

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF A-Z PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK IT AL-IKHSAN
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Disusun sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

ISKA JULIANA NASUTION

NIM. 2120600005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF A-Z PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK IT AL-IKHSAN
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Disusun sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

ISKA JULIANA NASUTION

NIM. 2120600005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF A-Z PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK IT AL-IKHSAN
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Disusun sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

ISKA JULIANA NASUTION

NIM. 2120600005



Pembimbing I

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 198808092019032006

Pembimbing II

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP. 1993010520201220

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi

A.n. Iska Juliana Nasution

Padangsidempuan, 2025

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan UIN Syekh Ali Hasan

Ahmad Addary Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah, dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Iska Juliana Nasution yang berjudul **“Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al- Ikhsan Padangsidempuan”**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal diatas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I



Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2006

PEMBIMBING II



Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2012

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Iska Juliana Nasution
NIM : 2120600005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidika Islam Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi
Judul Skripsi : **Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al- Ikhsan Padangsidempuan**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 10 Juli 2025

Saya yang Menyatakan



Iska Juliana Nasution
NIM. 2120600005

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iska Juliana Nasution
NIM : 2120600005
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Hak Bebas Royalty Nonekslusif (Non Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al- Ikhsan Padangsidimpuan.** Dengan hak bebas Royalty Nonekslusif ini Universitas Islam Negeri Syekh ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 16 Juli 2025
Saya Yang Menyatakan,



Iska Juliana Nasution
NIM. 212060005

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iska Juliana Nasution
NIM : 2120600005
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Jl. Imam Bonjol Gg Mesjid Al- Hasanah 292B Lk- VIII

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti Ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 16 Juli 2025
Pembuat Pernyataan



Iska Juliana Nasution
NIM. 2120600005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Iska Juliana Nasution
NIM : 2120600005
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Al-Ikhsan Padangsidimpuan.

Ketua

Rahmadani Tanjung, M. Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Sekretaris

Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP. 19930105 202012 2010

Anggota

Rahmadani Tanjung, M. Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Sakinah Siregar, M. Pd.
NIP. 19930105 202012 2010

Efrida Mandasari Dalimunthe, M. Psi.
NIP. 19880809 201903 2 006

Anita Angraini Lubis, M. Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Ruang Ujian Sidang Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal	: Selasa, 30 September 2025
Pukul	: 08.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai	: Lulus/82,75 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif	: 3,79
Predikat	: Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan
Mengenai Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-
Ikhsan Padangsidimpuan
Nama : Iska Juliana Nasution
NIM : 2120600005
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan
dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).



Padangsidimpuan, 20 Agustus 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lely Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Iska Juliana Nasution
Nim : 2120600005
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Ikhsan Padangsidimpuan

Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan urutan huruf, terutama dalam membedakan huruf yang mirip. Anak juga kesulitan mengingat urutan huruf tanpa bantuan atau contoh. Anak-anak juga menunjukkan kesulitan dalam mengingat dan menuliskan huruf secara urut tanpa di berikan contoh terlebih dahulu. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang di gunakan masih kurang maksimal dalam menstimulasi aspek literasi awal anak. Oleh karena itu di perlukan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu melibatkan anak secara aktif seperti permainan puzzle huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf A–Z pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Ikhsan Padangsidimpuan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, dan desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas 20 anak yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui tes dalam bentuk pretest dan posttest dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Kelompok eksperimen di beri perlakuan berupa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf, sementara kelompok kontrol mengikuti kegiatan pembelajaran seperti biasa dengan menggunakan media puzzle gambar. Setelah perlakuan diberikan, di lakukan posttest untuk mengukur hasil belajar anak dalam mengenal huruf. Analisis data di lakukan menggunakan uji-t hasil. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan mengenal huruf pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle huruf. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai **thitung** = 5,437 lebih besar dari **ttabel** = 2,101 pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan 18, yang berarti **Ha diterima dan H₀ ditolak**. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen adalah 26,15, meningkat dari nilai pretest yaitu 17,55. Hasil ini membuktikan bahwa permainan puzzle huruf memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf A–Z anak usia 5–6 tahun secara efektif dan menyenangkan. Media ini membantu anak dalam mengenal huruf, memahami urutan huruf, serta menghubungkan huruf dengan bunyi dan kata yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis aktivitas bermain.

Kata Kunci: puzzle huruf, kemampuan mengenal huruf, anak usia dini,

ABSTRACT

Name : Iska Juliana Nasution
Reg. Number : 2120600005
Thesis Title : *The Effect of Letter Puzzle Games on the Ability to Recognize the Letters A-Z in Children Aged 5-6 Years at Al-Ikhsan Padangsidempuan Kindergarten*

*The background of this research is that children are still low in their ability to recognize the shape and order of letters, especially in distinguishing similar letters. Children also have trouble remembering the sequence of letters without help or examples. Children also show difficulty in remembering and writing letters in order without being given examples first. This shows that the learning methods used are still not optimal in stimulating the early literacy aspect of children. Therefore, it is necessary to learn that is interesting, fun, and able to actively involve children such as letter puzzle games. This study aims to determine the effect of letter puzzle games on the ability to recognize letters A–Z in children aged 5–6 years at Al-Ikhsan Kindergarten Padangsidempuan. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental approach, and a nonequivalent control group design. The study subjects consisted of 20 children who were in the experimental group and the control group. Data collection instruments are carried out through tests in the form of pretests and posttests and documentation of learning activities. The experimental group was treated as a learning activity using letter puzzle media, while the control group followed learning activities as usual using picture puzzle media. After the treatment is given, a posttest is carried out to measure the child's learning outcomes in recognizing letters. Data analysis was carried out using **test-results**. The results showed a significant improvement in the ability to recognize letters in the experimental group after being treated using letter puzzle media. The results of the t-test showed that **the value of tcal = 5.437** was greater than **ttable = 2.101** at a significance level of 5% (0.05) with a degree of freedom of 18, which means **that Ha was accepted and H₀ was rejected**. The average posttest score of the experimental group was **26.15**, an increase from the pretest score of **17.55**. These results prove that letter puzzle games have a significant influence in improving the ability to recognize letters A–Z in children aged 5–6 years effectively and fun. This media helps children in recognizing letters, understanding letter order, and connecting letters with sounds and words they know in daily life. With a fun and activity-based approach to play.*

Keywords: letter puzzle, letter recognition, early childhood

ملخص البحث

الاسم	إسكا جوليانا ناسوتيون
رقم التسجيل	٢١٢٠٦٠٠٠٠٠٥
عنوان البحث	تأثير ألعاب الألغاز الحروفية على قدرة الأطفال في سن ٥-٦ سنوات على التعرف على حروف الأبجدية في روضة أطفال الإحسان في بادانجسيديمبوان

خلفية هذا البحث هي ضعف قدرة الأطفال على التعرف على أشكال الحروف وترتيبها، خاصة في التمييز بين الحروف المتشابهة. كما يواجه الأطفال صعوبة في تذكر ترتيب الحروف دون مساعدة أو أمثلة. ويظهر الأطفال أيضاً صعوبة في تذكر وكتابة الحروف بالترتيب دون أن يتم إعطاؤهم أمثلة مسبقاً. وهذا يدل على أن طرق التعلم المستخدمة لا تزال غير كافية في تحفيز جوانب القراءة والكتابة المبكرة لدى الأطفال. لذلك، هناك حاجة إلى تعليم مثير للاهتمام وممتع وقادر على إشراك الأطفال بشكل نشط مثل لعبة الألغاز الحروفية. يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير لعبة الألغاز الحروفية على قدرة الأطفال في سن ٥-٦ سنوات على التعرف على الحروف من الألف إلى الياء في روضة أطفال الإحسان في بادانجسيديمبوان. تستخدم هذه الدراسة طريقة كمية مع نهج شبه تجريبي، وتصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة. يتكون موضوع الدراسة من ٢٠ طفلاً يشكلون مجموعة التجربة ومجموعة المراقبة. أدوات جمع البيانات تم تنفيذها من خلال اختبارات في شكل اختبار تمهيدي واختبار نهائي وتوثيق أنشطة التعلم. تم إعطاء المجموعة التجريبية معاملة تتمثل في أنشطة تعلم باستخدام وسيلة الألغاز الحروفية، بينما تابعت المجموعة الضابطة أنشطة التعلم كالمعتاد باستخدام وسيلة الألغاز التصويرية. بعد إعطاء المعاملة، تم إجراء اختبار نهائي لقياس نتائج تعلم الأطفال في التعرف على الحروف. تم تحليل البيانات باستخدام اختبار النتائج. أظهرت نتائج البحث وجود تحسن كبير في القدرة على التعرف على الحروف في المجموعة التجريبية بعد إعطائها العلاج باستخدام وسيلة الألغاز الحروفية. أظهرت نتائج الاختبار الجزئي أن قيمة الجدول الحسابي = ٥,٤٣٧ أكبر من الجدول المتزامن = ٢,١٠١ عند مستوى الدلالة ٥٪ (٠,٠٥) مع درجة حرية ١٨، مما يعني قبول فرضية ألفا ورفض فرضية الصفر. متوسط قيمة الاختبار اللاحق لمجموعة التجربة هو ٢٦,١٥، بزيادة عن قيمة الاختبار المسبق وهي ١٧,٥٥. تثبت هذه النتائج أن لعبة الألغاز الحروفية لها تأثير كبير في تحسين قدرة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات على التعرف على الحروف من الألف إلى الياء بشكل فعال وممتع. تساعد هذه الوسيلة الأطفال على التعرف على الحروف وفهم ترتيبها وربطها بالأصوات والكلمات التي يعرفونها في حياتهم اليومية. وذلك من خلال نهج ممتع وقائم على الأنشطة اللبية.

الكلمات المفتاحية: الألغاز الحروف، القدرة على التعرف على الحروف، الأطفال في سن مبكرة

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang Maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan syukur senantiasa peneliti haturkan kehadiran Allah yang telah mengangkat derajat manusia dengan ilmu dan amal atas seluruh alam, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Ikhsan Padangsidimpuan”** disusun untuk dilengkapi sebagai dari persyaratan dan tugas-tugas dalam rangka menyelesaikan kuliah dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan, baik dalam penyimpanan kata, kalimat maupun sistematika penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya. Pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. Erawadi M.Ag. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Dan Kelembagaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
2. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan fakultas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan wadah dan perhatian terhadap segala keluhan kami sebagai mahasiswa PIAUD selama menjalani masa perkuliahan.
4. Bapak/Ibu dosen, staf dan pegawai serta seluruh Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis dalam perkuliahan.
5. Kepada perpustakaan dan seluruh pegawai Universitas Islam Negeri Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah ikut serta membantu.
6. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing I, Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi, dan Dosen Pembimbing II, Ibu Sakinah Siregar, M.Pd, yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan mengajarkan saya selama proses

penyusunan skripsi ini. Bimbingan, ilmu, serta motivasi yang Ibu berikan sangat berarti.

7. Kepala Sekolah, guru-guru dan anak-anak di Tk Al- Ikhsan terkhusus kepada Ernawati Nasution selaku kepala sekolah yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian ini.
8. Teristimewa Kepada Kedua Orang Tua Tercinta Bapak Iskandar Zulkarnain Nasution dan Ibu Deliana Pohan sebagai tanda bakti dan hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga penulis persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga. Semoga menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia, karna penulis sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk kedua orang tua yang paling ku cintai terima kasih banyak selama ini memberikan banyak motivasi, selalu mendoakan, selalu menyiram kasih sayang dan selalu menasehati untuk menjadi lebih baik.
9. Terimakasih penulis sampaikan kepada saudara- saudari penulis yaitu Annisa Nasution dan Rayhan Nasution yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh keluarga besar, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis. Terkhusus Kepada Zuraida Pohan dan Tikholiza Pohan selaku penyemangat penulis dalam memberikan segala dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021 (Girls Piaud 1) yang telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.

12. Terakhir, terimakasih kepada diri sendiri yang telah berusaha keras untuk ~~meyakinkan~~ dan ~~menguatkan~~ diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, terimakasih sudah bertahan.

Dengan memohon ridho Allah SWT., semoga pihak-pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan masih terdapat banyak kekurangan baik menyangkut masalah isi dan penulisan. Kekurangan-kekurangan tersebut disebabkan kelemahan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti baik disadari maupun tidak. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, 30 Setember 2025
Penulis



Iska Juliana Nasution
NIM. 2120600005

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin yaitu:

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong, vokal rangkap atau diftong dan vokal panjang.

- a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
—	fathah	A	A
—	Kasrah	I	I
— ○	dommah	U	U

- b. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ي... —	fathah dan ya	Ai	a dan i
و ... —	fathah dan wau	Au	a dan u

- c. Vokal panjang adalah vokal panjang bahasa Arab yang lambangnya berupa harkat, huruf dan tanda, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا ———	fathah dan alif	A	A
ي ———	kasrah dan ya	I	I
و ———	dommah dan wau	U	U

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua.

- Ta Marbutah hidup yaitu Ta Marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
- Ta Marbutah mati yaitu Ta Marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya Ta Marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka Ta Marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ا. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu

dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

- a) Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
- b) Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

6. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan *apostrof*. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu diletakkan di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

7. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keredmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Definisi Operasional Variabel.....	11
E. Perumusan Masalah	12
F. Tujuan Penelitian	12
G. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori	
1. Alat Permainan Puzzle Huruf.....	14
a. Pengertian Alat Permainan Puzzle Huruf	14
b. Karakteristik Alat Permainan Puzzle Huruf.....	16
c. Pembuatan Alat Permainan Puzzle Huruf.....	19
d. Langkah –langkah Pembuatan Puzzle Huruf	21
e. Langkah-langkah Bermain Puzzle Huruf.....	23
f. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Puzzle Huruf..	24
2. Mengenal Huruf	28
a. Pengertian Mengenal Huruf	28
b. Karakteristik Mengenal Huruf	30
c. Teori Kognitif Jean Piaget	31
d. Implementasi Teori Kognitif Piaget Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf	33
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Pikir.....	38
D. Hipotesis.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
B. Jenis Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel	44
D. Instrumen Pengumpulan Data	46

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	53
B. Deskripsi Data Penelitian	59
C. Uji Persyaratan Analisis	66
D. Uji Hipotesis	69
E. Pembahasan Hasil Penelitian	70
F. Keterbatasan penelitian	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	75
B. Implikasi Hasil Penelitian	75
C. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Pikir
Tabel 3.1 Agenda/Perencanaan penyusunan Skripsi
Tabel 3.2 Rancangan Penelitian
Tabel 4.1 Daftar guru TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan
Tabel 4.2 Struktur Kepengurusan Sekolah TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan
Tabel 4.3 Keadaaan Peserta Didik
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana Sekolah
Tabel 4.5 Hasil Data Awal (<i>pretest</i>) sebelum dilakukan Perlakuan (<i>treatment</i>)
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Awal (<i>pretest</i>)
Tabel 4.7 Distribusi Data Awal (<i>Pretest</i>)
Tabel 4.8 Hasil Data Akhir (<i>Posttest</i>) Setelah Dilakukan Perlakuan (<i>treatment</i>)
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Data Akhir (<i>posttest</i>)
Tabel 4.10 Distribusi Data Akhir (<i>Posttest</i>)
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Indikator Penilaian

Lampiran 2 Lembar *Pretest* Kegiatan Anak

Lampiran 3 Lembar *Posttest* Kegiatan Anak

Lampiran 4 Hasil Uji SPSS

Lampiran 5 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi yang dianugerahkan Tuhan kepada manusia dan diarahkan pada tujuan yang diharapkan agar memanusiakan manusia atau menjadikannya sebagai insan kamil. Hakikat pendidikan ini dapat terwujud melalui proses pengajaran, pembelajaran, dan pembiasaan.¹

Pendidikan adalah kegiatan seseorang atau sekelompok orang atau lembaga dalam membantu individu atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan pendidikan. Kegiatan bantuan dalam praktik pendidikan dapat berupa pengelolaan pendidikan (makro maupun mikro), dan dapat berupa kegiatan pendidikan (bimbingan, pengajaran dan atau latihan).²

Menurut peneliti pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar dan melatih yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap dan kepribadian individu. Pendidikan dapat berlangsung melalui pengalaman sehari-hari, tidak hanya dalam lingkungan formal seperti sekolah dan universitas, namun juga dalam lingkungan informal seperti keluarga dan masyarakat.

Tujuan utama pendidikan adalah membantu individu mencapai potensi maksimalnya secara intelektual, sosial, emosional, dan moral.

¹ Ummy Fauziah Laili dkk., “Pengantar Pendidikan” (CV. Pustaka Learning Center, 2021), 13,

² Abdul Rasid, “Implikasi Landasan-Landasan Pendidikan,” *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 1, no. 1 (2018): hal 2.

Karena tanpa adanya respon atau aktivitas yang aktif dari peserta didik di dalam proses pembelajaran tentu tidak akan membuat peserta didik menjadi lebih bergairah dalam belajar. Sehingga anak didik lebih semangat dalam belajar dan menuntut ilmu.³

Jenjang pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jenjang utama: Pendidikan formal, ini adalah kurikulum pendidikan terstruktur. Pendidikan formal meliputi sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK), pendidikan tinggi dan lembaga pendidikan tinggi (universitas, institut, sekolah menengah atas, akademi, sekolah kejuruan). Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.⁴

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara utuh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Secara kelembagaan, pendidikan anak usia dini diartikan sebagai suatu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar tumbuh kembang, serta pada koordinasi motorik, kecerdasan emosional, kecerdasan majemuk, dan kecerdasan mental.⁵

³ Hendri Siregar dan Efrida Mandasari Dalimunthe, “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 3 Padangsidempuan,” *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 10, no. 1 (2022): 61–74.

⁴ Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini* (Alprin, 2020)

⁵ Andri Kurniawan, dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2023), hlm. 2.

Anak usia dini menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC) Asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika ini mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Menurut definisi ini, anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan.

Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.⁶ Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.

Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk

⁶ Dadan Suryana, *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran* (Prenada Media, 2021),

masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain dan masa membangkang tahap awal. Namun disisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut.

Dampak dari tidak terstimulasinya berbagai potensi saat usia emas, maka akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Jadi, usia emas hanya sekali dan tidak dapat diulang lagi. Masa anak adalah masa emas bagi penyelenggaraan pendidikan. Masa anak merupakan fase yang fundamental bagi perkembangan individu, karena pada fase inilah terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Anak yang kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan motivasi anak.

Sesuai dengan tahapan dan karakteristik pada anak usia dini, pemberian pola pembelajaran dengan menyangkut tema yang sederhana seperti hal-hal yang ada disekitar anak, intuitif/merangsang imajinasi, menarik, belajar melalui aktivitas bermain hal ini sesuai dengan naluri anak. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, maka pada pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip perkembangan seperti fisik, sosial emosional dan kognitif satu sama lain saling terkait erat. Perkembangan dalam satu ranah berpengaruh dan

dipengaruhi oleh perkembangan dalam ranah-ranah yang lain. Perkembangan dalam satu ranah dapat membatasi atau mendukung perkembangan yang lain.⁷

Perkembangan anak usia dini mencakup banyak aspek yang saling berhubungan yang membantu anak tumbuh dan belajar secara holistik. Salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa, perkembangan bahasa meliputi kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa. Anak-anak belajar kata-kata dan kalimat serta belajar berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Bahasa dikembangkan melalui mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada usia ini, anak mulai memperluas kosakatanya dan meningkatkan kemampuannya berbicara dengan jelas.

Menurut Chomsky, anak-anak dilahirkan dengan kemampuan bawaan untuk mempelajari bahasa, yang disebut "Language Acquisition Device" (LAD) atau perangkat pemerolehan bahasa. Teori ini menyatakan bahwa anak-anak tidak hanya meniru bahasa dari lingkungan mereka, melainkan memiliki kemampuan internal yang memfasilitasi proses belajar bahasa. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak sudah menguasai banyak aturan gramatikal dasar dalam bahasa yang mereka gunakan. Chomsky berpendapat bahwa kemampuan ini adalah hasil dari LAD, yang

⁷ Suryana.

memungkinkan mereka menyusun kalimat secara benar meskipun mereka tidak pernah mendengar beberapa struktur kalimat tersebut sebelumnya.⁸

Pada anak usia 5 hingga 6 tahun, aspek perkembangan bahasa terkait dengan pengenalan huruf sangat penting karena periode ini merupakan tahap transisi dari penguasaan bahasa lisan ke pengembangan kemampuan literasi dasar, seperti membaca dan menulis. Beberapa aspek perkembangan yang seharusnya dicapai anak pada tahap ini dalam konteks pengenalan huruf yaitu: Mengidentifikasi huruf, anak-anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mulai mengenal dan dapat mengidentifikasi sebagian besar huruf dalam alfabet, baik huruf besar maupun huruf kecil. Mereka mampu menunjukkan dan menyebutkan huruf ketika ditanya.

Pada tahap ini, anak-anak juga mulai memahami urutan alfabet, meskipun mereka mungkin masih membutuhkan latihan untuk mengingat urutannya dengan benar. Anak usia 5-6 tahun tidak hanya mengenali huruf secara visual, tetapi juga mulai mengaitkan huruf dengan suara yang diwakili. Misalnya, mereka dapat memahami bahwa huruf "B" memiliki suara /b/ atau huruf "S" memiliki suara /s/. Penghubungan huruf dengan kata-kata nyata, anak-anak pada usia ini mulai mengaitkan huruf dengan kata-kata dalam lingkungan mereka. Misalnya, mereka memahami bahwa huruf "M" digunakan dalam kata "mama" atau "mobil".

⁸ Yahya Yahya, "Perkembangan Bahasa Anak Menurut Noam Chomsky Dan Eric Lenneberg" (PhD Thesis, IAIN Palangka Raya, 2020)

Mengenal Nama dan Ejaan Sederhana: Mereka juga mulai mengenal huruf-huruf dalam nama mereka sendiri dan dapat mengidentifikasi atau menuliskan nama-nama orang terdekat atau benda yang sering mereka temui. Penulisan Huruf Besar dan Kecil: Anak-anak di usia ini sudah mulai berlatih menulis huruf besar dan huruf kecil, meskipun keterampilan motorik halus mereka masih berkembang sehingga tulisan mereka mungkin belum konsisten. Mereka belajar menyalin huruf dan lambat laun menjadi lebih percaya diri dalam menulisnya sendiri.

Pengenalan Bentuk Huruf yang Konsisten, seiring waktu anak akan belajar mengenali bentuk huruf dan menuliskannya dengan lebih stabil dan akurat, meskipun ada perbedaan dalam kualitas tulisan antar individu. Setiap anak berkembang pada kecepatan yang berbeda-beda. Beberapa anak mungkin sudah fasih mengenal dan menulis huruf pada usia 5 tahun, sementara yang lain mungkin membutuhkan waktu lebih lama. Namun, secara umum, pada usia 6 tahun, anak seharusnya sudah menunjukkan pemahaman dasar tentang alfabet dan penggunaannya dalam bahasa tertulis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, sebagian anak memiliki masalah dalam mengenal huruf. Yaitu ketika proses pembelajaran di kelas, sebagian anak memiliki kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki kesamaan seperti kesulitan dalam membedakan huruf(contohnya huruf “b” dan “d” yang memiliki bentuk hampir sama), anak juga belum mampu menuliskan huruf sesuai

urutannya(contohnya dari awal huruf “a” sampai akhir huruf “z”). Anak tidak mampu mengingat huruf(anak hanya akan mampu menulis huruf jika diberikan contoh).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi yaitu penggunaan alat permainan menggunakan puzzle huruf. Puzzle huruf adalah alat permainan edukatif yang biasanya berbentuk potongan-potongan huruf alfabet yang dapat disusun untuk membentuk kata atau kalimat.

Permainan ini memiliki beberapa tujuan edukatif dan manfaat perkembangan bagi anak-anak. Setiap huruf alfabet diwakili oleh sebuah potongan terpisah. Huruf-huruf ini bisa berbentuk tiga dimensi (seperti balok kayu atau plastik) atau potongan datar (seperti dari karton atau kertas tebal). Beberapa puzzle huruf dilengkapi dengan papan dasar yang memiliki cetakan bentuk huruf untuk membantu pemain menempatkan huruf pada posisi yang benar.

Anak harus menyusun potongan-potongan huruf ini menjadi kata-kata atau kalimat yang bermakna. Anak bisa merangkai huruf secara bebas atau mengikuti petunjuk tertentu. Anak-anak diminta mencocokkan huruf pada papan sesuai dengan bentuk atau gambar yang ditampilkan. Puzzle huruf membantu pemain, terutama anak-anak, mengenal huruf-huruf alfabet dan cara membentuk kata. Ini merupakan aktivitas yang mendukung keterampilan membaca dan menulis.

Puzzle bisa melatih kemampuan mengingat anak, saat bermain puzzle huruf anak harus ingat bentuk-bentuk huruf dan memusatkan perhatian dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar, yang membantu meningkatkan kemampuan memori dan fokus. Bermain puzzle huruf memungkinkan anak-anak untuk mendengar, mengenali, dan mencocokkan suara huruf dengan simbol tertulis, yang membantu dalam perkembangan literasi awal. Puzzle huruf sangat berguna untuk pembelajaran interaktif dan kreatif, memberikan anak-anak pengalaman belajar sambil bermain. Terkhusus untuk pendidikan anak usia dini yang sangat membutuhkan perhatian khusus dalam kegiatan belajar anak. Seorang pendidik/guru harus mampu memberikan sebuah metode belajar yang inovatif , imajinatif dan kreatif untuk mengoptimalkan perkembangan pendidikan anak.⁹

Peneliti mengamati beberapa anak mengalami kesulitan dalam kemampuan mengenal huruf, dikarenakan kurangnya media atau alat peraga yang masih rendah tentang mengenal huruf dalam proses pembelajaran. Anak mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki kesamaan dan mengingat huruf sesuai urutan abjadnya.

Anak juga tidak mampu mengingat bentuk huruf untuk dituliskan jika tidak diberikan contoh. Pembelajaran dikelas guru menggunakan metode ceramah dan praktek langsung dengan media yang sudah disiapkan

⁹ Nidaun Nabila dan Sakinah Siregar, "Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita," *Daganak: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022): 1–7.

oleh guru. Dalam pembelajaran yang menggunakan alat permainan guru memberi kesempatan bagi anak untuk menggunakannya.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **”PENGARUH PERMAINAN PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF A-Z PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI Tk Al-Ikhsan Padangsidempuan”**.

B. Identifikasi Masalah

Jadi dari latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Anak mengalami kesulitan dalam membedakan huruf (misal: huruf “b” dan “d” yang memiliki bentuk hampir sama).
2. Anak tidak mampu menuliskan huruf sesuai urutannya.
3. Anak tidak mampu mengingat huruf (anak hanya akan mampu menulis huruf jika diberikan contoh).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas sehingga pembahasannya akan lebih jelas dan terarah sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan alat permainan puzzle huruf, dimana kegiatan ini dapat

meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Ikhsan Padangsidimpuan.

D. Definisi Operasional Variabel

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Ikhsan Padangsidimpuan”, maka definisi operasional variabel yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan

Penggunaan diartikan sebagai cara anak dalam menggunakan alat permainan puzzle huruf pada anak usia 5-6 tahun. Dengan diberikannya pretest (sebelum perlakuan) dan post-test (setelah perlakuan) untuk mengetahui peningkatan bagi anak dalam penggunaan alat permainan puzzle huruf.

2. Permainan Puzzle Huruf

Puzzle huruf membantu anak dalam mengenali bentuk huruf. Dengan memegang dan melihat bentuk fisik huruf, anak-anak lebih mudah mengingat dan mengenali huruf. Puzzle ini membantu anak mengasosiasikan setiap huruf dengan bentuk visualnya. Latihan pengulangan permainan puzzle huruf memungkinkan anak-anak untuk

terus berlatih mengulang nama dan urutan huruf, yang sangat penting untuk membangun pengenalan huruf yang kuat.¹⁰

3. Menenal Huruf

Memainkan puzzle huruf membantu anak belajar mengenali bentuk, dan urutan huruf dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan memegang dan memasang potongan puzzle, anak-anak juga melatih daya ingat dan konsentrasi. Selain itu, puzzle huruf dapat merangsang rasa ingin tahu dan minat anak terhadap literasi, mempersiapkan mereka untuk belajar membaca dan menulis.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka penulis mengambil perumusan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Menenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Ikhsan Padangsidimpuan?.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf a-z pada anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Ikhsan Padangsidimpuan.

¹⁰ Friska Nur Fatimah dkk., "Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 44–56.

G. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bisa membantu orang tua dan guru serta memberikan manfaat terhadap anak dalam mengetahui serta menangani bagaimana penggunaan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf a-z pada anak usia 5-6 tahun. Agar anak memiliki antusias untuk belajar mengenal huruf dalam proses perkembangan literasi awalnya.

1. Manfaat teoritis

Sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya, dan untuk menambah pengetahuan mengenai proses belajar yang menarik dalam pengenalan huruf kepada anak.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru: Kemampuan menyesuaikan puzzle huruf di dalam kelas bagi anak yang pasif, dan menjadi acuan wawasan bagi guru untuk membuat pembelajaran menggunakan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi siswa: Pada saat menggunakan alat permainan puzzle huruf dapat membantu anak mengenal dan mengingat huruf juga menjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
- c. Bagi peneliti: Menambah pengalaman peneliti dalam penelitian yang terkait dalam pengaruh penggunaan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf a-z pada anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Ikhsan Padangsidempuan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Alat Permainan Puzzle Huruf

a) Pengertian Alat Permainan Puzzle Huruf

Alat permainan adalah segala bentuk objek atau perangkat yang dirancang untuk digunakan dalam aktivitas bermain, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan memberikan hiburan, stimulasi, serta mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional.¹¹ Permainan puzzle merupakan aktivitas membongkar dan menata kembali kepingan-kepingan tipis yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan sederhana menjadi bentuk yang utuh.¹²

Alat permainan seperti puzzle dapat memiliki fungsi khusus untuk mengembangkan keterampilan tertentu, seperti keterampilan motorik halus, pemecahan masalah, atau kreativitas. Selain itu, alat permainan sering kali disesuaikan dengan usia dan tahap

¹¹ Ana Widyastuti, "Analisis upaya guru dalam mengembangkan bahasa pada anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Assaadah Limo Depok," *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 6, no. 1 (2018): 10–17.

¹² Niken Farida, Sakinah Siregar, dan Sardiana Tamba, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Menyusun Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya," *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 02 (2022): 61–72.

perkembangan anak untuk memastikan manfaat edukatif yang optimal dalam proses bermain.¹³

Salah satu teori yang membahas mengenai permainan puzzle adalah teori yang di kemukakan oleh Howard Gardner dalam bukunya “ Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences” Permainan puzzle dapat dikaitkan dengan teori Multiple Intelligences karena setiap jenis kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner dapat diasah melalui berbagai bentuk puzzle. Sebagai contoh, anak dengan kecerdasan linguistik akan lebih menikmati permainan kata seperti menyusun huruf puzzle, yang membantu meningkatkan kemampuan berbahasa. Dengan memahami hubungan antara puzzle dan berbagai jenis kecerdasan, kita dapat memilih permainan yang sesuai untuk mengoptimalkan potensi seseorang.

Puzzle bukan sekadar hiburan, tetapi juga alat edukatif yang dapat mengembangkan berbagai keterampilan dan kecerdasan dengan cara yang menyenangkan. Alat permainan puzzle huruf yang terdiri dari potongan-potongan berbentuk huruf alfabet yang dirancang untuk dilepas dan disusun kembali oleh anak. Puzzle digunakan untuk membantu anak mengenali huruf, membedakan bentuknya, serta mempelajari urutan abjad dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

¹³ Tika Surtika, Sumardi Sumardi, dan Yasbiati Yasbiati, “Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening,” *Jurnal Paud Agapedia* 3, no. 1 (2020): 101–11.

Setiap potongan huruf dapat berupa satu huruf individual atau bagian dari kata, dan sering kali dibuat dari bahan yang aman seperti kayu, plastik, atau karton. Alat ini membantu mengembangkan keterampilan kognitif, motorik halus, serta meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak.

b) Karakteristik Alat Permainan Puzzle Huruf

Karakteristik alat permainan puzzle huruf sangat berperan penting dalam pengembangankemampuan mengenal huruf. Alat permainan puzzle huruf memiliki beberapa karakteristik utama yang membantu dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Pada usia ini, anak-anak berada dalam tahap prasekolah di mana mereka mulai mengembangkan keterampilan literasi dasar, seperti mengenal bentuk, suara, dan susunan huruf.

Manfaat puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak yaitu, Memperkuat daya ingat(anak akan lebih mudah mengingat huruf karena terlibat secara langsung dalam permainan). Membantu pengenalan visual (puzzle huruf melatih anak untuk mengenali bentuk dan urutan huruf secara visual). Mengembangkan keterampilan pramenulis, dengan memegang dan menyusun huruf, anak mengasah keterampilan motorik halus yang penting untuk menulis.

Permainan puzzle huruf memiliki beberapa karakteristik yang membuatnya menarik dan bermanfaat bagi pemain. Pertama,

permainan ini dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena pemain harus menyusun atau menemukan kata dari huruf yang tersedia. Kedua, puzzle huruf biasanya memiliki berbagai tingkat kesulitan, mulai dari yang sederhana hingga kompleks, sehingga dapat disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan pemain. Selain itu, permainan ini juga melatih keterampilan bahasa, terutama dalam hal kosakata, ejaan, dan pemahaman kata. Selain itu, permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok, yang membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama jika dimainkan bersama orang lain.

Dari segi desain, puzzle huruf biasanya dirancang dengan tampilan menarik dan interaktif, terutama dalam bentuk digital, sehingga meningkatkan minat pemain untuk terus bermain dan belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Snowling dan Hulme dalam jurnalnya, permainan berbasis huruf dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis, terutama bagi anak-anak yang sedang belajar bahasa. Selain itu, permainan ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di sekolah untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif¹⁴. Oleh karena itu, puzzle huruf tidak hanya berfungsi

¹⁴ Kurinci, Dinta Ismaya, Sakinah Siregar, and Nidaun Nabila. "Analisis Metode Pembelajaran Steam Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini* 1.1 (2022): 20-25.

sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan linguistik dan kognitif pemainnya. Salah satu poin utama dalam jurnal tersebut adalah bahwa pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dapat membantu anak-anak meningkatkan pemahaman bahasa dan membaca. Selain itu, karakteristik puzzle huruf yang melibatkan pola, struktur kata, dan pengenalan huruf sangat sesuai dengan pendekatan yang direkomendasikan dalam jurnal¹⁵.

Melalui permainan puzzle, anak-anak dapat mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang sesuai dengan prinsip intervensi berbasis bukti dalam literasi. Oleh karena itu, meskipun jurnal ini tidak secara mendalam membahas puzzle, konsep yang diuraikan di dalamnya dapat mendukung penggunaan permainan puzzle sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan membaca dan berbahasa.¹⁶

Puzzle ini biasanya terdiri dari potongan-potongan yang berbentuk huruf-huruf abjad, baik dalam satu kata maupun satu set abjad lengkap. Huruf-huruf ini bisa berupa huruf besar, huruf kecil, atau kombinasi keduanya. Bahan yang digunakan untuk membuat puzzle huruf biasanya adalah kayu, plastik, atau karton tebal, agar

¹⁵ Siregar, Sakinah. "Understanding the Experiences of Chronic Disease Survivors in Using Herbal Medicines as an Alternative Treatment Approach in the context of rural communities in Indonesia." *PhytoCare: Journal of Pharmacology and Natural Remedies* 1.2 (2025): 79-86.

¹⁶ Margaret J. Snowling dan Charles Hulme, "Evidence-Based Interventions for Reading and Language Difficulties: Creating a Virtuous Circle: Evidence-Based Interventions," *British Journal of Educational Psychology* 81, no. 1 (Maret 2011)

potongan-potongan tersebut cukup tahan lama dan mudah untuk dipegang oleh anak-anak.

Puzzle huruf membantu anak dalam mengenal bentuk huruf, urutan huruf, dan membantu dalam proses pengenalan kata atau alfabet. Ini juga melatih kemampuan logika dan problem-solving ketika anak harus menyusun huruf-huruf tersebut menjadi urutan yang benar. Puzzle huruf sering digunakan di sekolah-sekolah atau sebagai alat pembelajaran di rumah untuk membantu anak-anak belajar membaca, menulis, dan mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.¹⁷

c) Pembuatan Alat Permainan Puzzle Huruf

- 1) Pembuatan alat permainan puzzle huruf untuk mengenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun memerlukan perencanaan yang matang untuk memastikan alat tersebut sesuai dengan perkembangan motorik, kognitif, dan minat anak pada usia tersebut. Berikut adalah bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan alat permainan puzzle huruf:
- 2) Pemilihan bahan, kayu (puzzle kayu tahan lama dan aman untuk anak-anak. Kayu ringan seperti plywood sering digunakan). Karton tebal(alternatif murah dan ringan. Namun, karton perlu dilapisi agar tahan lama dan tidak

¹⁷ Widyastuti, “Analisis upaya guru dalam mengembangkan bahasa pada anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Assaadah Limo Depok.”

mudah rusak). Plastik, puzzle huruf dari plastik juga umum karena mudah dibentuk dan tahan lama, serta dapat diproduksi dengan warna-warna menarik.

- 3) Bahan ramah lingkungan(jika ingin lebih ramah lingkungan, bahan-bahan seperti bambu atau plastik daur ulang dapat digunakan).
- 4) Desain huruf(bentuk huruf menggunakan font yang mudah dikenali oleh anak-anak, seperti huruf cetak dengan bentuk sederhana dan proporsi yang jelas antara huruf besar dan kecil).
- 5) Ukuran huruf(pastikan huruf berukuran cukup besar agar mudah dipegang oleh tangan kecil anak-anak. Ukuran huruf sekitar 5-7 cm biasanya ideal untuk anak usia 5-6 tahun).
- 6) Tebal huruf(tebal huruf penting agar mudah dipegang dan tidak mudah patah. Tebal sekitar 0.5-1 cm cocok untuk bahan kayu atau plastik).
- 7) Warna dan visual(warna cerah dan kontras(gunakan warna-warna cerah untuk menarik perhatian anak. Setiap huruf bisa diberi warna berbeda agar anak lebih mudah membedakannya dan lebih tertarik untuk bermain).
- 8) Latar belakang(jika puzzle huruf memiliki papan dasar, buatlah dengan warna yang lebih netral seperti putih atau pastel agar huruf-huruf berwarna cerah terlihat jelas).

- 9) Penggunaan gambar(bisa ditambahkan gambar sederhana yang berkaitan dengan huruf tertentu. Misalnya, huruf “A” disertai gambar apel di dekatnya).
- 10) Desain puzzle(potongan puzzle berbentuk huruf(buat potongan puzzle berbentuk huruf yang bisa dilepas dan dipasang kembali pada papan dasar yang sudah diberi bentuk cekungan sesuai hurufnya).
- 11) Tepi halus(pastikan semua potongan puzzle memiliki tepi yang halus, terutama jika menggunakan bahan kayu atau plastik, agar aman saat dimainkan).

d) Langkah –langkah Pembuatan Puzzle Huruf

Langkah 1: Potong Bahan Dasar, Potong bahan dasar sesuai dengan ukuran puzzle yang diinginkan. Bahan dasar ini bisa berupa papan kayu atau karton tebal, di mana huruf-huruf akan ditempatkan.

Langkah 2: Membuat Huruf-Huruf, Cetak desain huruf yang akan digunakan. Jika menggunakan kayu atau plastik, cetak huruf menggunakan alat pemotong laser atau gergaji ukir kecil. Jika menggunakan karton, huruf bisa dipotong secara manual atau dengan mesin potong.

Langkah 3: Pengecatan dan Pemberian Warna, Setelah huruf-huruf dan papan dasar dipotong, beri warna pada huruf-huruf dengan menggunakan cat non-toksik atau cat khusus anak-anak.

Pastikan setiap huruf memiliki warna berbeda agar lebih menarik. Biarkan cat kering sepenuhnya.

Langkah 4: Membuat Papan Puzzle, Pada papan dasar, buatlah cekungan atau lubang yang sesuai dengan bentuk huruf. Huruf-huruf akan dimasukkan dan dicocokkan dengan lubang ini. Cekungan bisa dibuat dengan memotong secara hati-hati sesuai bentuk huruf.

Langkah 5: Finishing, Lakukan pengecekan untuk memastikan semua huruf bisa masuk dan keluar dengan mudah. Berikan lapisan pelindung (misalnya, vernis atau pelapis non-toksik) pada puzzle agar tahan lama dan mudah dibersihkan. Pastikan semua bagian halus dan aman untuk disentuh anak.

Buat puzzle yang bisa dipindah-pindah, di mana papan dasarnya bisa dilipat atau dibongkar-pasang untuk kemudahan penyimpanan. Setelah puzzle huruf selesai dibuat, lakukan uji coba dengan anak-anak usia 5-6 tahun untuk memastikan alat permainan tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka. Perhatikan apakah ukuran huruf nyaman dipegang, apakah anak bisa dengan mudah mengenali huruf, dan apakah alat tersebut menarik bagi mereka.

Gunakan bahan-bahan yang aman untuk anak, seperti cat non-toksik dan bahan yang bebas dari partikel tajam atau bahan kimia berbahaya. Pastikan semua potongan puzzle cukup besar agar tidak ada risiko tertelan. Puzzle huruf yang dirancang dengan

baik tidak hanya menarik secara visual tetapi juga membantu anak usia 5-6 tahun dalam mengenal huruf. Dengan menggunakan bahan yang aman, warna menarik, dan desain yang interaktif, alat permainan ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

e) Langkah-langkah Bermain Puzzle Huruf

1. Pilih puzzle yang sesuai, puzzle huruf yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun. Biasanya, puzzle ini terdiri dari potongan huruf alfabet atau kata-kata sederhana.
2. Pastikan puzzle memiliki warna-warna cerah dan menarik untuk menarik perhatian anak.
3. Perkenalkan huruf atau kata, jika anak baru mulai mengenal huruf, perkenalkan satu per satu huruf alfabet kepada mereka. Sebutkan nama huruf dan bunyinya. Jika anak sudah mengenal huruf, ajarkan bagaimana huruf tersebut membentuk kata.
4. Beri contoh, tunjukkan kepada anak cara menyusun huruf-huruf menjadi urutan yang benar atau menjadi sebuah kata sederhana. Misalnya, menyusun huruf "K" "A" "K" "A" untuk membentuk kata "KAKA."
5. Memberikan kesempatan anak untuk bermain sendiri, biarkan anak mencoba menyusun huruf secara mandiri. Beri dorongan dan bantu jika diperlukan, tetapi biarkan mereka

menemukan jawabannya sendiri untuk meningkatkan rasa percaya diri.

6. Gunakan metode belajar yang menyenangkan, ajarkan huruf atau kata melalui permainan interaktif. Misalnya, meminta anak untuk menyusun nama mereka sendiri atau kata-kata benda di sekitar mereka seperti "meja," "kursi," dan sebagainya. Juga bisa memutar lagu alfabet atau cerita untuk meningkatkan keterlibatan anak.
7. Memberi pujian dan motivasi, berikan pujian setiap kali anak berhasil menyusun huruf atau kata dengan benar. Ini akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih banyak.
8. Lakukan secara bertahap, mulailah dengan huruf-huruf yang paling mudah diingat oleh anak (biasanya huruf-huruf di dalam nama mereka). Setelah anak menguasai beberapa huruf, secara bertahap tingkatkan tantangan dengan puzzle yang lebih sulit, seperti menyusun kata-kata atau kalimat sederhana. Latihan dan pengulangan sangat penting. Lakukan aktivitas ini secara rutin agar anak dapat menguasai huruf-huruf dengan baik.

f) Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Puzzle Huruf

Puzzle huruf memiliki berbagai kelebihan dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan literasi. Penggunaan permainan berbasis huruf dapat meningkatkan daya ingat,

konsentrasi, serta kemampuan membaca anak. Puzzle huruf membantu anak dalam mengenali bentuk huruf, membangun pemahaman kata, serta meningkatkan ketelitian dalam menyusun kata yang benar. Selain itu, permainan ini bersifat interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran bahasa.¹⁸

Namun, puzzle huruf juga memiliki beberapa kelemahan. Metode ini lebih efektif untuk meningkatkan pengenalan huruf dan kata, tetapi kurang dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis. Selain itu, beberapa anak dengan gaya belajar kinestetik cenderung kurang tertarik dengan puzzle huruf karena mereka lebih membutuhkan pembelajaran berbasis gerakan atau praktik langsung. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang optimal, puzzle huruf sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain yang lebih interaktif, seperti permainan peran atau kegiatan berbasis komunikasi lisan. Dengan demikian, meskipun puzzle huruf memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kemampuan literasi anak, penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya

¹⁸ Mita Dewi Purnamasari, Astuti Darmiyanti, dan Feronica Eka Putri, "PENGARUH MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK ISLAM HANIFA KARAWANG," *Al-Abyadh* 5, no. 2 (2022): 59–68.

belajar masing-masing individu agar lebih efektif dalam mendukung perkembangan bahasa mereka.¹⁹

Kelebihan dari permainan puzzle huruf adalah alatnya mudah digunakan dan mudah dimainkan, bahkan jika anda membutuhkan alat dan bahan untuk memainkan permainan tersebut, alat dan bahan tersebut merupakan alat yang bisa didapatkan di lingkungan sekitar. Kelebihan puzzle huruf adalah meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. karena merupakan bentuk permainan yang lebih menyenangkan. Mainan puzzle huruf membuat anak lebih cepat karena mainannya menarik dan aman. Ketika seorang anak bermain dengan alat puzzle huruf, ia melatih keterampilan motorik halus atau kecerdasan lainnya sehingga mempengaruhi perkembangan kognitifmotorik.²⁰

Kekurangan permainan puzzle huruf, Jika salah satu puzzle huruf hilang, permainan tidak dapat dimainkan. Juga banyak sekolah yang tidak memanfaatkan media puzzle huruf ini dengan baik untuk mendorong Pembangunan.

Permainan puzzle huruf merupakan salah satu media edukatif yang memiliki banyak manfaat dalam mendukung

¹⁹ “Surtika et al. - 2020 - PENGARUH MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEN.pdf,”

²⁰ Baharuddin Hafid, “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SD INPRES LEMOA KAB. GOWA,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 04 (2024): 245–53.

perkembangan literasi anak. Beberapa keunggulannya termasuk peningkatan daya ingat, konsentrasi, serta membantu anak mengenali huruf dan memperluas kosakata mereka dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga melatih kemampuan berpikir logis dan keterampilan memecahkan masalah. Karena sifatnya yang interaktif, puzzle huruf dapat membuat proses belajar lebih menarik dan mengurangi rasa bosan pada anak²¹.

Namun, terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaan puzzle huruf. Salah satunya adalah kurang efektif dalam melatih keterampilan berbicara dan menulis, karena lebih berfokus pada pengenalan huruf dan kata. Selain itu, metode ini mungkin kurang sesuai bagi anak dengan gaya belajar kinestetik yang lebih membutuhkan aktivitas fisik dalam pembelajaran. Beberapa anak juga berpotensi hanya menghafal pola tanpa benar-benar memahami arti kata yang mereka susun. Oleh karena itu, agar hasil pembelajaran lebih optimal, puzzle huruf sebaiknya dikombinasikan dengan metode lain, seperti permainan peran atau diskusi kelompok.²²

²¹ Siregar, Sakinah, and Dewi Shara Dalimunthe. "Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini." *Marpokat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.1 (2022): 25-44.

²² NURHASANAH APRILIANI, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini" (PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2022)

2. Mengenal Huruf

a. Pengertian Mengenal Huruf

Mengenal huruf adalah kesangupan melakukan dengan mengenal tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara yang melambangkan bunyi dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pentingnya mengenalkan huruf pada anak sebagai dasar awal anak untuk menguasai kemampuan membaca. Perkembangan membaca seharusnya dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak, karena melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak.²³

Mengenal huruf adalah proses awal dalam pengenalan dan pembelajaran anak terhadap huruf-huruf dalam abjad. Ini merupakan langkah penting dalam perkembangan kemampuan membaca dan menulis. Proses ini melibatkan pengenalan bentuk huruf, suara yang diwakilinya (fonem), serta cara penulisannya.

Secara umum, anak-anak yang mulai belajar mengenal huruf akan diperkenalkan dengan huruf kecil. Misalnya "A" disebut "a", "B" disebut "be", dan seterusnya. Bunyi huruf (fonem), yaitu suara yang dihasilkan saat huruf tersebut dibaca, seperti huruf "A" yang

²³ Windri Kapiso, Rapi Us Djuko, dan Sri Wahyuningsi Laiya, "Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak," *Student Journal Of Early Childhood* 1, no. 1 (2021)

berbunyi "aah", atau "B" berbunyi "beh". Menulis huruf, mulai dari mengidentifikasi hingga menyalin huruf dalam bentuk tulisan.

Tujuan mengenalkan huruf adalah untuk membangun fondasi yang kuat bagi kemampuan membaca dan menulis anak. Pengajaran ini biasanya dimulai sejak usia prasekolah dan dilakukan melalui berbagai metode, seperti permainan, lagu, buku bergambar, serta kegiatan menulis dan menggambar. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun biasanya sudah berkembang cukup signifikan karena ini adalah periode kritis dalam persiapan anak memasuki masa sekolah.

Anak pada usia 5-6 tahun mulai mengembangkan pemahaman tentang hubungan antara huruf dan bunyinya (fonem). Misalnya, mereka tahu bahwa huruf "S" menghasilkan bunyi "ss" atau huruf "M" berbunyi "mmm". Ini adalah awal dari kemampuan fonetik yang lebih mendalam, yang penting untuk membaca.

Sebagian besar anak usia 5-6 tahun sudah bisa menulis huruf, baik huruf besar maupun kecil, meskipun bentuk tulisannya belum sempurna. Mereka akan mulai menulis huruf untuk membentuk kata-kata sederhana seperti nama mereka sendiri atau kata-kata yang sering mereka dengar.

Anak juga mulai bisa mengenali huruf dalam konteks kata-kata. Mereka dapat menunjuk dan mengenali huruf awal suatu kata,

misalnya mereka tahu bahwa kata "kucing" dimulai dengan huruf "K". Anak usia 5-6 tahun dapat menyanyikan lagu abjad atau mengurutkan huruf dalam urutan yang benar, meskipun mereka mungkin memerlukan bantuan untuk huruf tertentu.

b. Karakteristik Mengenal Huruf

Pada anak usia 5 hingga 6 tahun, perkembangan kemampuan mengenal huruf umumnya menjadi lebih matang. Anak pada rentang usia ini mulai menunjukkan beberapa karakteristik terkait pengenalan huruf, di antaranya:

Anak mulai menyadari bahwa huruf-huruf memiliki bunyi tertentu dan huruf yang berbeda merepresentasikan suara yang berbeda pula.

- 1) Mereka bisa menghubungkan bunyi huruf (fonem) dengan simbolnya (grafem), seperti menyadari bahwa huruf "B" diucapkan dengan bunyi /b/.
- 2) Anak sudah mampu mengenali bentuk huruf secara visual, baik huruf kapital maupun huruf kecil.
- 3) Mereka bisa membedakan antara huruf yang mirip seperti "b" dan "d", meskipun mungkin masih ada kesalahan pada beberapa huruf yang bentuknya hampir sama.

- 4) Anak dapat mengidentifikasi huruf-huruf yang ada dalam sebuah kata, misalnya menunjukkan huruf pertama dari nama mereka atau benda-benda di sekitar.
- 5) Mereka mulai mencoba mengeja kata-kata sederhana.
- 6) Pada usia ini, anak biasanya tertarik dengan buku bergambar dan mulai mencoba "membaca" dengan menunjuk huruf-huruf dalam buku.
- 7) Mereka mungkin belum bisa membaca dengan lancar, tetapi akan mencoba menebak kata berdasarkan huruf pertama atau gambar yang ada.
- 8) Anak sudah mulai menulis huruf dengan benar, meskipun mungkin beberapa huruf ditulis terbalik atau tidak konsisten, terutama huruf yang memiliki bentuk serupa.²⁴

c. Teori Kognitif Jean Piaget

Dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget, pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun dapat dijelaskan melalui tahapan perkembangan kognitif, khususnya *tahap praoperasional* (usia 2–7 tahun). Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan objek dan gagasan, termasuk huruf sebagai representasi bahasa. Berikut adalah bagaimana teori Piaget relevan terhadap kemampuan mengenal huruf:

- 1) Tahap Praoperasional (2–7 Tahun).

²⁴ Surtika, Sumardi, dan Yasbiati, “Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening,” 2020.

- a) Kemampuan Representasi Simbolik, Anak mulai memahami bahwa huruf adalah simbol yang mewakili bunyi dan makna tertentu. Contoh: Anak dapat mengenali bahwa huruf "A" berbeda dari "B" dan memahami bahwa huruf tersebut memiliki suara tertentu saat diucapkan.
- b) Egosentrik, Anak cenderung memandang dunia dari perspektif mereka sendiri. Dalam konteks mengenal huruf, mereka mungkin lebih tertarik pada huruf yang berkaitan dengan nama mereka atau hal-hal yang penting bagi mereka. Contoh: Anak lebih mudah mengenali huruf pertama dari namanya sendiri dibandingkan huruf lain.
- c) Pemikiran Intuitif, Pada usia ini, anak mulai mengembangkan pemahaman tentang hubungan antara huruf dan bunyi (misalnya, huruf "C" berbunyi /k/). Namun, pemahaman ini seringkali masih intuitif dan belum sepenuhnya logis. Contoh: Anak mungkin salah mengidentifikasi huruf jika bentuknya mirip (seperti "b" dan "d").
- d) Kesulitan dalam Konservasi dan Perspektif Visual, Anak mungkin kesulitan memahami bahwa huruf tetap sama meskipun ditampilkan dalam konteks atau ukuran yang berbeda. Contoh: Huruf "A" besar (kapital) mungkin tidak

langsung dikenali sebagai sama dengan huruf "a" kecil (huruf kecil).²⁵

d. Implementasi Teori Kognitif Piaget Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf.

Penggunaan objek konkret, karena anak pada tahap ini masih cenderung berpikir konkret, pembelajaran huruf sebaiknya menggunakan objek nyata atau alat bantu visual, seperti balok huruf atau kartu bergambar. Pembelajaran melalui bermain juga hal yang menyenangkan dan melibatkan eksplorasi, seperti menyusun huruf, menyanyi lagu alfabet, atau bermain teka-teki huruf. Pengulangan dan konsistensi juga harus di terapkan karena kemampuan anak untuk menggeneralisasi masih berkembang, penting untuk menggunakan pengulangan dalam pengenalan huruf, sehingga mereka dapat memahami bentuk dan bunyi huruf secara konsisten.

Fokus pada hal yang personal dan familiar, menggunakan huruf-huruf dari nama anak atau benda-benda yang dikenal anak dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Menyediakan lingkungan yang dipenuhi huruf, seperti poster alfabet, buku bergambar, dan permainan interaktif, dapat membantu anak memperkuat hubungan antara huruf dan bunyi.

²⁵ N. Sasmi dan Habib Khalilur Rahman, "Analisis Teori Kognitif Jean Piaget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter* 4, no. 1 (2022): 13–22.

Anak usia 5-6 tahun diajarkan huruf kecil terlebih dahulu karena huruf kecil lebih sering digunakan dalam teks dibandingkan huruf besar. Ini membantu anak mengenali pola kata lebih cepat saat mulai membaca. Selain itu, huruf kecil sering kali lebih mudah untuk ditulis karena bentuknya sederhana dan sering digunakan dalam aktivitas menulis sehari-hari. Menguasai huruf kecil terlebih dahulu juga memberikan dasar yang baik untuk kelanjutan pembelajaran literasi.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Tika Surtika dkk berjudul Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di tk ar-rahman kecamatan sukahening. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental design dengan bentuk one grup pre-test-post test design. Kegiatan pre-test yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikannya media puzzle huruf dan post-test yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah diberikan perlakuan media puzzle huruf, kemudian data dihitung dengan teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif untuk menghitung dan mendeskripsikan hasil data yang diperoleh dilapangan. Berdasarkan hasil uji hipotestis menunjukan nilai signifikansi yang

diperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,005 dengan kriteria pengujian $0,005 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan pre-test dengan post-test dalam kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media puzzle huruf maka H_0 ditolak. Untuk melihat perbedaannya maka dilakukan uji wilcoxon yaitu nilai data post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test dengan rata-rata peningkatan signifikansi 5,50. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui di lembaga Taman Kanak-kanak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran pengenalan huruf. Idealnya pelaksanaan pengenalan huruf kepada anak dilakukan dengan menggunakan media yang menyenangkan dan mampu menstimulus kemampuan anak dalam mengenal huruf. Namun di lapangan keterbatasan media menyebabkan praktik pembelajaran kurang bervariasi sehingga masih memanfaatkan media yang ada di dalam kelas. Media untuk menstimulus perkembangan anak beraneka ragam salah satunya dengan menggunakan media puzzle huruf yang sudah ada dipasaran. Hal tersebut melatarbelakangi dilaksanakannya penelitian di TK AR-Rahman kelompok A Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya dengan jumlah siswa 10 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening.²⁶

²⁶ Tika Surtika, Sumardi Sumardi, dan Yasbiati Yasbiati, "Pengaruh Media Puzzle Huruf

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama menggunakan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenak huruf. Perbedaannya adalah tempat penelitian dan jumlah sampel.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Windri kapiso dkk, berjudul kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. Masalah dalam penelitian ini bagaimana Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf pada anak kelompok B di TK Al-Qur'an Uswatun Hassanah Ollot 1 Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk medeskripsikan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B dengan jumlah 17 anak di TK Al-Qur'an Uswatun Hassanah Ollot 1 Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif serta teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan anak mengenal huruf berada pada tahap berkembang sangat baik rata-rata 11.75%, Mulai berkembang rata-rata 82.35% dan belum berkembang 5.88% dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK Al-Qur'an Uswatun

Hassanah Ollot 1 Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara Mulai Berkembang.²⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang saya lakukan menggunakan metode kuantitatif sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif.

- 3) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suci Amalia berjudul, Pengembangan media puzzle untuk menumbuhkan kemampuan mengenal huruf latin bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media puzzle untuk menumbuhkan kemampuan mengenal huruf latin anak usia dini. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan sampai uji tahap validasi dengan mengembangkan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya dengan menggunakan model pengembangan ADDEI, Analysis, Design, Develop, Evaluation, dan Implementation). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau Research and Development/ R&D. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, adapun instrument penelitiannya yaitu lembar validasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data pengembangan dan analisis data kevalidan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle huruf latin setelah dikembangkan

²⁷ Kapiso, Djuko, dan Laiya, “Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak.”

dan divalidasi oleh ahli validator media dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf latin untuk anak usia dini, slain itu dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dari hasil analisis data kevalidan media dan instrument, diperoleh nilai rata-rata kevalidan dari semua validator $3,52 \leq V \leq 4$ sangat valid sehingga dapat dikatakan media puzzle huruf latin dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Peningkatan ini terjadi karena kelengkapan fitur media puzzle huruf latin berupa tema yang beragam, ilustrasi yang menarik dari segi gambar, nama gambar, huruf a-z, warna, bentuk, dan segi penggunaannya.²⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama menggunakan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenak huruf anak. Perbedaannya adalah proposal yang saya buat menggunakan metode kualitatif.

C. Kerangka Berfikir

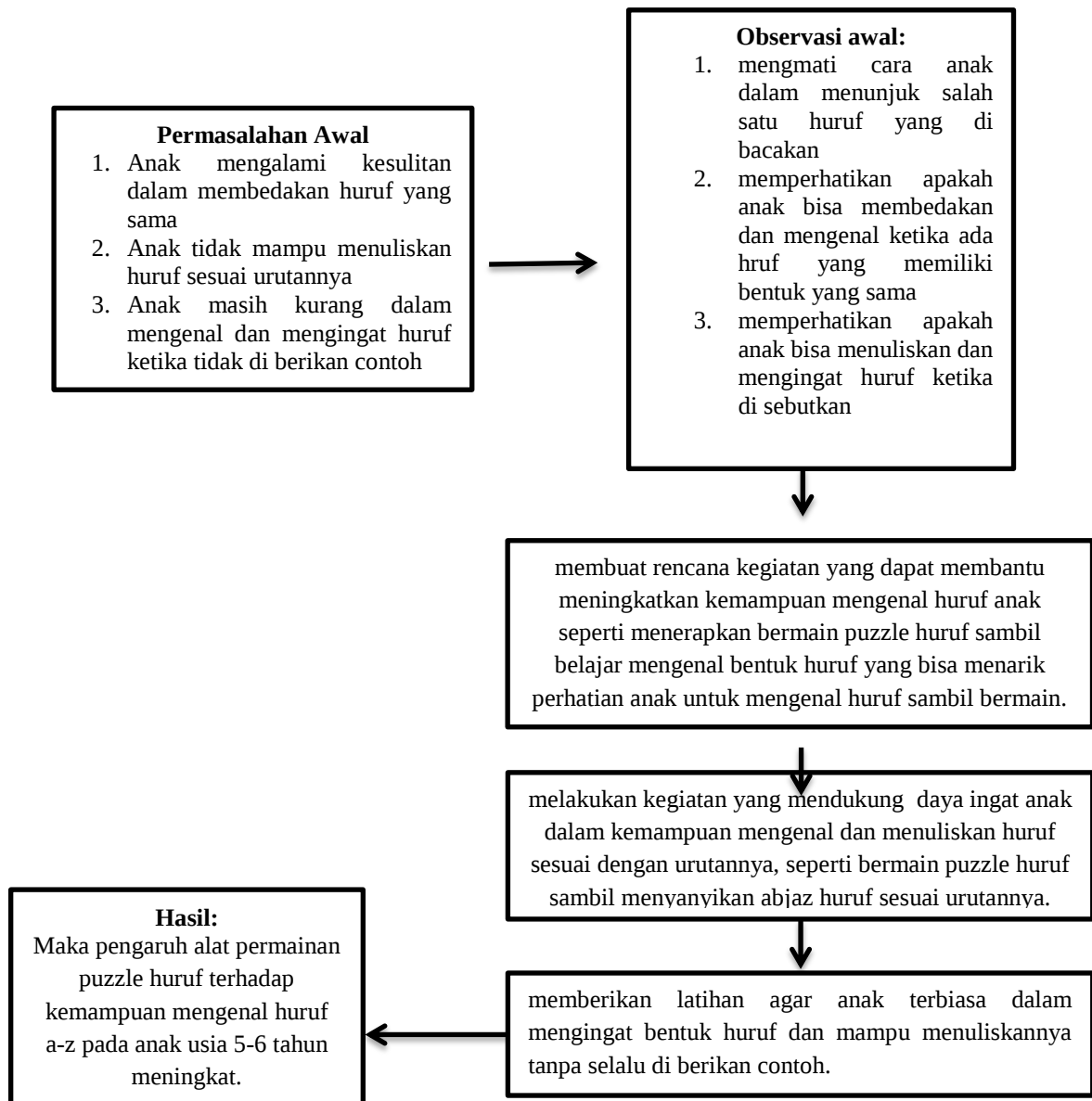
Kerangka pikir adalah bagian dari teori penelitian yang menjelaskan tentang alasan atau argumentasi bagi rumusan hipotesis. Kerangka pikir menggambarkan alur pikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain mengapa dia mempunyai anggapan seperti yang diutarakan dalam hipotesis. Penulisan dalam kerangka pikir harus

²⁸ Suci Amalia dan Dahlia Patiung, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini," *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021): 53–65.

didasarkan atas pendapat para ahli dan hasil penelitian terdahulu. Kerangka pikir menggambarkan alur pikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain mengapa dia mempunyai anggapan seperti yang diutarakan dalam hipotesis.

Bagan 3.1

Kerangka Fikir



D. Hipotesis

Berdasarkan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Ho = Tidak ada pengaruh penggunaan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf a-z pada anak usia 5-6 tahun.

Ha = Ada pengaruh penggunaan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf a-z pada anak usia 5-6 tahun.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di TK Al-Ikhsan Padangsidempuan, Jl. Imam Bonjol Gg Swadaya No.16 Padangsidempuan, Kecamatan Padangsidempuan Selatan, Kota Padangsidempuan Sumatera Utara. Peneliti memilih lokasi penelitian ini, karena peneliti melihat masih banyak anak di TK Al-ikhsan yang belum mampu mengenal huruf yang memiliki kesamaan dan kurang mampu mengingat huruf sesuai urutannya juga menuliskannya. Adapun observasi pada penelitian ini dilaksanakan pada 28 April 2025 – 28 Mei 2025.

Tabel 3.1
Agenda/perencanaan penyusunan skripsi

No	Kegiatan	Bulan										
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agust
1	Pengesahan Judul	√										
2	Penyusunan Proposal	√	√	√	√	√	√					
3	Revisi Proposal		√	√	√	√	√					
4	Seminar Proposal						√					
5	Penelitian Lapangan						√	√				

6	Menyusun Hasil Penelitian							√	√	√	√	√
7	Seminar Hasil											√
8	Revisi Hasil Penelitian											√
9	Sidang Munaqasyah											

B. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti harus menggunakan metode penelitian yang tepat. Penelitian secara hakiki terbagi menjadi dua, yakni penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Berdasarkan permasalahan yang dibahas peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *cause and effect*. Penelitian *cause and effect* adalah hubungan sebab akibat, bila X maka Y. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan pengukuran tingkatan suatu ciri tertentu. Penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, dan perhitungan lainnya.²⁹

Dengan kata lain penelitian ini menggunakan perhitungan angka atau kuantitas. Biasanya dilakukan untuk mengkaji kemungkinan hubungan sebab akibat antara faktor tertentu yang mungkin menjadi penyebab gejala yang diselidiki. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk

²⁹ Imam Gunawan, "Metode penelitian kuantitatif," Retrieved June 7 (2016): 2017.

menguji pengaruh penggunaan alat permainan puzzle huruf (X) terhadap kemampuan mengenal huruf a-z pada anak usia 5-6 tahun (Y). Analisis yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana.

Teknik analisis ini dipilih peneliti karena selain untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan puzzle huruf (X) terhadap kemampuan mengenal huruf a-z pada anak usia 5-6 tahun (Y), juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan alat permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah alat permainan puzzle huruf (X), sedangkan yang menjadi variabel terikatnya yaitu kemampuan mengenal huruf a-z (Y) di TK Al-Ikhsan Padangsidimpuan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental design*.³⁰ Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari *pre-experimental design*. *Quasi-experimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir

³⁰ Iis Prasetyo, "Teknik analisis data dalam research and development," *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012,

sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.³¹

Tabel 3.2
Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttet</i>
Y ₁	X	Y ₂

Keterangan :

Y₁ : *Pretest* kelas eksperimen

Y₂ : *Posttest* kelas eksperimen

X : *Treatment* / perlakuan yang diberikan

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi Penelitian

Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek (manusia, hewan, benda, dan lain-lain) yang menjadi sasaran keseluruhan gejala/satuan yang ingin diteliti. Sugiyono mengatakan bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Al-Ikhsan Padangsidempuan yang terdiri dari tiga kelas 2 kelas kelompok B (kelas abu bakar dan kelas bilal) dan 1 kelas kelompok A (kelas utsman) dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 71 orang.

³¹ T. Dicky Hastjarjo, "Rancangan eksperimen-kuasi," *Buletin psikologi* 27, no. 2 (2019): 187–203.

2) Sampel Penelitian

Sampel adalah sekumpulan kasus yang ditarik atau dipilih dari kumpulan atau populasi kasus yang lebih besar, biasanya dengan tujuan memperkirakan karakteristik dari himpunan atau populasi yang lebih besar. Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel. Pengertian *purposive sampling* menurut Sugiyono adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data, keterangan, dan informasi yang dapat dipercaya dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk memperoleh data dengan beberapa cara yaitu melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi.³²

Adapun sampel dalam penelitian ini berdasarkan pada *purposive sampling* adalah sebanyak satu kelas yang terdiri dari 20 orang anak-anak di TK Al-Ikhsan Padangsidempuan. Alasannya karena kelas tersebut memiliki karakteristik usia yang sama yaitu 5-6 tahun.

³² Gunawan, "Metode penelitian kuantitatif."

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Pada penelitian kuantitatif data yang didapatkan harus jelas dan spesifik.³³

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes, dan dokumentasi. Adapun Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah tes dan dokumentasi yang berisi daftar jenis perlakuan/perilaku yang mungkin timbul dan diamati.³⁴. Untuk memudahkan penyusunan instrumen penelitian maka perlu kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang di teliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan di teliti.

E. Uji Validasi Dan Rehabilitas Data

1. Validasi

Validitas instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa

³³ Leon Andretti Abdillah dkk., *Metode penelitian dan analisis data comprehensive*, vol. 1 (Penerbit Insania, 2021),

³⁴ Ali Muhson, "Teknik analisis kuantitatif," *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 2006, 183–96.

yang seharusnya di ukur. Ada tiga alasan untuk melihat sejauh mana itu, yaitu (a) didasarkan pada isinya, (b) didasarkan pada kesesuaian pada constuk nya dan (c) didasarkan kesesuaiannya dengan kriterianya, yaitu instrumen lain yang dimaksud merekam/mengukur hal yang sama.³⁵

Pada penelitian ini peneliti menggunakan validitas isi. Dimana validitas isi adalah validitas yang ditegakkan pada langkah telaah dan revisi butir pertanyaan atau pertanyaan berdasarkan pendapat profesional para penelaah. Validitas isi ini mengacu pada sejauh mana suatu instrumen (kisi- kisi instrumen) mengukur konsep dari suatu teori, yaitu yang menjadi dasar penyusunan instrumen (skala). Untuk itu perlu adanya pembahasan mengenai teori tentang variabel yang akan diukur. Indikator tersebut dijabarkan menjadi butir-butir instrumen baik dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan.

2. Rehabilitas Tes

Relibialitas berasal dari kata *reability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil

³⁵ Rohmad Qomari, “Teknik penelusuran analisis data kuantitatif dalam penelitian kependidikan,” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 3 (2009): 527–39.

pengukuran yang relatif sama selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes dapat berupa lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar instrumen berupa tes ini berisi soal-soal tes.

Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan puzzle huruf terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf A sampai Z. Lembar soal tersebut berisi berbagai jenis pertanyaan sederhana, seperti mencocokkan huruf, menyebutkan nama huruf, atau menuliskan huruf yang ditunjukkan. Dengan melihat hasil tes ini, peneliti dapat menilai apakah setelah bermain puzzle huruf, anak-anak lebih mudah mengenali dan mengingat bentuk serta nama huruf-huruf dari A sampai Z. Tes ini diberikan secara individual dengan suasana yang menyenangkan agar anak-anak merasa nyaman dan tidak tertekan saat menjawab.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, yang

memberikan informasi untuk proses penelitian. Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara melihat dan mencatat kembali data-data yang diperlukan dalam penelitian. Metode dokumentasi dipilih karena penelitian ini membutuhkan data-data tertulis maupun gambar sebagai bahan menganalisis perkembangan penelitian. Adapun data dokumentasi dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar Kerja Anak (LKA).

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengambil gambar (foto) selama kegiatan berlangsung. Gambar diambil saat peneliti menjelaskan cara bermain puzzle huruf kepada anak-anak, dan saat anak-anak sedang bermain puzzle huruf secara langsung. Tujuan dari pengambilan gambar ini adalah untuk merekam kegiatan yang dilakukan sebagai bukti pelaksanaan penelitian, serta memperlihatkan bagaimana respon dan antusias anak-anak selama bermain. Gambar-gambar tersebut akan digunakan sebagai pendukung laporan penelitian, agar proses kegiatan dapat dijelaskan secara lebih jelas dan nyata.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, teknik analisa data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik. Adapun yang akan diuji adalah kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Hasil data yang dianalisa secara deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dengan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *statistic inferensial*. Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan Uji-t, langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pengujian normalitas ini harus

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo_i - fe_i)^2}{fe_i}$$

dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal. Pengujian ini menggunakan uji normalitas data dengan menggunakan rumus chi kuadrat (χ^2) berikut:

Keterangan :

χ^2 : Chi kuadrat

fo_i : Frekuensi yang di observasi

fe_i : Frekuensi yang diharapkan

Nilai χ^2 hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai χ^2 tabel yang diambil dari tabel nilai chi kuadrat dengan dk penyebut

= $n-1$ dan dk pembilang = $n-1$, dan kesalahan yang ditetapkan 5%. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan X^2 hitung dengan X^2 tabel :

- 1) Jika X^2 hitung < X^2 tabel, maka distribusi data dinyatakan normal
- 2) Jika X^2 hitung > X^2 tabel, maka distribusi data dinyatakan tidak normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Penguji yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

Adapun rumusan homogenitas perbandingan varians :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = $n-1$ dan dk pembilang = $n-1$. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} .

1. jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti varians tidak homogen
2. jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti

varians homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan Uji-t maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Apabila hasil T_{hitung} pada signifikan 95% ($\alpha = 5\%$) dengan da (derajat kebebasan) $n_1 + n_2 - 2$ maka hipotesis yang di ajukan diterima, namun sebaiknya, jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka hipotesis ditolak. Dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan rumus uji t berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$ = Rata-rata nilai kelompok 1

$\bar{X}_2$ = Rata-rata nilai kelompok 2

S_1^2 = varians kelompok 1

S_2^2 = varians kelompok 2

n_1 = banyak subjek kelompok 1

n_2 = banyak subjek kelompok

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpul menggunakan instrumen tes yang sudah valid dan reliabel. Selanjutnya dideskripsikan data hasil penelitian:

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan

Taman Kanak- Kanak Al –Ikhsan Padangsidempuan didirikan pada tanggal 2 Mei 2019 dibawah naungan Lembaga Al-Ikhsan. Berdirinya TK AL-Ikhsan tentunya yang pertama, atas izin dan ridho ALLAH SWT. Dan Tokoh yang paling berjasa yang pertama ialah semangat yang kuat oleh ibu Ernawati Nasution,S.E,S.Pd serta dukungan dari keluarga dan teman-teman seperjuangannya yang ikut serta dalam menjalankan lembaga pendidikan TK Al-Ikhsan. Di awal tahun berdirinya Tk ini memiliki 86 anak didik dengan guru yang berjumlah 6 orang. Hingga saat ini TK Al-Ikhsan Memiliki 3 kelas (Kelas AbuBakar , Kelas Bilal dan Kelas Ustman).

Dalam catatan sejarahnya beberapa tahun kemudian setelah TK Al-Ikhsan Kota Padangsidempuan berdiri, Kantor Departemen Agama memberikan persyaratan agar lembaga ini dijadikan Yayasan. Pada saat ini TK Al Ikhsan kota Padangsidempuan berusaha menjadi landasan pendidikan anak usia dini yang bernuansa

Islami yang terdepan dalam memberikan pelayanan prima, Pendidikan agama kepada masyarakat di Kota Padangsidempuan dan sekitarnya khususnya di Padangmatinggi Lestari, meskipun pada kenyataannya banyak sekali rintangan-rintangan untuk merealisasikan tujuan baik tersebut, namun berbekal semangat dan rasa ikhlas dalam membaktikan diri pada ibu Ernawati dan mendidik anak bisa baca Al-Quran di pada anak usia dini.

2. Alamat dan Lokasi Tk Al Iksan Kota Padangsidempuan

Lokasi Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al-Ikhsan Kota Padangsidempuan.

Nama : TK AL IKHSAN
NPSN :69930606
Alamat : Jl. Imam Bonjol Gg. Swadaya
Kelurahan : Padang Matinggi Lestari
Kecamatan : Padangsidempuan Selatan
Kota : Padangsidempuan
Provinsi : Sumatera Utara
Kode Pos : 22727
Lintang :1 (satu)
Bujur : 99
Luas Tanah : 252 m ²

3. Visi dan Misi TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan

Adapun Visi dan Misi TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan adalah sebagai berikut:

- a. Visi : Mewujudkan anak yang beriman, cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia
- b. Misi :
 - 1) Menanamkan nilai-nilai keagamaan sejak dini.
 - 2) Menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
 - 3) Menumbuhkan kebiasaan hidup sehat dan disiplin.
 - 4) Menjalin kerja sama yang harmonis dengan orang tua.

4. Keadaan Guru di TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan

Guru Mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran, bahkan guru juga menentukan tercapainya visi dan misi serta tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sekolah. Maka dari itu biasanya guru memiliki latar belakang pendidikan dan pelatihan dalam pengembangan anak usia dini, teknik pengajaran yang sesuai, dan cara mendukung kemandirian anak-anak, guru juga bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang aman, tidak hanya mengajar tetapi juga berperan sebagai pengasuh dan pendamping dalam perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak usia dini. Dalam peningkatan pendidikan selalu bertitik tolak pada peningkatan mutu guru sebagai tenaga pendidik yang profesional dan juga handal

ualam ntuk meningkatkan keterampilan metode pengajaran dalam kegiatan belajar.

Adapun keadaan guru di TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan dapat di lihat di tabel berikut:

Tabel 4.1
Daftar guru TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan

No.	Nama	NUPTK/NPK/ Peg ID	JK	Alamat
1.	Hasmarina Hsb	4454776677230092	P	Jl.Manunggang Jae
2.	Holila Batubara	2052763664210173	P	Jl. Imam Bonjol
3.	Nanna Yuliana	6352762664300073	P	Jl. Aek Kapur
4.	Nur Hayati Lbs	2344765666130123	P	Jl.Sutan Maujalo
5.	Nur Mayasari Hsb	2858770671230292	P	Jl. Simanuldang Jae

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa guru yang ada di TK Al Iksan berjumlah 5 Orang dan Ernawati Nasution S.E, S. Pd sebagai Kepala Sekolah.

5. Struktur Kepengurusan Sekolah TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan

Struktur kepengurusan dapat bervariasi tergantung pada kebijakan sekolah. Kepengurusan sekolah merujuk pada tata cara atau susunan yang mengatur sebuah sekolah diorganisasi dan dijalankan, struktur organisasi sekolah mencakup tanggung jawab atas pengelolaan keseluruhan sekolah Tk termasuk semua aspek operasional dan pendidikan di sekolah, bertanggung jawab atas

pengembangan dan implementasi kurikulum yang sesuai dengan standar pendidikan nasional serta bertanggung jawab langsung atas pengajaran dan pembelajaran di kelas, wewenang serta hubungan pada lingkungan sekolah tersebut. Struktur Kepengurusan ini dirancang untuk mendukung pengelolaan yang efektif dari aspek-aspek pendidikan dan administrasi di sekolah dengan tujuan utama untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman dan produktif bagi anak usia dini. Untuk lebih jelasnya berikut struktur di TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan.

Tabel 4.2
Struktur Kepengurusan Sekolah TK Al Ikhsan Kota
Padangsidempuan

No.	Nama	Jabatan
1.	Ernawati Nasution S.E, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Hasmarina Hasibuan	Guru
3.	Holila Batubara	Guru
4.	Nanna Yuliana Tanjung	Guru
5.	Nur Hayati Lubis	Guru
6.	Nur Mayasari Hasibuan	Guru

6. Keadaan Anak Usia Dini

Keadaan anak usia dini di sekolah dapat bervariasi tergantung pada banyak faktor. Anak di taman kanak-kanak secara umum memiliki tahap perkembangan fisik dan kognitif yang cepat, serta dalam masa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan memiliki peserta didik berjumlah 71 orang. Adapun keadaan anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.3
Keadaaan Peserta Didik

No.	Jenis Kelamin Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik
1.	Perempuan	41
2.	Laki-laki	30

7. Sarana dan Prasarana TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan

Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwasanya peneliti mengetahui secara jelas dan mendata semua sarana yang ada di TK Al Ikhsan kota Padangsidempuan untuk melihat kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut:

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana Sekolah

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Kantor Kepala Sekolah	1
2.	Kantor Guru	1
3.	Kelas TK	3
4.	Rak Sepatu	2
5.	Area Bermain	1
6.	Kamar Mandi	2
7.	Papan Tulis	4
8.	Meja Murid	71
9.	Meja Guru	5
10.	Jam Dinding	4
11.	Kursi Guru	5
12.	Komputer	1
13.	Ayunan	2
14.	Seluncuran	2
15.	Terowongan	1
16.	Rak Buku	4
17.	Keranjang Sampah	4

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana di TK IAI Ikhsan kota Padangsidempuan sudah cukup memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran serta permainan anak. Ini termasuk ruang kelas yang nyaman, area bermain yang

aman serta perlengkapan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Sarana dan Prasarana yang baik membantu menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif dan mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Awal (*Pretest*)

Data hasil *pretest* anak kelas eksperimen pada kelas Abu Bakar Tk Al Ikhsan Kota Padangsidimpuan sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Data Awal (*pretest*) sebelum
dilakukan Perlakuan (*treatment*)

No.	Nama Anak	Nilai	Kategori
1.	AZN	12	BB
2.	AA	17	MB
3.	AM	20	MB
4.	AR	9	BB
5.	AH	22	BSH
6.	AF	15	MB
7.	MF	10	BB
8.	RK	18	MB
9.	RA	25	BSH
10.	SAI	11	BB
11.	DN	13	BB
12.	RH	19	MB
13.	ZL	23	BSH
14.	FZ	16	MB
15.	LD	14	BB
16.	SN	21	MB
17.	IR	8	BB
18.	HD	24	BSH
19.	MA	27	BSH
20.	QA	30	BSB

Berdasarkan tabel 4.5 hasil data awal *pretest* sebelum dilakukan perlakuan *treatment* pada kelas eksperimen dapat dilihat

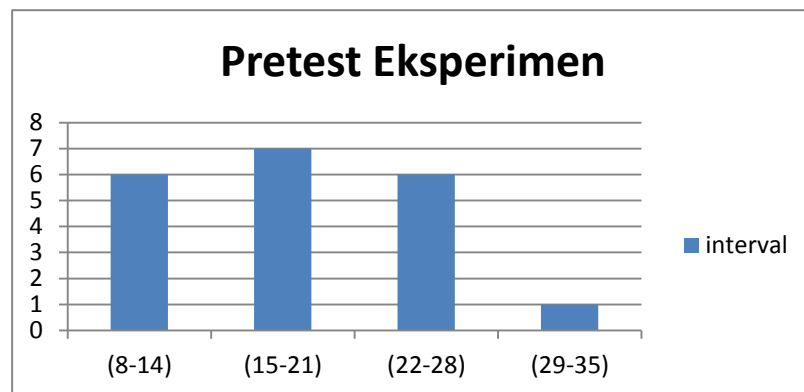
terdapat 6 anak kategori belum berkembang (BB), 7 anak kategori mulai berkembang (MB), 6 anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 anak kategori berkembang sangat baik (BSB).

Daftar distribusi frekuensi data awal *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Data Awal (*pretest*)

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	8-14	6	Belum Berkembang	30%
2.	15-21	7	Mulai Berkembang	35%
3.	22-28	6	Berkembang Sesuai Harapan	30%
4.	29-35	1	Berkembang Sangat Baik	5%

Berdasarkan tabel 4.6 distribusi frekuensi data awal (*pretset*) kelas eksperimen dapat dilihat bahwa interval data 8-14 terdapat 6 anak kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 30%, interval data 15-21 terdapat 7 anak kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 35%, interval data 22-28 terdapat 6 anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 30%. Interval data 29-35 terdapat 1 anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 5%. Dibawah ini akan dibuat gambaran karakteristik variabel penelitian yaitu berupa diagram dan data kelompok sebagai berikut:



Gambar 4.1
Diagram *Pretest* Kelas Eksperimen

Dari gambar diagram di atas terlihat bahwa data awal *pretest* kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) menunjukkan keadaan atau kondisi yang tidak tetap atau berubah – ubah dapat dilihat interval data 8-14 terdapat 6 anak, interval 15-21 terdapat 7 anak, interval data 22-28 terdapat 6 anak dan data interval 29-35 terdapat 1 anak.

Kemudian kemampuan anak dalam mengerjakan lembar *pretest* masih kurang baik, karena dari data diagram batang tersebut masih 1 anak yang kemampuan mengenal hurufnya mulai berkembang sangat baik dari 20 anak yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Dapat dilihat dari anak yang memiliki rentang 29-35 hanya menunjukkan pada frekuensi 1.

Data tersebut dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian. Data distribusi antara lain

terdiri dari mean (rata-rata), persentase ketuntasan anak, standar deviasi, variansi, nilai minimum dan nilai maksimum.

Berikut ini deskripsi hasil belajar untuk *pretest* kelas eksperimen yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.7
Distribusi Data Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen

No.	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1.	Mean	17,55
2.	Std. Deviasi	6,12
3.	Varians	14,24
4.	Nilai Minimum	8
5.	Nilai Maksimum	30

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel 4.7 di atas, data awal *pretest* di kelas eksperimen menunjukkan rata-rata (mean) sebesar 17,55, yang masih tergolong kategori rendah. Nilai standar deviasi sebesar 6,12 menunjukkan bahwa data menyebar dari nilai rata-rata sebesar $\pm 6,12$ satuan. Oleh karena itu, dilakukan perlakuan khusus dalam bentuk penerpan model pembelajaran dalam mengenal huruf.

2. Deskripsi Data Nilai Akhir (*Posttest*)

Setelah peneliti mendapatkan data awal dari kelas eksperimen di TK Al Ikhsan Kota Padangsidempuan, peneliti selanjutnya menggunakan permainan puzzle huruf pada kelas eksperimen terhadap kemampuan mengenal huruf A-Z. Hasil data *posttest* anak setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Data Akhir (*Posttest*)
Setelah Dilakukan Perlakuan(*treatment*)

No.	Nama Anak	Nilai	Kategori
1.	AZK	24	BSH
2.	AA	28	BSH
3.	AM	30	BSB
4.	AR	22	BSH
5.	AH	25	BSH
6.	AF	21	MB
7.	MF	32	BSB
8.	RK	29	BSB
9.	RA	26	BSH
10.	SAI	20	MB
11.	DN	24	BSH
12.	RH	27	BSH
13.	ZL	30	BSB
14.	FZ	25	BSH
15.	LD	22	BSH
16.	SN	23	BSH
17.	IR	19	MB
18.	HD	28	BSH
19.	MA	33	BSB
20.	QA	35	BSB

Berdasarkan tabel 4.8 hasil data akhir *posttest* sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dapat dilihat tidak ada anak dengan kategori belum berkembang (BB), hanya terdapat 3 anak kategori mulai berkembang (MB), terdapat 10 anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 7 anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

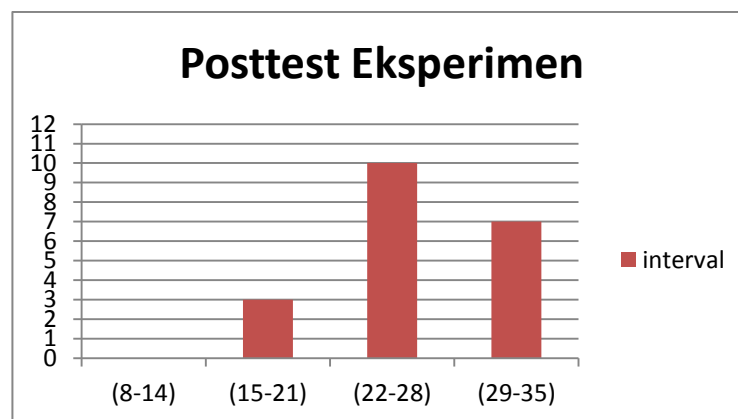
Adapun daftar distribusi frekuensi data akhir *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Data Akhir (*posttest*)

No.	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	8-14	-	Belum Berkembang	-

2.	15-21	3	Mulai Berkembang	15%
3.	22-28	10	Berkembang Sesuai Harapan	50%
4.	29-35	7	Berkembang Sangat Baik	35%

Berikut ini deskripsi tabel 4.9 distribusi data akhir *posttest* kelas eksperimen sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat interval data 8-14 tidak terdapat anak dengan kategori belum berkembang (BB), interval data 15-21 terdapat 3 anak kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 15%, interval data 22-28 terdapat 10 anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 50% dan interval data 29-35 terdapat 7 anak kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 35%. Dibawah ini akan dibuat gambaran karakteristik variabel penelitian yang berupa diagram dari data kelompok sebagai berikut untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian.



Gambar 4.2
Diagram *Posttest* Anak Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram data *posttest* kelas eksperimen di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf A-Z anak lebih berkembang. Artinya kemampuan mengenal huruf anak lebih baik

pada data *posttest* dibandingkan dengan data *pretest* pada kelas eksperimen, dapat dilihat interval data 8-14 tidak terdapat anak, interval data 15-21 terdapat 3 anak , interval 22-28 terdapat 10 anak,dan interval data 29-35 terdapat 7 anak.

Data tersebut dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian. Data distribusi antara lain terdiri dari rata-rata (mean), standar deviasi, variansi, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Berikut ini dekripsi data untuk *posttest* kelas eksperimen yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10
Distribusi Data Akhir (*Posttest*)

No.	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1.	Mean	26,15
2.	Std. Deviasi	4,36
3.	Varians	3,36
4.	Nilai Minimum	19
5.	Nilai Maksimum	35

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel 4.10 di atas, data akhir *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar anak setelah diberikan perlakuan (*treatment*) adalah 26,15, yang berarti telah meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata saat *pretest* yaitu 17,55. Standar deviasi sebesar 4,36 menunjukkan bahwa sebaran nilai dari rata-rata semakin mengecil, artinya nilai anak-anak cenderung seragam dan berada di sekitar nilai tengah. Nilai minimum yang diperoleh adalah 19 dan nilai maksimum adalah 34, dengan varians sebesar 10,49. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

hasil data *posttest* eksperimen mengalami perubahan dan meningkat dengan baik.

C. Uji Persyaratan Analisis

Untuk menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh maka digunakan statistik inferensial yang menyediakan aturan atau cara yang dipergunakan sebagai alat dalam menarik kesimpulan yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Data Nilai Awal (*Pretest*)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa ada yang diperoleh dari kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk menghitung atau mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka diuji dengan rumus Chi Kuadrat.

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}
Eksperimen	3,11	7,815

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan $dk = \text{jumlah kelas} - 1 - \text{parameter estimasi} = 2$ dan taraf signifikan 5%. Dari data di atas dapat dilihat bahwa $X^2_{hitung}(3,11) < X^2_{tabel}(7,815)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ini berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data awal sampel mempunyai variansi yang homogen (sama). Di bawah ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas dengan data tabelnya.

Tabel 4.12

Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	1,41	4,49

F_{hitung} diperoleh dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Varians terbesar dari data adalah 15,81 dan varians terkecil adalah 11,18. Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Sehingga diperoleh $F_{hitung} = 1,41 < 4,49$ dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = 8, artinya varians homogen.

2. Uji Persyaratan Data Nilai Akhir(*Posttest*)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen berdistribusi normal setelah dilakukan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf a-z. Perhitungan hasil data *posttest* uji normalitas dengan menggunakan rumus chi kuadrat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Normalitas Posttest

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}
Eksperimen	2,77	7,815

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, dengan $dk = \text{jumlah kelas} - 1 - \text{parameter estimasi} = 5 - 1 - 2 = 2$, dan taraf signifikansi 5%. Dari data di atas dapat dilihat bahwa X^2_{hitung} kelas eksperimen (2,77) < X^2_{tabel} (7,815), sehinggadapat disimpulkan bahwa hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai akhir sampel mempunyai variansi yang homogen(sama). Di bawah ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas dengan nilai tabelnya.

Tabel 4.14
Hasil Uji Homogenitas Posttest

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	1,30	4,49

F_{hitung} diperoleh dengan membenadingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Varians terbesar data adalah 19,04 dan varians terkecil data adalah 14,65. Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, sehingga diperoleh $F_{hitung} = 1,30 < 4,49$, dengan $dk \text{ pembilang} = 1$ dan $dk \text{ penyebut} = 8$, artinya pada kelas

ekperimen setelah dilakukan pembelajaran kemampuan mengenal huruf a-z mempunyai varians yang homogen.

D. Uji Hipotesis

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada data awal(*pretest*) di kelas eksperimen menunjukkan bahwa data bersifat normal dan homogen, hal ini dilihat dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan peneliti.

Adapun hasil uji persyaratan *posttest* pada kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka dari itu untuk memudahkan peneliti dalam menguji hipotesis digunakan aplikasi aplikasi SPSS versi 25 dengan menggunakan rumus uji-t. Dibawah ini adalah hasil perhitungan uji-t dengan nilai tabelnya.

Tabel 4.25
Hasil Uji Hipotesis

Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}
Eksperimen	5,437	2,101

Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan rumus uji-t, diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$, yaitu $T_{hitung} > T_{tabel} = 2,101$ dengan $dk = 18$ dan taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa: **“terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenai huruf A - Z anak usia 5-6 tahun di TK Al- Ikhsan Kota Padangsidimpuan”**.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Ikhsan Kota Padangsidempuan yang melibatkan 20 anak yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf A–Z pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Ikhsan Kota Padangsidempuan. Permainan puzzle huruf merupakan suatu kegiatan bermain edukatif di mana anak-anak diminta untuk menyusun potongan-potongan huruf menjadi satu kesatuan bentuk huruf utuh sesuai abjad A–Z. Dalam pelaksanaannya, anak tidak hanya mengasah kemampuan visual dan kognitif, tetapi juga meningkatkan daya ingat serta mengenal bentuk dan urutan huruf dengan lebih menyenangkan. Kegiatan ini dilakukan secara individual maupun berkelompok dengan pendampingan guru dalam proses pembelajaran harian.

Kemampuan mengenal huruf adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa dan kesiapan literasi anak usia dini. Kemampuan ini mencakup aspek pengenalan visual terhadap bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta memahami urutan alfabetis huruf A sampai Z. Dalam teori perkembangan anak, kemampuan mengenal huruf berkaitan erat dengan kesiapan membaca dan menulis di masa selanjutnya. Oleh karena itu, stimulasi yang menarik dan menyenangkan sangat diperlukan, salah satunya dengan media permainan seperti puzzle huruf yang bersifat edukatif dan memfasilitasi pembelajaran aktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan puzzle huruf sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t melalui aplikasi SPSS versi 25, diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5,437 > 2,101$ dengan tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 18. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari, M., dkk pada tahun 2022 yang berjudul "Pengaruh Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini 4–5 Tahun di TK Islam Hanifa Karawang". Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pendekatan One Group Pretest–Posttest yang melibatkan 10 anak sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf yang signifikan setelah anak diberikan perlakuan berupa permainan puzzle huruf. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,885 lebih besar dari t_{tabel} 2,262 dengan tingkat signifikansi di bawah 0,05. Hal ini membuktikan bahwa media puzzle huruf efektif meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dari A sampai Z³⁶.

³⁶ Purnamasari, M. D., Darmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Islam Hanifa Karawang. *Al-Abyadh*, 5(2), 59-68.

Penelitian kedua dilakukan oleh Daulay, Z. Z., Sa'Dia, A. H., dan Sit, M pada tahun 2024 dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Kecerdasan Linguistik Anak melalui Media Puzzle Huruf". Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dan dilakukan di TK Hamdaniyah dengan melibatkan guru dan anak usia 4–5 tahun sebagai informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle huruf tidak hanya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, tetapi juga turut menumbuhkan kecerdasan linguistik anak secara umum. Melalui permainan puzzle huruf, anak lebih termotivasi untuk belajar, memiliki kepercayaan diri yang lebih baik, dan mulai menunjukkan perkembangan dalam kosa kata, komunikasi, serta prakemampuan membaca dan menulis. Penelitian ini menegaskan bahwa media yang menyenangkan dan interaktif sangat penting dalam mendukung kesiapan literasi anak usia dini³⁷.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Amalia, S. dan Patiung, D. Pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini". Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, dan melibatkan proses validasi media kepada para ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle huruf latin yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Penggunaan media

³⁷ Daulay, Z. Z., Sa'Dia, A. H., & Sit, M. Pengembangan Kecerdasan Linguistik Anak melalui Media Puzzle Huruf. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 8(1), 97-102.

ini secara nyata membantu anak dalam mengenal bentuk huruf, memahami urutan alfabet, dan meningkatkan daya ingat melalui pendekatan yang menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media puzzle huruf dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media edukatif yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini³⁸.

Ketiga penelitian tersebut secara keseluruhan mendukung bahwa permainan puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini secara signifikan, baik melalui pendekatan eksperimen, deskriptif, maupun pengembangan media.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain puzzle huruf, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf A–Z pada anak di kelas eksperimen secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Anak-anak menjadi lebih cepat dan tepat dalam mengenali bentuk serta urutan huruf, lebih termotivasi belajar huruf, dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle huruf merupakan media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf A–Z pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Ikhsan Kota Padangsidimpuan.

³⁸ Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53-65.

F. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metodologi penelitian yang telah dirancang secara sistematis. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil penelitian yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini dilaksanakan dengan penuh kehati-hatian, mengikuti prosedur penelitian eksperimen secara berurutan. Namun, dalam pelaksanaannya, peneliti menyadari bahwa masih terdapat beberapa kendala yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

1. Pada awal proses pembelajaran menggunakan permainan puzzle huruf, sebagian anak masih terlihat bingung dan belum terbiasa menyusun huruf secara mandiri, sehingga membutuhkan waktu adaptasi lebih dalam memahami cara bermain.
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pengaruh permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf A–Z, sedangkan aspek lain seperti kemampuan menulis huruf, menyebutkan bunyi huruf (fonem), atau membaca suku kata belum diteliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf A–Z pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Ikhsan Kota Padangsidimpuan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t melalui aplikasi SPSS, di mana diperoleh nilai T hitung = 4,521 dan T tabel = 2,110 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = 18. Karena T hitung > T tabel (4,521 > 2,110), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle huruf memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf A–Z secara efektif dan menyenangkan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa permainan edukatif seperti puzzle huruf dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Permainan ini membantu anak dalam mengenal bentuk huruf, melatih konsentrasi, serta mengembangkan kemampuan visual dan kinestetik secara bersamaan. Oleh karena itu, pendidik dapat mengintegrasikan kegiatan ini dalam kegiatan belajar di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti dalam hal ini yaitu:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan puzzle huruf sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu anak mengenal huruf A–Z. Permainan ini juga bisa menjadi variasi kegiatan belajar agar anak tidak mudah bosan serta lebih aktif dalam proses pembelajaran literasi awal.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mendukung dan memfasilitasi tersedianya media pembelajaran seperti puzzle huruf di kelas. Hal ini penting agar proses pembelajaran lebih kreatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek kemampuan bahasa dan literasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain disarankan untuk melanjutkan penelitian ini pada aspek yang lebih luas, seperti kemampuan membaca permulaan, menulis huruf, atau mengenali suku kata. Penelitian juga dapat dilakukan dengan subjek yang lebih banyak atau durasi yang lebih lama untuk melihat hasil yang lebih signifikan. Selain itu, pendekatan lain dengan media edukatif berbasis digital juga dapat menjadi bahan kajian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Leon Andretti, H. S. Sufyati, Puji Muniarty, Indra Nanda, Septina Dwi Retnandari, Wulandari Wulandari, Adirasa Hadi Prasetyo, Sarton Sinambela, Mansur Mansur, dan Triana Zuhrotun Aulia. *Metode penelitian dan analisis data comprehensive*. Vol. 1. Penerbit Insania, 2021.
- Amalia, Suci, dan Dahlia Patiung. “Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini.” *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021): 53–65.
- Apriliani, Nurhasanah. “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini.” PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Farida, Niken, Sakinah Siregar, dan Sardiana Tamba. “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Menyusun Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya.” *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 02 (2022): 61–72.
- Fatimah, Friska Nur, Hilyatul Ulya Najwa Afifah, Rizky Auliani, dan Sekar Ayu Larasati. “Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 44–56.
- Gunawan, Imam. “Metode penelitian kuantitatif.” *Retrieved June 7 (2016): 2017*.
- Hafid, Baharu

ddin. "Efektifitas Media Pembelajaran Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Inpres Lemoa Kab. Gowa." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 04 (2024): 245–53.

Hastjarjo, T. Dic

ky. "Rancangan eksperimen-kuasi." *Buletin psikologi* 27, no. 2 (2019): 187–203.

Kapiso, Windri, Rapi Us Djuko, dan Sri Wahyuningsi Laiya. "Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak." *Student Journal Of Early Childhood* 1, no. 1 (2021).

Kurinci, Dinta Ismaya, Sakinah Siregar, and Nidaun Nabila. "Analisis Metode Pembelajaran Steam Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini* 1.1 (2022): 20-25.

Laili, Ummy Fauziah, Choiru Umatin, Choirul Annisa, Asisul Khoirot, Nur Fadilatul Ilmiyah, Dewi Agus Triani, Nila Zaimatus Septiana, dan Eka Sulistyawati. "Pengantar Pendidikan." CV. Pustaka Learning Center, 2021.

Muhson, Ali. "Teknik analisis kuantitatif." *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 2006, 183–96.

Nabila, Nidaun, dan Sakinah Siregar. "Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita." *Daganak: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022): 1–7.

Prasetyo, Iis. "Teknik analisis data dalam research and development." *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012.

- Purnamasari, Mita Dewi, Astuti Darmiyanti, dan Feronica Eka Putri. "Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Tk Islam Hanifa Karawang." *Al-Abyadh* 5, no. 2 (2022): 59–68.
- Qomari, Rohmad. "Teknik penelusuran analisis data kuantitatif dalam penelitian kependidikan." *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 3 (2009): 527–39.
- Rasid, Abdul. "Implikasi Landasan-Landasan Pendidikan." *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 1, no. 1 (2018): 1–15.
- Sasmi, N., dan Habib Khalilur Rahman. "Analisis Teori Kognitif Jean Piaget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter* 4, no. 1 (2022): 13–22.
- Siregar, Sakinah, and Dewi Shara Dalimunthe. "Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini." *Marpokat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.1 (2022): 25-44.
- Siregar, Sakinah. "Understanding the Experiences of Chronic Disease Survivors in Using Herbal Medicines as an Alternative Treatment Approach in the context of rural communities in Indonesia." *PhytoCare: Journal of Pharmacology and Natural Remedies* 1.2 (2025): 79-86.
- Siregar, Hendri, dan Efrida Mandasari Dalimunthe. "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 3 Padangsidimpuan." *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 10, no. 1 (2022): 61–74.

Snowling, Margaret J., dan Charles Hulme. "Evidence-Based Interventions for Reading and Language Difficulties: Creating a Virtuous Circle: Evidence-Based Interventions." *British Journal of Educational Psychology* 81, no. 1 (Maret 2011): 1–23.

"Surtika et al. - 2020 - PENGARUH MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEN.pdf." Diakses 24 Februari 2025.

Surtika, Tika, Sumardi Sumardi, dan Yasbiati Yasbiati. "Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening." *Jurnal Paud Agapedia* 3, no. 1 (2020): 101–11.

———. "Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening." *Jurnal Paud Agapedia* 3, no. 1 (2020): 101–11.

Suryana, Dadan. *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media, 2021.

Widodo, Hery. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin, 2020.

Widyastuti, Ana. "Analisis upaya guru dalam mengembangkan bahasa pada anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Assaadah Limo Depok." *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 6, no. 1 (2018): 10–17.

Yahya, Yahya. "Perkembangan Bahasa Anak Menurut Noam Chomsky Dan Eric Lenneberg." PhD Thesis, IAIN Palangka Raya, 2020.

Jannah, RR., Sabi'ati, A. Pudjiastuti, A. "Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Multiple Intelligences." Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2018.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Iska Juliana Nasution
2. Nim : 2120600005
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 16 Juli 2003
5. Anak ke : 1 (anak pertama dari tiga bersaudara)
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Pelajar
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Padangsidempuan Selatan
10. Telp. HP : 083848249306
11. E-mail : iskajuliana16@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Iskandar Zulkarnain Nasution
 - b. Pekerjaan : Pemadam Kebakaran
 - c. Alamat : Padangsidempuan
 - d. Tel.Hp : 081375579800
2. Ibu
 - a. Nama : Deliana Pohan
 - b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 - c. Alamat : Padangsidempuan
 - d. Telp.Hp : 085358614371

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 200211Padangsidempuan Tammat Tahun 2015
2. MTsN2 Padangsidempuan Tammat Tahun 2018
3. MAN 1 Padangsidempuan Tammat Tahun 2021

Lampiran 1. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian

“Pengaruh Permainan Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z pada Anak Usia 5-6 Tahun

No.	Indikator Kemampuan	Skor Maks	Skor Anak
1.	Menyebutkan huruf A-Z secara lisan (dengan urutan benar)	10	
2.	Menyebutkan huruf yang ditunjukkan secara acak(acak 10 huruf)	10	
3.	Menyusun huruf puzzle sesuai bentuk huruf	5	
4.	Membedakan huruf besar dan kecil	3	
5.	Menyebutkan huruf awal dari nama benda(misal: apel →A)	4	
6.	Menyusun nama sederhana (contoh: IBU, AYAH, BOLA) dari puzzle	3	
Total		35	

Keterangan Skor:

- Skor diberikan untuk setiap jawaban/kemampuan benar.
- Tidak diberi skor jika tidak mampu menjawab, salah, atau tidak merespon

Kategori Penilaian

Interval Skor	Kategori
8-14	Belum Berkembang (BB)
15-21	Mulai Berkembang (MB)
22-28	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
29-35	Berkembang Sangat Baik (BSB)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : Tk Al- Ikhsan Padangsidempuan
Smt/Bulan/Minggu : II
Tema/Sub-tema : Bahasa / klasifikasi, mengidentifikasi, mencocokkan
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Alokasi Waktu : 180 Menit x 3 Pertemuan

A. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti

- 1.1 Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya;
- 1.2 Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- 1.3 Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia; dan
- 1.4 Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

2. Jati Diri

- 2.1 Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat.
- 2.2 Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila.
- 2.3 Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku.

2.4 Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

3. Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

3.1 Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.

3.2 Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis.

3.3 Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.

3.4 Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

3.5 Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.

3.6 Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.

3.7 Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.

B. Tujuan Pembelajaran (TP)

1. Mengajarkan anak untuk selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Anak dapat membacakan doa sebelum belajar dan sesudah belajar.

3. Anak dapat berperilaku sabar saat sedang bermain balok menunggu gilirannya dan meminta maaf ketika berbuat salah.
4. Anak mampu mengenal dirinya sendiri dan mengekspresikan perasaannya secara positif.
5. Anak dapat menunjukkan rasa percaya diri dan kemandirian dalam melakukan kegiatan bermain dan belajar.
6. Anak dapat diajak bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok.
7. Anak dapat mengenal huruf dan bisa menyebutkan huruf A sampai Z.
8. Anak dapat membedakan huruf besar dan kecil.
9. Anak dapat mencocokkan huruf besar dan kecil.
10. Anak dapat menyebutkan kata yang dimulai dari huruf tertentu.
11. Anak dapat menyusun huruf menjadi urutan alfabet A sampai Z.
12. Anak dapat menyebutkan huruf dari potongan huruf puzzle acak.
13. Anak dapat bertanggung jawab merapikan alat tulis dan alat bermain.
14. Meningkatkan semangat anak dalam belajar dan mengenal matematika.
15. Memberanikan diri anak menulis didepan kelas.
16. Mengembangkan perkembangan seni anak dalam bernyanyi.

C. Materi Pembelajaran

1. Do`a sebelum dan sesudah belajar
2. Memainkan media puzzle huruf
3. Menyebutkan huruf, mengidentifikasi huruf kecil dan besar
4. Mencocokkan huruf besar dan kecil, menyebutkan kata berdasarkan huruf awal.
5. Menyusun huruf puzzle, menyebutkan huruf dari potongan puzzle, mengidentifikasi huruf awal dari kata.
6. Lagu anak “Mengenal huruf a sampai z”

D. Metode Pembelajaran

1. Metode Bermain
2. Metode Bercerita
3. Metode Tanya Jawab
4. Metode Eksperimen
5. Metode Eksplorasi

E. Alat dan Bahan

1. Media Puzzle Huruf

F. Langkah-langkah Kegiatan

Hari ke 1 ; Subtema : Klasifikasi

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Kegiatan Pembuka (08.00-09.00) (60 Menit)	1. Baris-berbaris (20 Menit) 2. Mengucapkan salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do`a sebelum belajar (10 Menit) 4. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit) 5. Bernyanyi lagu “Mengenal Huruf” (5 menit) 6. Guru mengenalkan media puzzle huruf, tema hari ini dan penggunaanya (5 menit)
Kegiatan Inti (09.00-10.00) (60 menit)	1. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain bebas dengan puzzle huruf (10 menit) 2. Guru menjelaskan dan mengenalkan satu persatu huruf a sampai z dan diikuti oleh anak (5 menit) 3. Anak diminta menyusun media puzzle huruf sesuai dengan urutannya. Dan melihat perbedaan antara huruf satu dengan yang lainnya. (15 menit)

	- Anak dikenalkan perbedaan huruf kecil dan huruf besar. (15 menit) - Anak diminta menyebutkan huruf a sampai z secara berurutan sambil menunjuk. (10 menit) - Guru mengamati kerja sama antar anak dan memberikan bimbingan dan apresiasi atau usaha anak (5 menit)
Istirahat (10.30) (30 menit)	- Anak membereskan alat belajar dan puzzle huruf (10 menit) - Guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) - Anak berdoa sebelum dan sesudah makan secara bersama-sama (5 menit) - Anak membereskan alat makan (5 menit) - Mengawasi anak bermain diluar kelas (5 menit)
Kegiatan Penutup (10.30-11.00) (30 menit)	- Berdiskusi, menanyakan perasaan anak dan tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini (10 menit) - Guru mengulang kembali mengenai alfabet, bentuk, dan urutan puzzle yang dipelajari hari ini. (5 menit) - Guru memberikan apresiasi kepada anak yang aktif dan kreatif selama kegiatan. (5 menit) - Bernyanyi lagu (5 menit) - Membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan, dan mengucapkan salam pada

guru. (5 menit)

Hari ke 2 Subtema ; Mengidentifikasi

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Kegiatan Pembuka (08.00-09.00) (60 menit)	1. Baris-berbaris (20 Menit) 2. Mengucapkan salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do`a sebelum belajar (10 Menit) 4. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit) 5. Bernyanyi lagu “Mengenal Huruf” (5 menit) 6. Guru mengenalkan Puzzle Huruf dan penggunaanya (5 menit)
Kegiatan Inti (09.00-10.00) (60 menit)	1. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain bebas dengan puzzle huruf (10 menit) 2. Guru menjelaskan dan menanyakan perbedaan huruf besar dan kecil pada anak(5 menit) 3. Guru meminta anak milih dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar yang telan di tunjukkan (15 menit) 4. Guru meminta anak mengidentifikasi huruf awal dari kata yang disebutkan (15 menit) 5. Anak mengurutkan huruf sesuai alfabet dari a sampai z dengan benar (10 menit) 6. Guru mengamati kerja sama antar anak dan memberikan bimbingan dan apresiasi atau usaha anak (5 menit)

Istirahat (10.30) (30 menit)	1. Anak membereskan alat belajar dan puzzle huruf (10 menit) 2. Guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan secara bersama-sama (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (5 menit) 5. Mengawasi anak bermain diluar kelas (5 menit)
Kegiatan Penutup (10.30-11.00) (30 menit)	1. Berdiskusi, menanyakan perasaan anak dan tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini (10 menit) 2. Guru mengulang kembali mengenai perbedaan huruf kecil dan besar (5 menit) 3. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang aktif dan kreatif selama kegiatan. (5 menit) 4. Bernyanyi lagu (5 menit) 5. Membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan, dan mengucapkan salam pada guru. (5 menit)

Hari ke 3 Subtema ; Mencocokkan

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Kegiatan Pembuka (08.00-09.00) (60 menit)	1. Baris-berbaris (20 Menit) 2. Mengucapkan salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do`a sebelum belajar (10 Menit)

	4. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit) 5. Bernyanyi lagu “ Mengenal Huruf A-Z” (5 menit) 6. Guru mengenalkan Puzzle Huruf serta kegunaannya (5 menit)
Kegiatan Inti (09.00-10.00) (60 menit)	1. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain bebas dengan puzzle huruf (10 menit) 2. Guru menjelaskan dan memberikan contoh menemukan dan menyebutkan huruf a sampai z. (5 menit) 3. Guru memberikan lembar kerja pada anak mengenai mencocokkan huruf dan mengarahkan anak. (15 menit) 4. Guru meminta anak menyusun puzzle dan menyebutkan kata yang sesuai dengan huruf puzzle yang di susun. Misalkan, huruf a(Ayam) begitu sampai huruf z. (15 menit) 5. Anak diminta mencocokkan huruf awal puzzle dengan gambar yang diberikan oleh guru(10 menit) 6. Guru mengamati kerja sama antar anak dan memberikan bimbingan dan apresiasi atau usaha anak (5 menit)
Istirahat (10.30) (30 menit)	1. Anak membereskan alat belajar dan puzzle huruf (10 menit) 2. Guru membimbing anak untuk mencuci

(10.30) (30 menit)	huruf (10 menit) 2. Guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan secara bersama-sama (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (5 menit) 5. Mengawasi anak bermain diluar kelas (5 menit)
Kegiatan Penutup (10.30-11.00) (30 menit)	1. Berdiskusi, menanyakan perasaan anak dan tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini (10 menit) 2. Guru mengulang kembali mengenai huruf yang telah di susun dan di cocokkan (5 menit) 3. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang aktif dan kreatif selama kegiatan. (5 menit) 4. Bernyanyi lagu "Mengenal Huruf" (5 menit) 5. Membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan, dan mengucapkan salam pada guru. (5 menit)

Padangsidimpun, 19 Mei 2025

Mengetahui,

Kepala Tk Al-Ikhsan Padangsidimpun

Guru Kelas



[Signature]
(Berna wah Nasution)

[Signature]
(NETTI DAMAYANTI)

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dina Khairiah, M. Pd

Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

“Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al- Ikhsan Padangsidempuan”

Yang disusun oleh :

Nama : Iska Juliana Nasution

NIM : 2120600005

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sudah melalui tahap revisi dan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas pembelajaran dan hasil yang baik.

Padangsidempuan, 19 Mei 2025

Dosen Validator



Dina Khairiah, M. Pd

NIP.199510042023212032

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dina Khairiah, M. Pd
Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap instrumen tes penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

“Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al- Ikhsan Padangsidempuan”

Yang disusun oleh :

Nama : Iska Juliana Nasution
NIM : 2120600005
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun instrumen tes sudah melalui tahap revisi dan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik.

Padangsidempuan, 19 Mei 2025

Dosen Validator



Dina Khairiah, M.Pd
NIP.199510042023212032

Lampiran 2

Lembar *Pretest* Kegiatan Anak

Nama : *Wijaya*
Kelas : *akademi*

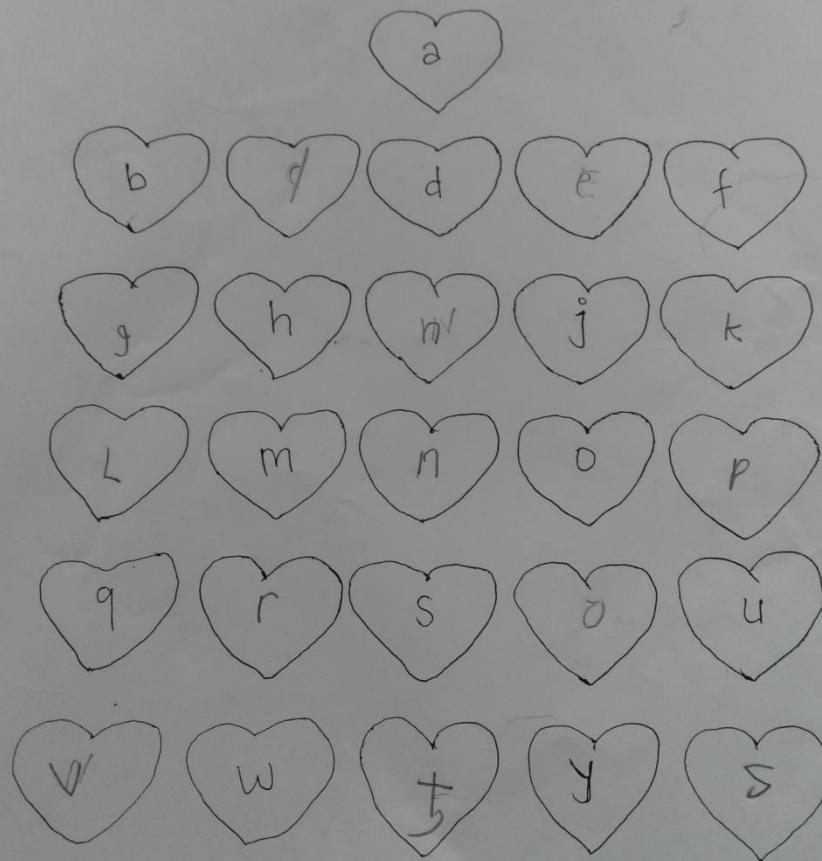
tuliskan huruf kecil yang hilang
sesuai urutan !

a				
b	c	d	e	f
g	h	i	j	k
l	m	n	o	p
q	r	s	t	u
v	w	x	y	z

[Signature]
Iska

Nama : ARUM, Nasha
Kelas : K^o 125 ABUDZK21

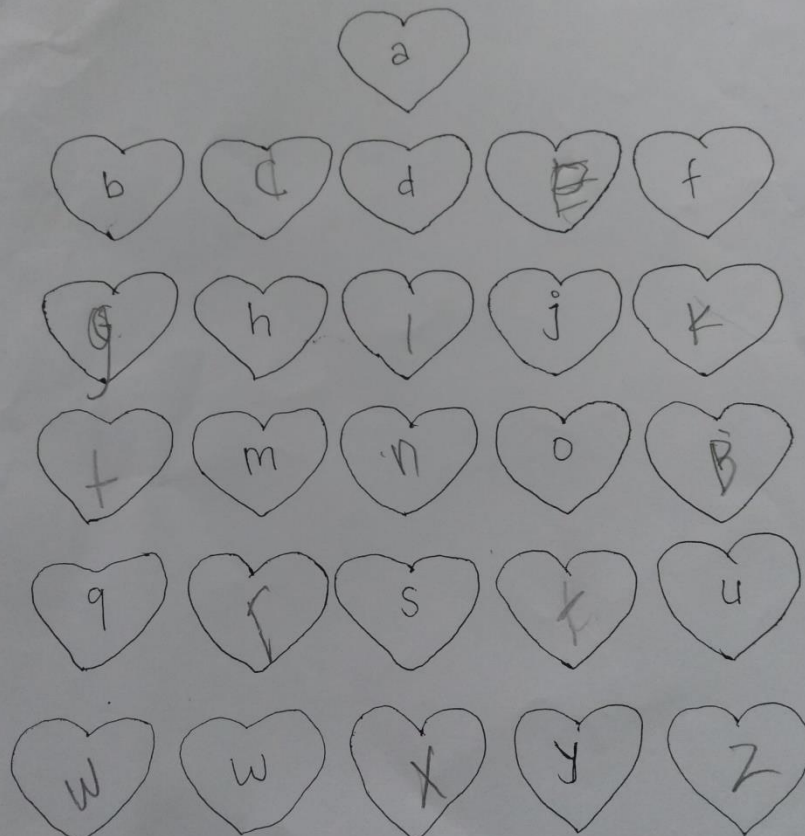
Tuliskan huruf kecil yang hilang
sesuai urutan!



Iska
Iska

Nama : Ridan KAMIL
Kelas :

tuiskan huruf kecil yang hilang
sesuai urutan!



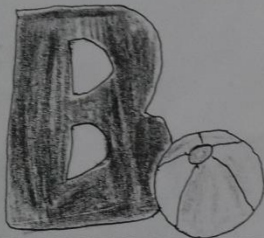
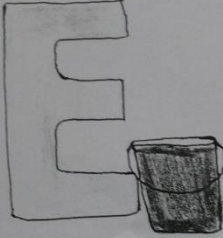
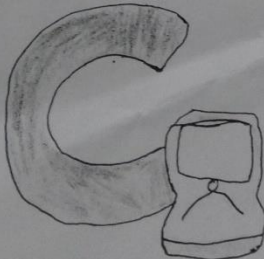
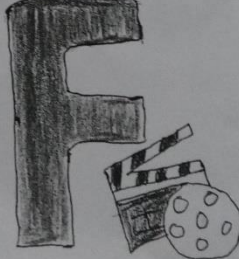
[Signature]

SKS

Lampiran 3, Lembar Posttest Kegiatan Anak

nama : AHMAD RIFPI DAULAY
Kelas :

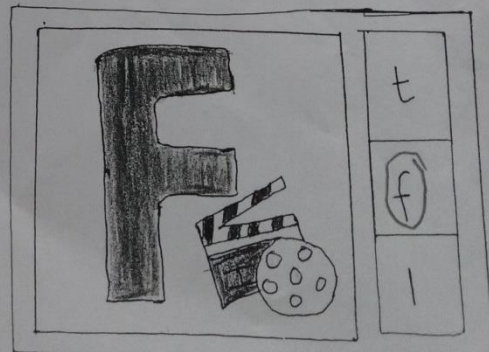
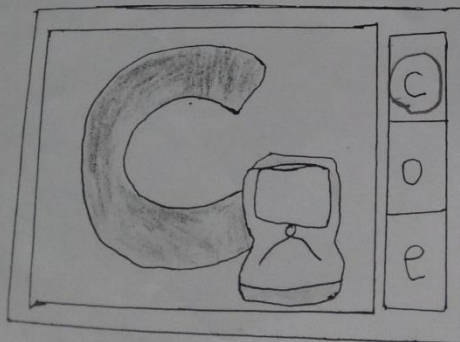
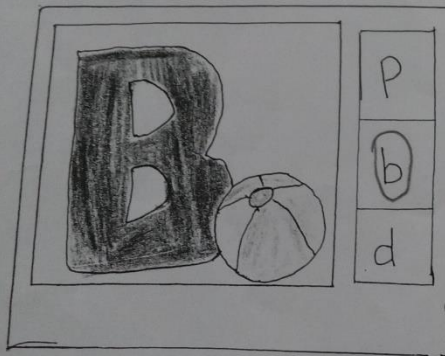
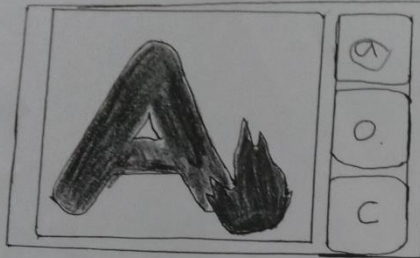
Ayo lingkari pasangan huruf kapital dengan huruf kecilnya!

	a o c		q b d
	p b d		e c a
	c o e		t f l

Iska
Iska

Nama : ANMUL HOFIDZ YZZU
Kelas :

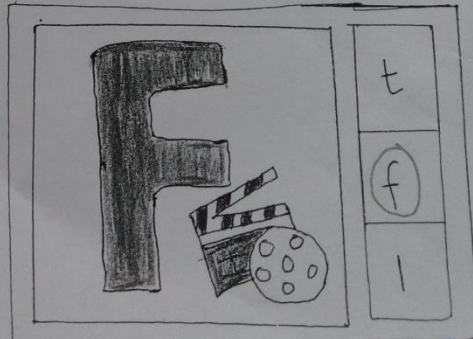
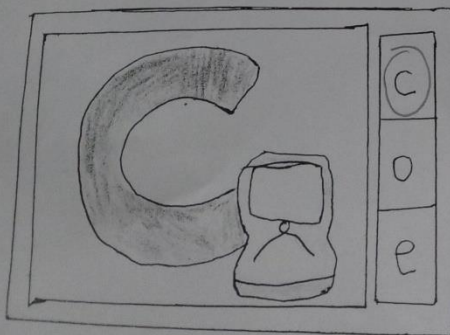
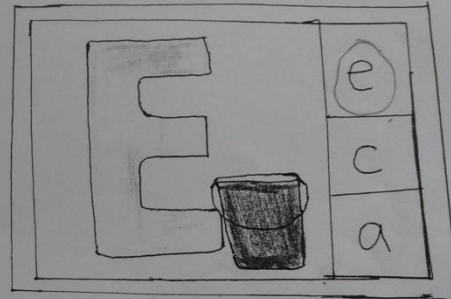
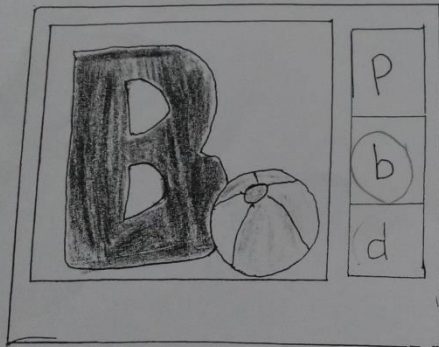
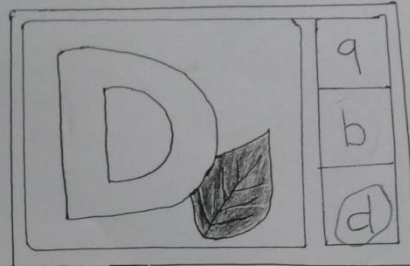
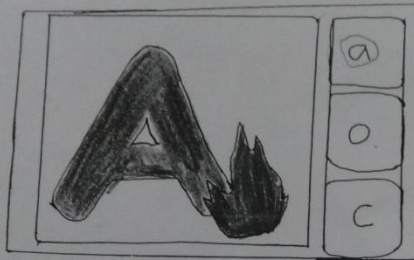
Ayo lingkari pasangan huruf kapital dengan huruf kecilnya!



shy
15/3

Nama :
Kelas : Akhtar Al-Firansyah

Ayo lingkari pasangan huruf kapital dengan huruf kecilnya !



Iska

Iska

Lampiran 4 hasil uji SPSS

Statistik *Pretest* dan *Posttest*

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		17,70	26,15
Std. Error of Mean		1,403	,995
Median		17,50	25,50
Mode		8 ^a	22 ^a
Std. Deviation		6,275	4,452
Variance		39,379	19,818
Range		22	16
Minimum		8	19
Maximum		30	35
Sum		354	523

Frekuensi *Pretest*

		Pretest			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	8	1	5,0	5,0	5,0
	9	1	5,0	5,0	10,0
	10	1	5,0	5,0	15,0
	11	1	5,0	5,0	20,0
	12	1	5,0	5,0	25,0
	13	1	5,0	5,0	30,0
	14	1	5,0	5,0	35,0
	15	1	5,0	5,0	40,0
	16	1	5,0	5,0	45,0
	17	1	5,0	5,0	50,0
	18	1	5,0	5,0	55,0
	19	1	5,0	5,0	60,0
	20	1	5,0	5,0	65,0
	21	1	5,0	5,0	70,0
	22	1	5,0	5,0	75,0
	23	1	5,0	5,0	80,0
	24	1	5,0	5,0	85,0
	25	1	5,0	5,0	90,0
	27	1	5,0	5,0	95,0
	30	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Frekuensi *Posttest*

		Posttest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19	1	5,0	5,0	5,0
	20	1	5,0	5,0	10,0
	21	1	5,0	5,0	15,0
	22	2	10,0	10,0	25,0
	23	1	5,0	5,0	30,0
	24	2	10,0	10,0	40,0
	25	2	10,0	10,0	50,0
	26	1	5,0	5,0	55,0
	27	1	5,0	5,0	60,0
	28	2	10,0	10,0	70,0
	29	1	5,0	5,0	75,0
	30	2	10,0	10,0	85,0
	32	1	5,0	5,0	90,0
	33	1	5,0	5,0	95,0
	35	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,32533580
Most Extreme Differences	Absolute	,130
	Positive	,130
	Negative	-,078
Test Statistic		,130
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Hasil Uji Homogenitas

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	166,451	1	166,451	14,260	,001 ^b
	Residual	210,099	18	11,672		
	Total	376.550	19			

- a. Dependent Variable: Posttest
- b. Predictors: (Constant), Pretest

Lampiran 5. Dokumentasi



Gambar 1. Kegiatan Pada Saat Melakukan Pretest



Gambar 2. Kegiatan Pada Saat Melakukan Treatment



Gambar 3. Kegiatan tanpa Treatment





Gambar 4. Kegiatan pada sat melakukan posttest



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

11 Februari 2025

Nomor : B 1348 /Un.28/E.1/PP. 00.9/02/2025
Lamp : -
Perihal : **Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi**

Yth:

1. Efrida Mandasari Dalimunthe, M. Psi

(Pembimbing I)

2. Sakinah Siregar, M. Pd

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama	: Iska Juliana Nasution
NIM	: 2120600005
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Al-Ikhsan Padangsidimpuan.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.198012242006042001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M. Pd
NIP. 199106292019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 1408 /Un.28/E.1 /TL.00.9/ 04 /2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah Tk Al- Ikhsan Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Iska Juliana Nasution

NIM : 2120600005

Tempat/Tgl.Lahir: Padangsidimpuan, 16 Juli 2003

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat : Jl Imam Bonjol Gg Mesjid Al- Hasanah 292B Lk-VIII

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al-Ikhsan Padangsidimpuan "**

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Padangsidimpuan, 28 April 2025

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafridah Siregar, S.Psi., M.A
NIP.19801224 200604 2 001



AMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TKIT) AL-IKHSAN

PADANGSIDIMPUAN

Jl. Imam Bonjol GG. Swadaya no 16 Padangmatinggi Lestari / Padangsidimpuan

SURAT BALASAN RISET

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ernawati Nasution, SE

NUPTK : 5837754655300062

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat : Jl. Imam Bonjol, Gg Swadaya No. 16

Menerangkan bahwa:

Nama : Iska Juliana Nasution

Nim : 2120600005

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adalah benar telah selesai melaksanakan penelitian di TK Al- Ikhsan Padangsidimpuan, terhitung mulai tanggal 29 April s/d 29 Mei 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang judul “ **Pengaruh Permainan Puzzle Huruf Terhadap Permainan Puzzle Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhsan Padangsidimpuan**”. Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, Mei 2025

Kepala TK Al Ikhsan Padangsidimpuan

Ernawati Nasution