

MENINGKATKAN KETERAMPILAN KEAKSARAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG

Dian Ayu Natasya¹, Yuni Dwi Suryani²

^{1,2}PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

¹dianayunatasya0@gmail.com, ²yunidwiswuryani@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

The development of early literacy in children aged 5–6 years is a crucial stage in which children begin to build the foundation for reading and writing. At this age, children generally achieve several milestones such as recognizing alphabet letters, understanding phonemic relationships (sounds and symbols), reading simple words, and writing their own names. Children who are involved in puzzle games tend to understand letter symbols more easily and are able to remember them in an enjoyable learning context. The type of research used in this study was Classroom Action Research (CAR). The initial observation showed that 5 children (33.33%) were still in the category of Beginning to Develop, 1 child (6.66%) was in the category of Developing as Expected, and 3 children (20%) were in the category of Developing Very Well. After the implementation of the first cycle, there was an improvement in children's literacy skills. Three children (20%) were categorized as Beginning to Develop, five children (33.33%) were categorized as Developing as Expected, and three children (20%) were categorized as Developing Very Well. Based on these results, it can be concluded that although there was an improvement in children's literacy skills in the first cycle, the results had not yet reached the predetermined success indicators. Therefore, the researcher continued to the second cycle to improve the shortcomings found in the previous stage in order to obtain more optimal results. The results of the second cycle showed a significant improvement in children's literacy skills through the use of letter puzzle media. At this stage, eight children (53.33%) were in the category of Developing as Expected and seven children (46.66%) were in the category of Developing Very Well. Therefore, the letter puzzle media was considered appropriate and effective to be used as an innovative learning strategy in developing early literacy skills of young children at TK Kartika II-1 Palembang.

Keywords: *Early literacy, children aged 5–6 years, letter puzzle media*

ABSTRAK

Perkembangan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun, merupakan tahap krusial di mana anak mulai membangun fondasi membaca dan menulis. Pada usia ini, anak biasanya mencapai pencapaian seperti mengenal huruf alfabet, memahami hubungan fonemik (bunyi dan simbol), membaca kata-kata sederhana, dan menulis nama sendiri. Menegaskan bahwa anak yang terlibat dalam permainan puzzle lebih mudah memahami simbol-simbol huruf dan mampu

mengingatnya dalam konteks yang menyenangkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) Classroom Action Research. Adapun 5 anak (33,33%) masih berada pada kategori Mulai Berkembang. Kemudian 1 anak (6,66%) telah memasuki kelompok Berkembang Sesuai Harapan. 3 anak (20%), termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, tampak adanya peningkatan keterampilan keaksaraan pada anak ke 3 anak (20%)

,5 anak(33,33%) masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan 1 anak (6,66%) ,3 anak (20%) berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut,dapat disimpulkan bahwa meskipun terjadi peningkatan keterampilan keaksaraan anak pada siklus I,hasil yang dicapai belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.Oleh karena itu ,peneliti melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap sebelumnya agar hasilnya lebih optimal. Hasil dari siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang telah signifikan terhadap keterampilan keaksaraan anak melalui penggunaan media puzzle huruf. Pada tahap ini delapan anak (53,33%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, tujuh anak (46,66 %) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. tindakan,pada siklus I,sehingga siklus II. Oleh karena itu,media puzzle huruf dinyatakan cocok dan efektif untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pengembangan keterampilan keaksaraan anak usia dini di TK Kartika II-1 Palembang.

Kata Kunci: Keaksaraan awal, anak usia 5–6 tahun, media puzzle huruf.

A. Pendahuluan

Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan akademik selanjutnya, karena menjadi dasar bagi keterampilan membaca, menulis, dan berbahasa. Menurut Walida (2023), pengenalan huruf sejak dini mempermudah anak dalam memasuki tahap membaca permulaan yang menjadi bekal menghadapi pendidikan dasar. Namun pembelajaran keaksaraan di banyak TK masih menghadapi tantangan, terutama terkait minat dan motivasi anak dalam mengenal huruf. Kondisi ini menuntut guru untuk menghadirkan

media pembelajaran inovatif yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Perkembangan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun, merupakan tahap krusial di mana anak mulai membangun fondasi membaca dan menulis. Pada usia ini, anak biasanya mencapai pencapaian seperti mengenal huruf alfabet, memahami hubungan fonemik (bunyi dan simbol), membaca kata-kata sederhana, dan menulis nama sendiri. Menurut standar pendidikan anak usia dini, pencapaian ini dinilai "sudah

berkembang" jika anak mampu menyebutkan huruf, mengikuti cerita sederhana, dan menunjukkan minat terhadap buku. Faktor pendukung meliputi stimulasi melalui buku cerita budaya lokal, yang dapat meningkatkan kemampuan hingga 70-80% anak mencapai target, terutama di lingkungan TK atau PAUD. Pencapaian keaksaraan pada tahap ini sering kali bervariasi, tetapi anak-anak umumnya sudah mampu menulis nama mereka sendiri dan menggambar representasi sederhana dari kata-kata, menandakan transisi dari pra-keaksaraan ke keaksaraan fungsional. Penelitian menunjukkan bahwa melalui pendekatan berbasis budaya lokal, seperti buku cerita daerah, anak-anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan kemampuan membaca awal hingga 70% dalam satu semester, mencapai pencapaian di mana mereka memahami urutan huruf dalam kata (Rahayu et al., 2022). Namun, tantangan seperti kurangnya stimulasi dini dapat menghambat, sehingga orang tua dan pendidik disarankan untuk menggunakan media visual untuk memperkuat pemahaman konsep cetak, di mana anak mulai menyadari arah membaca dari kiri ke kanan.

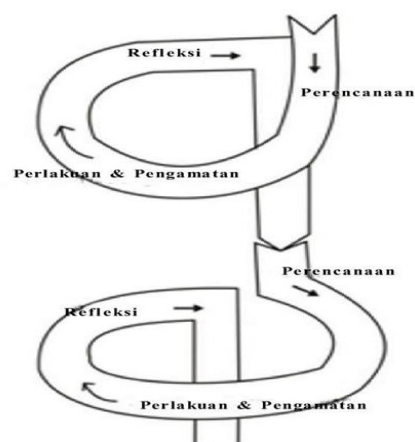
Berdasarkan hasil observasi di TK Kartika II-1 Palembang selama tiga hari, dari tanggal 07-10 Mei 2025 di kelas B5 terdapat 6 dari 15 anak yang diamati menunjukkan hambatan dalam keaksaraan. Pada hari pertama tanggal 07 Mei 2025 sebelum kegiatan anak-anak di suruh menulis nama sendiri, hari tanggal, bulan dan tahun. Dari kegiatan ini menunjukkan bahwa beberapa anak belum dapat mengurutkan huruf secara tepat atau menyalin tulisan dari papan tulis ke buku dengan benar. Hari kedua tanggal 08 Mei 2025 melakukan kegiatan dengan menyalin kata atau dikte berdasarkan huruf abjad seperti A,B,C dan D. Menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih belum konsisten dalam menulis huruf dan menyalin kata. Sehingga 8 anak masih dalam perkembangan (MB) pada belajar, mengurutkan kata dari papan tulis ke buku secara terbata-bata sehingga anak mengulang huruf secara acak hal ini terjadi karena guru mendikte kata-kata. Pada hari ketiga tanggal 09 Mei 2025 Kegiatan pembelajaran anak-anak, melengkapi kata kendaraan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil dari 8 anak masih dalam keterlambatan menyalin kata

sehingga anak kesulitan dalam menulis ,kurang percaya diri ,bahkan menebak huruf secara acak. Dengan demikian di TK kartika II -1 Palembang kegiatan belajar mengajarnya masih tergolong rendah serta media menulis masih terbatas sehingga anak cepat bosan karna kurangnya variasi media maka peneliti memiliki solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah peneliti menggunakan media puzzle bisa digunakan anak -anak pada saat kegiatan pembelajaran di mulai seperti menyusun kalimat bagi anak - anak yang masih suka tertukar huruf . Menurut Tanjung, Ramadhani, dan Nasution (2023) menjelaskan bahwa media puzzle huruf merupakan salah satu media pembelajaran kreatif yang digunakan untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini secara menarik dalam bentuk kepingan-kepingan huruf yang dapat disusun menjadi kata, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Selain itu Menurut Lestari, Yuniar, dan Putri (2023) menegaskan bahwa anak yang terlibat dalam permainan puzzle lebih mudah memahami simbol-simbol huruf dan mampu mengingatnya dalam konteks yang menyenangkan. Dari hasil observasi dan telaah

literatur penelitian tertarik untuk menggunakan media puzzle huruf sebagai media untuk meningkatkan keterampilan keaksaraan, karena di TK Kartika II-1Palembang belum pernah dilakukan penelitian menggunakan media puzzle huruf.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas empat tahap utama,yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (*reflection*) (Azis et al.,2).



Gambar.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis& Mc Taggart

Penelitian di laksanakan di TK Kartika II-1 Palembang dalam dua siklus satu siklus terdapat delapan kali pertemuan yang berjumlah 15 anak dengan rincian 6 anak Perempuan dan 9 laki- laki.Teknik pengumpulan

data yang digunakan yaitu observasi, lembar checklist, catatan lapangan dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu menggabungkan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data yang digunakan untuk menentukan seberapa besar meningkatkan keterampilan keaksaraan anak usia 5-6 tahun melalui media puzzle huruf di tk Kartika II-1 Palembang. Analisis didapatkan dari data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data berupa catatan hasil observasi lapangan yang disajikan secara terperinci berdasarkan refleksi dari tiap siklusnya dan melihat perbandingan setiap siklus yang dilakukan mengenai konsentrasi belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi, sedangkan teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus statistik yang sederhana dengan persentase yang diperoleh siswa setiap siklusnya untuk mengolah data konsentrasi belajar siswa. Adapun rumus perhitungan analisis data dalam penelitian ini yang diperoleh dari lembar observasi dihitung

menggunakan rumus persentase sederhana :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

P= Persentase ketercapaian .

F= Frekuensi dari setiap angket .

N= Jumlah frekuensi /banyak individu.

Nilai yang sudah diperoleh kemudian yang di kategorikan sesuai dengan table berikut:

Tingkat Ketuntasan	Nilai	Kriteria Penilaian
76-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75%	BSH	Berkembang Sangat Baik
26-50%	MB	Mulai Berkembang
1-15%	BB	Belum Berkembang

Dalam penelitian ini, keberhasilan diukur berdasarkan rata-rata pencapaian kelas dalam aspek kognitif. Berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat, nilai minimal keberhasilan ditentukan dengan menggunakan persentase ketercapaian yang harus mencapai 75%. Artinya, setidaknya 75% dari seluruh anak dalam kelompok B harus menunjukkan perkembangan kognitif yang berada dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan".

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, penelitian dimulai dengan mengamati peserta didik untuk menilai kondisi awal anak dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan keaksaraan anak melalui media puzzle huruf. Peneliti mengamati secara langsung anak-anak selama kegiatan belajar berlangsung. Data yang disajikan untuk diperoleh berdasarkan 4 indikator meningkatkan keterampilan keaksaraan anak yang berhasil tercapai oleh anak. Berikut adalah hasil observasi sebelum tindakan dilakukan. Berikut hasil observasi pada pra -tindakan siklus dapat dilihat pada table 4.1 di bawah.

**Tabel 4.1 Hasil Observasi
Meningkatkan Keterampilan
Keaksaraan**

Nama Anak	Tingkat Ketuntasan	Kategori Keberhasilan
Adiba	50%	MB
Akdan	50%	MB
Zip-Zip	100%	BSB
Kareem	75%	BSh
Hafsahah	100%	BSB
Ibnu	50%	MB
Melody	100%	BSB
Ashraf	25%	BB

Fadhlan	50%	MB
Ghaffi	25%	BB
Rafka	50%	MB
Fatimah	75%	BSh
Valen	25%	BB
Siti	50%	MB
Bayyina	50%	MB

Berdasarkan hasil pra observasi pada tabel 4.1, dari 15 anak yang terdaftar terdapat beberapa variasi kemampuan keaksaraan. Tiga anak yaitu Ma, Mg, Mv (20%) berada pada kategori Belum Berkembang. Tujuh anak yaitu Ana, Aak, Ik, Kb, Mf, Mr, dan St (46,66%) masih berada pada kategori Mulai Berkembang. Kemudian Dua anak yaitu Bk, Fa (20%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan. Sementara itu tiga anak An, Hs, dan Ms (20%) Sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik.

Secara Keseluruhan, tingkat ketuntasan kemampuan keaksaraan anak baru mencapai keadaan ini menunjukkan bahwa keterampilan keaksaraan anak masih membutuhkan pengembangan. Oleh karena itu, intervensi menggunakan media Puzzle huruf direncanakan pada saat siklus 1 untuk membantu meningkatkan keterampilan

keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle huruf pada siklus I dilaksanakan selama delapan hari pertemuan. Hasil pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan keterampilan keaksaraan pada anak dibandingkan dengan pra-tindakan. Data lengkap hasil pada siklus I disajikan dalam table 4.2 sebagai berikut:

Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Tingkat Ketuntasan
BB	0	0%
MB	0	13,33%
BSH	2	13,33%
BSB	7	46,66%

Berdasarkan hasil rekapitulasi keterampilan keaksaraan anak dapat dilihat bahwa pada siklus I, diperoleh bahwa dua anak (13,33%) yaitu Ma dan Mv Berkembang Kemudian (MB). Selanjutnya anak yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak dua anak (13,33%) yaitu Ana dan St. Sementara itu tujuh anak lainnya yaitu. Aak, An, Hs, Kb, Mh, Mf, Fa yang berjumlah sebesar (46,66%) telah menunjukkan kemampuan dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).



Gambar 4.4 Anak Belum Mampu Menyebutkan Huruf A-z Melalui Media Puzzle Huruf

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle huruf pada siklus II dilaksanakan selama delapan hari pertemuan. Hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan keterampilan keaksaraan pada anak dibandingkan dengan Siklua I Data lengkap hasil pada siklus II disajikan dalam table 4.22 sebagai berikut:

Tabel 4.22 Rekapitulasi Keterampilan Keaksaraan Anak Hasil Siklus II

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Tingkat Ketuntasan
1.	Belum Berkembang	0	0%
2.	Mulai Berkembang	0	0%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	8	53,33%
4.	Berkembang Sangat Baik	7	46,66 %

Berdasarkan tabel 4.19 dapat dilihat bahwa pada pertemuan kedelapan siklus II tidak ada anak yang berada pada kategori Belum Berkembang Maupun Mulai Berkembang satu. Kemudian anak yang masuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak delapan anak (53,33%) Mr, Ik, Mv, Mg, Mf, Ma, St, Kb. Anak yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik berjumlah tujuh anak (46,66 %) yaitu Hs, Mh, Fa, An, bk, Aak, Aan.



Gambar 4.6 Anak Mampu Menyebutkan Huruf Alfabet A-Z

Hasil antar siklus menunjukkan efektivitas penggunaan media puzzle huruf meningkatkan keterampilan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Data Rekapitulasi pra-tindakan, siklus I, siklus II akan di sajikan dalam tabel 4.24.

Tabel 4.24 Rekapitulasi Data Keterampilan Keaksaraan Ank Pra-Tindakan, Siklus I, Siklus II

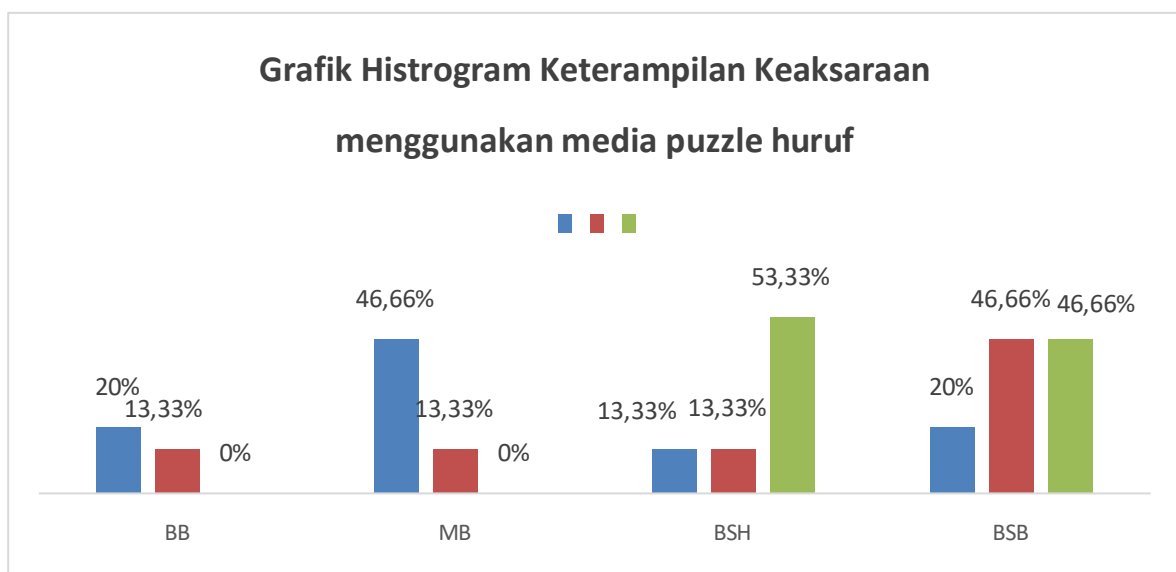
Kriteria Penilaian	Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II
BB	20%	13,33%	0%
MB	46,66%	13,33%	0%
BSH	13,33%	13,33%	53,33%
BSB	20%	46,66%	46,66%

Berdasarkan informasi yang tercantum, dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan tindakan, keterampilan keaksaraan menunjukkan ada tiga anak (20%) berada pada kategori Belum Berkembang, tujuh anak (46,66%) berada pada kategori Mulai Berkembang, dua anak (13,33%) termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan tiga anak (20%) termasuk dalam grup Berkembang Sangat Baik. Setelah fase 1, masih ada anak dalam kategori Belum Berkembang dua anak (13,33%) berada pada kategori Mulai Berkembang, dua anak (13,33%), berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan ada dua anak (13,33%) adapun tujuh anak (46,66%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Pada Siklus II, tidak ada anak (0%) yang berada pada

kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang, delapan anak (53,33%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, Sebanyak tujuh anak (46,66%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik.

Grafik di bawah ini dapat menjelaskan data yang terdapat pada tabel 4.24 mengenai rekapitulasi keterampilan Keaksaraan anak Pra-tindakan, siklus I, siklus II.

Gambar 4.7 Grafik Histrogram keterampilan keaksaraan menggunakan media puzzle huruf



Berdasarkan grafik di atas, terlibat adanya peningkatan keterampilan keaksaraan anak menggunakan media puzzle huruf pada setiap siklus. Pada pra-tindakan 7 anak (46,66%) berada pada kategori Mulai Berkembang. Kemudian meningkat pada siklus 1 dengan 2 anak (13,33%) yang berada pada ketegori Berkembang Sesuai Harapan. Hasil tertinggi pada siklus II, di mana 7 anak (46,66%) berada

pada kategori Berkembang Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan keaksaraan menggunakan media puzzle huruf efektif untuk meningkatkan keterampilan keaksaraan anak kelompok B di TK Kartika II-1 Palembang.

Penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan meningkatkan keterampilan keaksaraan merupakan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang terbagi menjadi dua tahap yaitu, tahap I dan tahap II, yang

dilaksanakan oleh peneliti bersama pengajar kelas B5. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh dari lembar observasi digunakan untuk mengukur perkembangan keterampilan keaksaraan anak melalui media puzzle huruf, yang diterapkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti mengawali dengan observasi awal atau pra-tindakan untuk melihat keterampilan keaksaraan anak. Berdasarkan hasil observasi, keterampilan keaksaraan anak masih tergolong rendah. Dari 15 anak terdapat 3 anak (20%), berada pada kategori Belum Berkembang, hal terlihat ketika anak menyebutkan huruf alfabet dari A-Z, anak hanya bisa menyebutkan dan menunjukkan beberapa huruf dari A-L dan juga belum bisa menulis nama sendiri ketika menulis nama dapat disimpulkan dari 3 anak tersebut rasa kurang percaya diri saat berinteraksi. Adapun 5 anak (33,33%) masih berada pada kategori Mulai Berkembang. Kemudian 1 anak (6,66%) telah memasuki kelompok Berkembang Sesuai Harapan. 3 anak

(20%), termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Kepercayaan diri merupakan aspek penting yang mesti dimiliki anak sejak dini (Wardani et al., 2021). Anak yang memiliki kepercayaan diri yang kuat akan lebih siap dalam menghadapi berbagai tantangan serta mampu mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif secara lebih optimal di masa depan.

Sikap percaya diri tidak hanya memengaruhi pencapaian prestasi, tetapi juga berperan penting dalam membentuk cara anak memandang dirinya sendiri. Berperan penting dalam membentuk cara anak memandang dirinya sendiri. Salah satu metode yang efektif untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak usia dini adalah dengan memberikan mereka kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas yang mendorong partisipasi aktif serta interaksi sosial. Melalui pengalaman ini, anak dapat belajar berkomunikasi, beradaptasi, dan membangun keyakinan terhadap kemampuan mereka sendiri (Insani, 2025).

Rasa percaya diri ini tidak hanya muncul dari dalam diri anak, tetapi juga dipengaruhi oleh peran guru dalam menumbuhkannya,

sehingga dapat mendorong motivasi siswa dalam proses belajar (Wibawati & Watini, 2022). Ketika siswa memiliki rasa percaya diri, mereka akan lebih yakin terhadap potensi dan kemampuan mereka, yang membantu mereka memahami arah belajar yang ingin dicapai. Motivasi belajar akan tumbuh seiring dengan semangat yang kuat dalam diri anak untuk terus belajar. Oleh karena itu, pendidik dan juga orang tua perlu mempertimbangkan dan memperhatikan terkait stimulasi yang diberikan pada aspek perkembangan rasa percaya diri anak agar seluruh perkembangan pada diri anak dapat berjalan optimal.

Menurut (Wardani et al., 2021) peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam meningkatkan kepercayaan diri anak. Guru berperan dalam menyediakan fasilitas serta menciptakan lingkungan yang mendukung, sehingga anak dapat bereksplorasi, berkreasi, dan mengembangkan potensi diri secara mandiri. Peran sebagai fasilitator ini merupakan salah satu dari tiga peran utama guru dalam mendorong rasa percaya diri anak usia dini, yaitu dengan menyediakan sarana pembelajaran yang

menunjang eksplorasi dan partisipasi aktif anak di sekolah.

Dukungan dari orang tua, baik secara emosional maupun praktis, dapat memberikan dorongan yang besar bagi anak untuk merasa aman dan percaya diri dalam situasi sosial. Penelitian oleh Khoirunisa et al. (2024) menunjukkan bahwa komunikasi positif antara orang tua dan anak sangat mendukung penguatan rasa percaya diri mereka. Meskipun peran guru dan orang tua sangat penting, masih terdapat berbagai tantangan dalam peningkatan rasa percaya diri anak. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya dan waktu yang tersedia untuk mengimplementasikan metode-metode yang efektif. Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas yang mendukung perkembangan anak di PAUD, yang sering kali menghalangi anak-anak untuk belajar dan tumbuh dengan optimal, (Trecy Rosefine et al., 2024).

Penelitian berupaya mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan kegiatan keaksaraan menggunakan media yaitu puzzle huruf untuk meningkatkan keterampilan keaksaraan untuk anak-anak berusia 5-6 tahun di TK Kartika

II-1 Palembang. Dalam pembelajaran anak usia dini penting untuk mengembangkan keterampilan keaksaraan melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif agar anak lebih fokus dan termotivasi saat belajar. Media puzzle huruf dipilih karena mampu memberikan pengalaman keaksaraan yang menyenangkan, melatih motorik halus, serta membantu anak dalam mengenal huruf alfabet dengan lebih efektif.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, tampak adanya peningkatan keterampilan keaksaraan pada anak ke 3 anak (20%), 5 anak (33,33%) masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan 1 anak (6,66%) ,3 anak (20%) berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut,dapat disimpulkan bahwa meskipun terjadi peningkatan keterampilan keaksaraan anak pada siklus I,hasil yang dicapai belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.Oleh karena itu ,peneliti melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap sebelumnya agar hasilnya lebih optimal.

Hasil dari siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang telah signifikan terhadap keterampilan keaksaraan anak melalui penggunaan media puzzle huruf. Pada tahap ini delapan anak (53,33%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, tujuh anak (46,66 %) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Peningkatan ini tampak dari kemampuan anak dalam mengkoordinasikan Pengenalan alfabet, kesadaran fonologi, pemahaman kosa kata, keterampilan menulis awal.

Berdasarkan hasil tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa pemanfaatan media puzzle huruf berhasil dalam memajukan kemampuan keaksaraan pada anak berusia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang. Berdasarkan penelitian yang telah disampaikan ,hasil tersebut sejalan dengan teori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart,yang fokus pada peningkatan pembelajaran yang berkelanjutan melalui langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dalam setiap siklus yang dilakukan. Penggunaan dua siklus dalam studi ini memberikan kesempatan bagi peneliti dan guru

untuk menilai kelemahan yang ada dari siklus sebelumnya serta merumuskan tindakan perbaikan yang lebih sesuai untuk siklus selanjutnya.

Hal ini terbukti dari peningkatan kemampuan keaksaraan anak secara berkala dari sebelum tindakan, pada siklus I, sehingga siklus II. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif seperti puzzle huruf, sesuai dengan prinsip PTK yang menekankan pada peningkatan keaktifan peserta didik. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, memicu motivasi anak untuk terlibat secara aktif, serta mendukung perkembangan motorik halus dan kesiapan menulis anak-anak yang masih pada tahap prasekolah. Dengan demikian, baik secara teori maupun empiris, hasil penelitian ini mendukung argumen bahwa penerapan PTK berdasarkan Kemmis dan Mc Taggart, didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan kegiatan keaksaraan dengan media

puzzle Huruf Dalam membantu meningkatkan keterampilan keaksaraan pada anak-anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang untuk tahun sekolah 2026/2027.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang pada tahun ajaran 26/27. Dalam proses penelitian, ditemukan beberapa tantangan, antara lain rendahnya koordinasi motorik halus anak, kurangnya perhatian selama aktivitas keaksaraan, serta ketergantungan anak pada bimbingan guru tahap awal tindakan. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti menerapkan solusi berupa latihan keaksaraan yang dilakukan secara bertahap, pengembangan kegiatan keaksaraan yang menarik dan bertema, serta pemberian dorongan dan pendamping secara individu. Implementasi solusi tersebut terbukti dapat meningkatkan keterlibatan, rasa percaya diri, dan kemandirian anak dalam kegiatan keaksaraan. Oleh karena itu, media puzzle huruf

dinyatakan cocok dan efektif untuk digunakan sebagai strategi pembejaran inovatif dalam pengembangan keterampilan keaksaraan anak usia dini di TK Kartika II-1 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., & Hidayat, T. (2022). Pengaruh Media Digital Terhadap Literasi Anak Usia Dini Di Perkotaan., 6(2), 77–85.
- Azis, M., et al. (2023). Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis Dan McTaggart Dalam Pembelajaran PAUD. Bandung: Alfabeta.
- Arafik, M., & Mubarroroh, S. (2023). Media Fonetik Dan Pengembangan Literasi Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 8(1), 55–68.
- Amalia, S., Alwi, M., & Angriani, A. D. (2024). Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Jurnal Nanaeke, 7(1), 45–52.
- Curwood, J. S. (2025). No. Engaging Early Learners in Literacy through Play. University of Sydney Press. Education., N. S. of. (2021). Phonics and Early Literacy Development: Evidence-Based Practices. University of Connecticut.
- Fitria, A., Amelia, R., & Hidayat, T. (2021). Pengenalan Keaksaraan pada Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 5(3), 123–137.
- Fitria, N., et al. (2023). Media Digital Interaktif untuk Anak Usia Dini. Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran, 11(4), 89–102.
- Hidayat, T., & Susanti, D. (2023). Media Audio untuk Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 101–114.
- Kaya, S., & Bozkurt, A. (2022). Enhancing Early Literacy Skills through Digital Puzzle Games. Early Childhood Education Journal, 50(4), 567–578.
- Lestari, A., Yuniar, R., & Putri, N. (2023). Efektivitas Media Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 44–55.
- Nugroho, A., & Wulandari, S. (2022). Peran Media Pembelajaran dalam Peningkatan Efektivitas Kelas Anak Usia Dini. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(2), 132–147.
- Piaget, J. (2018). The psychology of the child. Basic Books.
- Prabowo, H., & Lestari, N. (2022). Video Dongeng Lokal sebagai Media Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. Urnal Pendidikan Anak Indonesia, 6(3), 211–225.
- Putri, A., & Rahman, F. (2023). Penggunaan Media Audio dalam Pengajaran Bahasa Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 11(2), 150–165.
- Purnamasari, D., Darmiyanti, A., & Putri, N. (2023). (2023). Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Jurnal Al-Abyadh, 6(2), 120–128.