilayah Kota Probolinggo. Bimbingan belajar ini didirikan secara mandiri oleh pendidik yang juga berperan sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran membaca dasar (Safitri et al., 2025). Subjek penelitian terdiri dari 10 anak didik, 1 tutor utama, dan beberapa orang tua siswa sebagai sumber data tambahan. Para siswa yang mengikuti bimbingan ini memiliki latar belakang

yang beragam, terutama dalam hal kemampuan dasar membaca yang belum merata (Devitasari et al., 2025).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama sesi bimbingan berlangsung dengan fokus pada aktivitas anak saat menggunakan puzzle huruf, keterlibatan mereka, serta interaksi dengan tutor. Wawancara dilakukan kepada tutor utama untuk mengetahui persepsi, strategi, dan tantangan yang dihadapi selama menggunakan media tersebut. Sementara itu, orang tua siswa diwawancarai untuk memperoleh pandangan mereka terhadap perkembangan kemampuan membaca anak sejak mengikuti bimbingan (Putri, 2022). Dokumentasi seperti foto aktivitas, lembar kerja anak, serta catatan perkembangan digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan format dokumentasi kegiatan (Muslihin et al., 2022). Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang

terdiri dari tiga tahap: reduksi data (memilah data penting dari catatan lapangan dan transkrip wawancara), penyajian data (menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (menyimpulkan pola-pola makna dari data secara sistematis).

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber (dari siswa, tutor, dan orang tua) maupun triangulasi teknik (menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi). Dengan demikian, temuan yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan relevan dalam konteks pembelajaran membaca awal di lingkungan bimbingan belajar rumahan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penggunaan media puzzle huruf di bimbingan belajar rumahan berlangsung dalam suasana yang fleksibel namun tetap terstruktur. Proses pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan setiap pekan, masing-masing berdurasi sekitar 90 menit. Puzzle

huruf yang digunakan terbuat dari bahan kayu berwarna cerah dengan huruf-huruf abjad yang dapat dipasang dan dilepas. Setiap sesi dimulai dengan kegiatan pengenalan bunyi huruf (fonem), dilanjutkan dengan penyusunan huruf menjadi suku kata, dan diakhiri dengan latihan menyusun kata sederhana. Tutor menggunakan pendekatan personal dan kontekstual untuk menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak (Ritonga et al., 2024). Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil berdasarkan kemampuannya, sehingga media puzzle dapat dimanfaatkan secara lebih efektif sesuai kebutuhan masing-masing.

Pada kondisi awal sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Adapun hambatan yang tampak antara lain: ketidakmampuan mengenali huruf alfabet, sering tertukarnya huruf-huruf yang memiliki bentuk mirip seperti b-d dan p-q, serta kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata. Selain itu, siswa juga menunjukkan kurangnya perhatian dan motivasi selama proses pembelajaran membaca. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca awal siswa masih berada pada kategori rendah, sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.



Gambar 1. Media Flashcard Media Puzzle Huruf

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle huruf dilakukan dalam beberapa sesi. Pada setiap sesi, siswa diperkenalkan pada huruf melalui puzzle huruf, kemudian diajak membongkar dan memasang kembali potongan puzzle sesuai bentuk huruf yang ditampilkan. Setelah itu, siswa dilatih untuk menyusun huruf menjadi kata-kata sederhana dan membaca kata yang telah mereka bentuk. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati respon siswa, tingkat partisipasi, interaksi antarsiswa, serta perkembangan kemampuan membaca mereka.

Respons dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menunjukkan perkembangan yang signifikan (Srimuliyani, 2023). Pada awal sesi, beberapa anak tampak kesulitan mengenali huruf dan belum dapat membedakan antara huruf vokal dan konsonan. Namun setelah tiga minggu pelaksanaan, hampir seluruh siswa mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka secara aktif menyusun huruf, berlomba menyusun kata dari potongan puzzle, dan saling membantu teman dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan tutor. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan kolaboratif, karena media puzzle huruf mampu mengundang rasa ingin tahu serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Irma, 2024).



Gambar 2. Antusias siswa saat diperkenalkan dengan media puzzle huruf

Terdapat beberapa Perubahan yang terlihat dari perilaku positif pada siswa setelah penggunaan media puzzle huruf (Febrianti et al., 2025). Motivasi dan antusiasme mereka meningkat, ditandai dengan sikap yang lebih fokus selama kegiatan belajar, inisiatif dalam mengambil dan menggunakan puzzle huruf, serta kemampuan untuk bekerja sama dalam menyusun huruf menjadi bentuk yang benar. Selain itu, siswa juga menunjukkan ketertarikan untuk kembali bermain dan belajar menggunakan puzzle pada sesi berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam proses belajar membaca (Naman, 2025; Padua et al., 2023).

Peningkatan kemampuan mengenal huruf mulai terlihat setelah beberapa kali pertemuan. Siswa mulai mampu mengenali huruf dari bentuk fisiknya, membedakan huruf-huruf yang mirip, serta menyebutkan huruf tanpa harus diarahkan. Perkembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf membantu memperkuat memori visual siswa dalam mengenali bentuk

huruf secara lebih jelas (Devi, 2021; Nurfadilah et al., 2025).

Kemampuan siswa dalam menyusun huruf menjadi suku kata juga mengalami peningkatan. Jika sebelumnya mereka hanya mampu menyebutkan sebagian huruf, maka setelah pembelajaran menggunakan puzzle huruf, siswa mulai dapat menyusun huruf menjadi suku kata sederhana seperti *ba*, *bi*, dan *bu*. Mereka semakin memahami pola vokal–konsonan serta mampu membaca suku kata tanpa bantuan. Aktivitas menyusun puzzle memberikan pengalaman konkret yang memudahkan siswa memahami urutan huruf.



Gambar 3. Siswa dapat membaca setiap suku kata gabungan huruf konsonan dan huruf vokal

Pada tahap selanjutnya, kemampuan membaca kata sederhana pun mulai berkembang. Beberapa siswa sudah dapat

membaca kata dua suku kata seperti *batu*, *bola*, dan *sapi*. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam pelafalan huruf dan mampu menghubungkan proses menyusun puzzle dengan kegiatan membaca. Hal ini menjadi indikator bahwa kemampuan membaca awal siswa mengalami kemajuan yang cukup signifikan.

Perubahan kemampuan literasi membaca awal terlihat jelas baik dari aktivitas selama sesi maupun hasil kerja siswa (Istiqamah, 2024). Berdasarkan pengamatan dan dokumentasi kegiatan, sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam menyebutkan nama dan bunyi huruf, menyusun huruf menjadi suku kata, serta membaca kata-kata sederhana. Misalnya, dari catatan perkembangan siswa, sebelum penggunaan media ini hanya 3 dari 10 anak yang mampu membaca kata "baju" atau "mama", namun setelah empat minggu, jumlah tersebut meningkat menjadi 8 anak. Selain itu, hasil karya siswa berupa lembar tugas membaca dan menulis juga menunjukkan peningkatan kerapian, ketepatan, dan kepercayaan diri dalam menggunakan

huruf-huruf secara mandiri (Wati, 2023).



Gambar 4. Siswa sudah dapat membaca beberapa suku kata dan membaca beberapa kalimat.

Peran tutor dalam pembelajaran sangatlah penting. Tutor tidak hanya memberikan instruksi teknis, tetapi juga membimbing dan memberi penguatan secara verbal serta emosional. Tutor juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, bebas dari tekanan, dan memperhatikan aspek psikologis anak seperti rasa percaya diri dan motivasi intrinsik (Pratiwi et al., 2025). Selain tutor, peran lingkungan belajar yang nyaman yakni ruang belajar yang tertata rapi, penuh warna, dan dihiasi karya siswa juga turut mendukung keterlibatan anak dalam proses belajar. Orang tua yang sesekali hadir juga menunjukkan dukungan positif, baik dengan memberikan motivasi di rumah maupun dengan menyediakan waktu

anak untuk berlatih (Yusuf & Qomariah, 2023).

Hasil penelitian ini selaras dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan keterlibatan aktif anak dalam membangun pengetahuan (Salsabila & Muqowim, 2024). Puzzle huruf sebagai media manipulatif memberikan anak pengalaman multisensory melihat, menyentuh, menyusun, dan mendengar yang terbukti meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep huruf dan bunyi (Jahrir et al., 2024). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian oleh Nurhayati (2020) yang menyatakan bahwa media visual konkret seperti puzzle mampu meningkatkan keterampilan literasi anak usia dini secara signifikan. Penelitian dari Lestari dan Sumarni (2021) dalam jurnal pendidikan anak usia dini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif meningkatkan retensi belajar dan motivasi intrinsik anak.

**Tabel.1 Nilai Kemampuan
Membaca Awal**

N o .	Nam a/Inis ial	Kema mpua n Awal	Perke mban gan	Indik ator Perila ku
1	BG	Meng enal Seba gian huruf	Dapat memb aca suku kata	Antusi as dalam memb aca setiap suku kata dan kalim atnya.
2	DL	Tidak meng enal huruf	Dapat memb aca suku kata	Antusi as dalam memb aca setiap suku kata.
3	SNT	Tidak meng enal huruf	Dapat memb aca suku kata	Sang at antusi as dalam memb aca dan selalu

				memi nta tamba han kalim at.
4	RS	Meng enal Seba gian Huruf	Dapat memb aca setiap kalimat	Cepat tangg ap dalam memb aca dan menul is kalim at.
5	AB	Tidak meng enal huruf	Dapat memb aca suku kata	Antusi as dalam memb aca setiap suku kata.
6	SF	Meng enal Seba gian kosa kata	Dapat memb aca setiap kalimat	Antusi as dalam belaja r memb aca

				setiap suku kata sanga t tinggi.
7	CVR	Meng enal Seba gian huruf	Dapat memb aca setiap suku kata	Sang at antusi as setiap kali belaja r memb aca
8	BR	Tidak lancar mem baca	Dapat memb aca denga n lancar	Keingi nan dalam belaja r memb aca sanga t tinggi
9	GN	Tidak meng etahui huruf	Dapat menge tahui huruf, dan memb	Antusi as dalam belaja r memb

			aca setiap suku kata	aca sanga t tinggi
1 0	HR	Tidak dapat mem bedak an B- D dan F-V	Dapat memb edaka n setiap huruf	Sediki t sulit memb edaka n huruf yang mirip bentu k dan cara memb acany a.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle huruf memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan literasi membaca awal pada anak kelas I sekolah dasar dalam konteks bimbingan belajar rumahan. Melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis media konkret, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenali huruf,

menyusun kata sederhana, serta membaca secara mandiri. Puzzle huruf membantu anak mengembangkan pemahaman konsep membaca secara bertahap dan menarik, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar dan rasa percaya diri. Efektivitas media ini semakin terlihat dengan adanya dukungan lingkungan belajar yang kondusif serta peran aktif pengajar dalam memberikan bimbingan yang tepat dan responsif terhadap kebutuhan belajar anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada para guru untuk memanfaatkan media konkret seperti puzzle huruf dalam proses pembelajaran membaca awal, khususnya bagi siswa kelas I yang masih berada dalam tahap pengenalan huruf dan kata. Pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan eksplorasi terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Bagi sekolah dan penyelenggara pendidikan informal seperti bimbingan belajar, perlu adanya dukungan dalam bentuk penyediaan media pembelajaran yang kreatif serta pelatihan bagi tenaga

pengajar agar mampu mengoptimalkan penggunaan media tersebut. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini ke dalam konteks sekolah formal, membandingkan berbagai jenis media konkret, atau meneliti dampaknya dalam jangka panjang guna memperoleh gambaran yang lebih luas dan mendalam tentang efektivitas media dalam pembelajaran literasi membaca awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adatul'aisy, R., Puspita, A., Abelia, N., Apriliani, R., & Noviani, D. (2023). Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 82–93.
- Amin, M., Kristiana, D., & Fadlillah, M. (2021). Pengaruh Kelekatan Aman Anak pada Ibu terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 127–134.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.504>
- Arnisyah, S., Syafutri, H. D., & Lastaria. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa SD Kelas Rendah di SDN 7 Langkai Palangkaraya. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 60–66.
<https://doi.org/10.33084/tunas.v8i1.4491>
- Asmawati, Rudini, M., & BK, M. K. U. (2025). Optimalisasi Peran Orang Tua dan Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 323–338.
- Devi, A. B. C. (2021). *Pengaruh Media Jigsaw Puzzle terhadap Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun di TK Angkasa Pekanbaru*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Devitasari, R., Alifianto, R., Nurdin, S. F., Irawati, S., Syahida, S. I., Melani, M., Susanti, I., Guru, P. P., Widya, U., & Klaten, D. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Strategi Pembelajaran Guru Pada Peserta Didik*. 12, 474–486.
- Dewi, N. K. H. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan DEIKSIS*, 4(2), 31–39.
- Febrianti, S. D., Yanti, N. H., Umam, A. K., Jannah, H., & Sa'diyah, H. (2025). Puzzle Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Efektif Untuk Membantu Anak Disleksia Dalam Mengenal Huruf Alfabet. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(3), 56–68.
- Hartini, H., & Syarifuddin, S. (2023). Pengaruh Implementasi Literasi Terhadap Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas VIII Di UPT SPF SMP Negeri 1 Parepare. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 5458–5475.

- Irma, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Berbasis Critical Thinking Pada Kelas V di SD/MI*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG. 51341
- Istiqamah, N. (2024). *Implementasi Metode Reading Camp untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 2 SDN Dolululong*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jahrir, A. S., Tahir, M., & Aswati, S. P. (2024). *Pembelajaran Diferensiasi*. PT. Penerbit Qriset Indonesia.
- Khairani, I. A., Octavia, N., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kreatifitas Kelompok Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 254–262.
- Martuti, Y. (2024). Pengaruh Jenis Permainan terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 3(2), 107–115.
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–45.
<https://doi.org/10.22437/jpstd.v8i1.25196>
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.>
- Naman, N. (2025). *Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Peserta Didik Kelas I DI SDN 435 Sanggalangi, Kecamatan Baste Kabupaten Luwu*. Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo).
- Nurfadilah, E., Marwah, S., Ningsih, Y., & Saripudin, A. (2025). Akselerasi Pengembangan Kosakata: Analisis Efektivitas Media Puzzle Huruf Pada Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1–11.
- Padua, D., Hamsiah, A., & Angreani, A. V. (2023). Efektivitas penggunaan media puzzle huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas i upt spf sd inpres galangan kapal ii. *EMBRIO PENDIDIKAN: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 8(1), 220–231.
- Pratiwi, R. B. A., Naufal, M., Prameswari, F. E., Faiz, F., Putri, N. D., Al Fazza, R., & Setyaputri, N. Y. (2025). Transformasi Konseling Multibudaya: Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) Terhadap Rasa Percaya Diri dan Motivasi Belajar Generasi Z. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 943–958.
- Putri, A. F. A. (2022). Analisis Faktor-faktor Kesulitan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 3 di SD Negeri 3 Banjarrejo. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Rahma, S. (2021). *Penggunbaan Media Puzzle Angka Dalam*

- Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUS Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. UIN Raden Intan Lampung.
- Rahmawati, E., & Muhroji, M. (2024). Pengaruh Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1408–1413.
- Riset, D. T. (2022). Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi. *Universitas*, 1(1), 2.
- Ritonga, M., Sartika, R., & Wijaya, A. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi: Menjawab Kebutuhan Pendidikan Personal di Era Society 5.0*. 19(2), 163–170.
- Safitri, E., Amelia, S. A., & Subroto, D. E. (2025). Strategi Pengajaran Membaca Untuk Siswa Dengan Kesulitan Belajar di Ssekolah Dasar. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(2), 10–19.
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Septia, N. N., Khoiriyah, Z., & Shaleh. (2024). Metode Penelitian Studi Kasus Dalam Pendekatan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 233–243.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 30.
- Teresia, W. (2021). *Asesmen Nasional 2021*. Guepedia.
- Wati, C. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Puzzle Huruf pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 4 Rajabasa Lama*. IAIN Metro.
- Widiastuti, E. R., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Software Cabri 3D V2 terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1687–1699. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.690>
- Yusuf, R. N., & Qomariah, D. N. (2023). Kontekstualisasi Keterlibatan Orang Tua melalui Sharing Session pada Pendidikan Anak Usia Dini. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10584–10596.