



**IMPLIKASI KEGIATAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN
PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA RESEPTIF
DAN KEMAMPUAN PRA-MEMBACA
ANAK USIA DINI (AUD)**

Meyzi Yolanda Putri¹, Nadinda Cleo Vatra², Mutia Khoirunnissa Nasution³, Dwi
Rulismi⁴

Universitas Dehasen Bengkulu

E-mail: meyziyolandaputri@gmail.com¹, nadinbklu@gmail.com²,
mutiakhoirunnisanst@gmail.com³, dwirulismi@unived.ac.id⁴

ABSTRAK

Perkembangan bahasa reseptif merupakan fondasi esensial kemampuan literasi awal anak usia dini. Bahasa reseptif mencakup kemampuan anak dalam memahami dan memproses simbol, bunyi, dan makna bahasa yang diterima, termasuk pengenalan huruf sebagai prasyarat kemampuan pra-membaca. Namun, metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan tidak sesuai karakteristik belajar anak usia dini sering menjadi hambatan dalam pengembangan kemampuan ini secara optimal. Artikel ini bertujuan mengkaji implikasi kegiatan mengenal huruf melalui permainan puzzle terhadap perkembangan bahasa reseptif dan kemampuan pra-membaca anak usia dini. Metode penulisan menggunakan studi literatur (*library research*) dengan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan puzzle huruf yang dirancang dan diimplementasikan secara terstruktur memberikan implikasi positif yang signifikan terhadap peningkatan bahasa reseptif anak, mencakup kemampuan mengenal bentuk dan nama huruf, membedakan huruf yang mirip, menghubungkan huruf dengan bunyi (*phonemic awareness*), serta meningkatkan motivasi dan minat anak terhadap aktivitas membaca. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan bermain sambil belajar melalui media puzzle merupakan strategi yang efektif, menyenangkan, dan sesuai prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP) dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Puzzle Huruf; Bahasa Reseptif; Kemampuan Pra-Membaca; Pengenalan Huruf; Anak Usia Dini; Emergent Literacy; PAUD

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat strategis dalam keseluruhan sistem pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir

sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat krusial pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa, khususnya bahasa reseptif. Bahasa reseptif merupakan kemampuan anak dalam menerima, memahami, dan memproses informasi bahasa yang masuk, baik berupa bunyi, simbol, maupun makna. Sejalan pendapat Owens (2012), bahasa reseptif merupakan dimensi penerimaan bahasa yang mencakup pemahaman terhadap kosakata, struktur kalimat, dan makna yang disampaikan orang lain. Pada anak usia dini, bahasa reseptif berkembang lebih awal dibandingkan bahasa ekspresif, karena anak lebih dahulu memahami bahasa sebelum mampu memproduksinya (Santrock, 2014).

Dalam konteks literasi awal, bahasa reseptif mencakup kemampuan anak mendengar dan memahami cerita yang dibacakan, mengenali nama dan bentuk huruf, memahami bunyi bahasa (fonem), serta memaknai simbol-simbol tertulis di lingkungannya. Musfiroh (2009) menegaskan bahwa perkembangan bahasa reseptif yang optimal pada masa usia dini menjadi prasyarat mutlak bagi keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan pra-membaca dan membaca formal.

Perkembangan bahasa reseptif berlangsung secara bertahap sesuai dengan usia dan stimulasi yang diterima anak. Menurut Bloom dan Lahey (1978), perkembangan bahasa reseptif terdiri dari tiga dimensi yang berkembang secara simultan, yaitu: (1) form (bentuk), mencakup pemahaman terhadap fonologi, morfologi, dan sintaksis; (2) content (isi), mencakup pemahaman terhadap makna kata dan kalimat; dan (3) use (penggunaan), mencakup kemampuan memahami konteks komunikasi.

Pada usia 2–3 tahun, anak mulai memahami instruksi sederhana dua tahap, mengenali nama benda dan orang di sekitarnya, serta menunjukkan respons terhadap pertanyaan sederhana. Pada usia 3–4 tahun, pemahaman bahasa reseptif berkembang pesat; anak mampu memahami cerita sederhana, mengenali beberapa huruf, dan mulai memahami konsep bunyi awal kata. Pada usia 4–5 tahun, anak mampu memahami sebagian besar percakapan orang dewasa, mengenali hubungan antara huruf dan bunyi, serta memahami instruksi berlapis (Papalia & Feldman, 2011). Pada usia 5–6 tahun, anak telah menguasai pemahaman bahasa reseptif yang kompleks, mampu mengikuti percakapan, dan memahami konvensi dasar tulisan.

Perkembangan bahasa reseptif berlangsung secara bertahap. Pada usia 2–3 tahun, anak mulai menunjukkan minat terhadap buku bergambar dan mampu menyimak cerita sederhana. Pada usia 3–4 tahun, anak dapat mengenali tulisan di lingkungan sekitar (*environmental print*) dan mulai memahami konsep kata. Pada usia 4–5 tahun, anak mulai mengenal sebagian besar huruf dan mampu menghubungkan beberapa huruf dengan bunyinya. Pada usia 5–6 tahun, anak

sudah mengenal seluruh huruf alfabet dan memahami konsep membaca dari kiri ke kanan (Papalia & Feldman, 2011).

Terdapat hubungan yang sangat erat antara perkembangan bahasa reseptif dengan kemampuan pra-membaca. Storch dan Whitehurst (2002) dalam penelitian longitudinal mereka menemukan bahwa kemampuan bahasa reseptif pada usia prasekolah merupakan prediktor signifikan kemampuan membaca pada kelas 2 dan 4 SD. Anak dengan kemampuan bahasa reseptif yang tinggi cenderung lebih cepat menguasai kesadaran fonemik, pengenalan huruf, dan pemahaman teks.

Whitehurst dan Lonigan (1998) mendefinisikan kemampuan pra-membaca sebagai keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang merupakan pendahulu dari kemampuan membaca. Konsep ini berkaitan erat dengan teori

emergent literacy yang dikembangkan oleh Marie Clay (1966), yang memandang perkembangan literasi sebagai proses berkelanjutan sejak anak lahir melalui interaksinya dengan lingkungan yang kaya literasi.

Dalam konteks literasi awal, perkembangan bahasa reseptif menjadi jembatan utama menuju kemampuan pra-membaca formal (Musfiroh, 2009). Penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan bahasa reseptif yang kuat pada usia dini akan lebih mudah menguasai keterampilan membaca formal (Snow, Burns & Griffin, 1998).

Namun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak pendidik PAUD yang menggunakan metode pembelajaran pengenalan huruf yang kurang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini. Metode drill dan hafalan yang bersifat mekanistik, penggunaan buku teks yang tidak menarik, serta suasana belajar yang tidak menyenangkan menjadi hambatan utama dalam pengembangan bahasa reseptif dan kemampuan pra-membaca anak. Kondisi ini bertentangan dengan prinsip

developmentally appropriate practice (DAP) yang menekankan bahwa pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik individual anak.

Permainan puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sebagai media bermain yang melibatkan aktivitas fisik sekaligus aktivitas kognitif, puzzle huruf dapat menjadi wahana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Studi yang dilakukan oleh Masitoh (2020) menemukan bahwa penggunaan media puzzle huruf secara signifikan meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 4–5 tahun di lembaga PAUD. Verdine et al. (2014) juga menunjukkan bahwa anak yang sering bermain puzzle memiliki kemampuan spasial dan literasi yang lebih baik.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam artikel ini adalah:

1. Bagaimana perkembangan bahasa reseptif anak usia dini dalam konteks kemampuan pra-membaca?
2. Bagaimana karakteristik dan jenis-jenis permainan puzzle huruf yang tepat untuk anak usia dini?
3. Bagaimana implementasi kegiatan mengenal huruf melalui permainan puzzle di lembaga PAUD?
4. Apa saja implikasi kegiatan mengenal huruf melalui permainan puzzle terhadap perkembangan bahasa reseptif dan kemampuan pra-membaca anak usia dini?

3. Tujuan Penulisan

Artikel ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan perkembangan bahasa reseptif anak usia dini dalam konteks kemampuan pra-membaca.
2. Mengidentifikasi karakteristik dan jenis-jenis permainan puzzle huruf yang sesuai untuk anak usia dini.
3. Mendeskripsikan implementasi kegiatan mengenal huruf melalui permainan puzzle di lembaga PAUD.
4. Menganalisis implikasi permainan puzzle huruf terhadap perkembangan bahasa reseptif dan kemampuan pra-membaca anak usia dini.

B. METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan (*library research*) atau studi literatur. Menurut Zed (2008), penelitian kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitiannya. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama artikel ini adalah mensintesis, menganalisis, dan menginterpretasikan berbagai temuan penelitian dan teori yang sudah ada.

Sumber data dibagi menjadi dua kategori. Pertama, sumber data primer meliputi buku-buku teks utama dalam bidang PAUD, psikologi perkembangan, dan literasi awal; artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional yang terbit dalam rentang 2010–2025; serta hasil penelitian tesis dan disertasi yang relevan. Kedua, sumber data sekunder mencakup prosiding seminar, dokumen kurikulum PAUD, serta laporan penelitian lembaga pendidikan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui teknik analisis isi (*content analysis*) dan analisis kritis. Langkah-langkah analisis meliputi: (1) reduksi data; (2) kategorisasi dan klasifikasi temuan; (3) sintesis antar sumber; (4) interpretasi kritis; serta (5) penarikan kesimpulan dan rekomendasi.

Permainan Puzzle sebagai Media Pembelajaran

Bermain merupakan aktivitas paling natural dan fundamental bagi anak usia dini. Froebel (1887) menyatakan bahwa bermain adalah ekspresi tertinggi perkembangan manusia pada masa kanak-kanak. Jean Piaget (1952) memandang bermain sebagai aktivitas asimilasi, yaitu proses di mana anak mengintegrasikan pengalaman baru ke dalam skema yang sudah ada. Lev Vygotsky (1978) melengkapi pandangan ini dengan menyatakan bahwa bermain menciptakan *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu kondisi di mana anak mampu melakukan hal-hal yang berada di atas tingkat perkembangan aktualnya berkat dukungan dari teman sebaya atau orang dewasa.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa bermain adalah modus utama pembelajaran bagi anak usia dini. Ketika belajar dikemas dalam bentuk permainan, anak akan lebih termotivasi, lebih terlibat secara aktif, dan lebih mampu meretensi informasi yang dipelajarinya. Prinsip bermain sambil belajar (*learning through play*) telah diakui secara luas sebagai fondasi utama pendidikan anak usia dini (Santrock, 2014).

Pengertian dan Jenis Puzzle Huruf

Puzzle secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, puzzle didefinisikan sebagai media permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan terpisah yang harus disusun atau disatukan kembali menjadi suatu bentuk yang utuh (Suyadi, 2010). Puzzle huruf secara spesifik adalah jenis puzzle yang dirancang untuk mengenalkan huruf-huruf alfabet kepada anak.

Jenis-jenis puzzle huruf yang umum digunakan dalam pembelajaran PAUD antara lain:

- Puzzle Bentuk Huruf: setiap kepingan berbentuk huruf tertentu, anak memasangkan ke cetaknya.
- Puzzle Gambar-Huruf: satu sisi menampilkan gambar, sisi lain huruf awal yang sesuai.
- Puzzle Kata: kepingan huruf disusun membentuk kata tertentu disertai gambar petunjuk.
- Puzzle Alfabet Besar-Kecil: anak mencocokkan huruf kapital dengan huruf kecil yang bersesuaian.
- Puzzle Fonik: anak mencocokkan huruf dengan benda atau gambar yang memiliki bunyi awal sama.
- Puzzle Digital: puzzle berbasis teknologi melalui tablet atau komputer dengan fitur suara interaktif.

PEMBAHASAN

Landasan Teoritis Penggunaan Puzzle

Keberhasilan implementasi permainan puzzle huruf dimulai dari perencanaan yang matang dan sistematis. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis puzzle huruf, pendidik perlu memastikan bahwa kegiatan puzzle terintegrasi secara bermakna dengan tema pembelajaran yang sedang berjalan. Menurut Masitoh (2020), integrasi media puzzle dengan tema pembelajaran tematik secara signifikan meningkatkan relevansi dan makna pembelajaran bagi anak usia dini.

Dikung oleh teori Jean Piaget (1952) mengembangkan teori perkembangan kognitif yang membagi perkembangan intelektual anak ke dalam empat tahap: sensorimotor (0–2 tahun), pra-operasional (2–7 tahun), operasional konkret (7–11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Anak usia dini berada pada tahap pra-operasional yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan simbolik. Ketika anak memanipulasi kepingan puzzle huruf secara langsung, ia membangun skema kognitif tentang bentuk, nama, dan bunyi huruf melalui pengalaman konkret melalui proses asimilasi dan akomodasi yang terjadi secara alami.

Teori Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky

Lev Vygotsky (1978) memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan anak secara mandiri dengan apa yang dapat dilakukan anak dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Konsep *scaffolding*, yaitu dukungan sementara dari orang dewasa, merupakan mekanisme utama yang membantu anak bergerak ke tingkat perkembangan yang lebih tinggi. Dalam permainan puzzle huruf, scaffolding dapat diwujudkan melalui petunjuk verbal tentang nama dan bunyi huruf, atau penggunaan kartu petunjuk yang membantu anak menyelesaikan puzzle secara mandiri.

Teori Pemrosesan Informasi dan Memori

Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai proses penerimaan, pengkodean, penyimpanan, dan pengambilan informasi. Bagi anak usia dini, pembelajaran yang melibatkan lebih banyak modalitas sensoris (multisensory learning) akan lebih efektif karena informasi dikodekan dalam lebih banyak format di otak, sehingga lebih mudah diingat. Permainan puzzle huruf secara inheren adalah aktivitas multisensori: anak menggunakan indera penglihatan (melihat bentuk huruf), indera peraba (merasakan tekstur kepingan), dan indera pendengaran (mendengarkan nama huruf yang diucapkan). Keterlibatan multi-indra ini memperkuat proses pengkodean informasi huruf dalam memori jangka panjang anak (Santrock, 2014).

Teori Emergent Literacy

Teori *emergent literacy* yang dikembangkan oleh Marie Clay (1966) dan diperluas oleh berbagai ahli menyatakan bahwa literasi anak berkembang secara bertahap dan berkelanjutan sejak masa bayi melalui interaksi anak dengan lingkungan yang kaya literasi. Teale dan Sulzby (1986) menegaskan bahwa anak-anak prasekolah sudah aktif membangun pemahaman tentang tulisan dan bacaan melalui pengalaman sehari-hari. Permainan puzzle huruf sejalan dengan perspektif *emergent literacy* karena ia menciptakan pengalaman literasi yang autentik dan bermakna bagi anak tanpa tekanan yang dapat menimbulkan kecemasan belajar.

No	Peneliti (Tahun)	Fokus Penelitian	Temuan Utama
1	Masitoh (2020)	Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun	Penggunaan puzzle huruf meningkatkan kemampuan pengenalan huruf dari 52,3% menjadi 84,7% dalam 8 minggu
2	Sugito (2019)	Efektivitas puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf TK	Peningkatan signifikan pada kemampuan membedakan huruf mirip (b-d, p-q, m-n) melalui manipulasi fisik puzzle
3	Wasik (2001)	Stimulasi kesadaran fonemik melalui permainan pada anak usia dini	Anak yang distimulasi fonemik melalui permainan memiliki kemampuan membaca jauh lebih baik di kelas 1 SD
4	Verdine et al. (2014)	Kontribusi puzzle terhadap kemampuan spasial dan literasi prasekolah	Anak yang sering bermain puzzle memiliki kemampuan spasial dan literasi yang lebih baik secara signifikan
5	Kolb (2009)	Perkembangan persepsi visual melalui manipulasi objek tiga dimensi	Aktivitas manipulasi objek 3D mempercepat perkembangan diskriminasi visual dibanding worksheet 2D

6	Wiyani (2014)	Stimulasi bahasa reseptif anak usia dini melalui media bermain manipulatif	Media bermain manipulatif seperti puzzle secara signifikan menstimulasi bahasa reseptif anak melalui pengalaman multi-indra yang berulang
7	Yus (2011)	Model pembelajaran PAUD berbasis permainan edukatif terstruktur	Model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang terstruktur meningkatkan pemahaman simbol bahasa dan kesiapan membaca anak usia 4–5 tahun
8	Musfiroh (2009)	Perkembangan baca tulis anak usia dini melalui pendekatan bermain	Pendekatan bermain dalam pengembangan baca tulis lebih efektif merangsang bahasa reseptif karena membangun asosiasi positif antara simbol dan makna
9	Teale & Sulzby (1986)	Emergent literacy dan perkembangan pemahaman tulisan pada anak prasekolah	Anak yang terpapar lingkungan kaya literasi melalui permainan membangun pemahaman reseptif terhadap tulisan jauh

			sebelum instruksi formal
--	--	--	--------------------------

Tabel 1. Temuan Terkini Pendukung Implikasi Permainan Puzzle terhadap Bahasa Reseptif

Implikasi Terhadap Kemampuan Bahasa

Permainan puzzle huruf, khususnya jenis puzzle fonik dan puzzle gambar-huruf, terbukti efektif dalam mengembangkan kesadaran fonemik anak. Ketika anak mencocokkan kepingan puzzle bergambar dengan huruf yang sesuai, ia membangun koneksi antara simbol visual (huruf) dengan bunyi bahasa (fonem) yang diwakilinya. Proses ini dikenal sebagai *alphabetic principle*, yaitu pemahaman bahwa huruf-huruf mewakili bunyi-bunyi dalam bahasa lisan.

Penelitian yang dilakukan Wasik (2001) menunjukkan bahwa anak-anak yang mendapatkan stimulasi kesadaran fonemik melalui permainan yang menyenangkan memiliki kemampuan membaca yang jauh lebih baik di kelas satu SD dibandingkan anak-anak yang mendapatkan instruksi fonemik secara formal dan terstruktur. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan bermain merupakan cara yang lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini.

Kemampuan membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk, seperti "b" dan "d", "p" dan "q", "m" dan "n", merupakan tantangan signifikan dalam proses belajar membaca. Permainan puzzle huruf secara langsung melatih persepsi visual anak karena anak harus secara cermat memperhatikan detail bentuk setiap kepingan untuk dapat memasangkannya dengan tepat. Ketika anak mencoba memasang kepingan huruf yang salah dan tidak berhasil, ia mendapatkan umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang jauh lebih efektif dibandingkan sekadar diberitahu secara verbal.

Studi yang dilakukan oleh Kolb (2009) menemukan bahwa aktivitas yang melibatkan manipulasi objek tiga dimensi secara signifikan mempercepat perkembangan kemampuan diskriminasi visual anak dibandingkan aktivitas yang hanya melibatkan melihat gambar dua dimensi. Hal ini menegaskan keunggulan puzzle huruf tiga dimensi (berbahan kayu atau plastik) dibandingkan lembar kerja (*worksheet*) dua dimensi dalam mengembangkan persepsi visual anak.

Selain dampak kognitif, permainan puzzle huruf juga memiliki implikasi penting terhadap dimensi afektif pra-membaca, yaitu motivasi dan minat anak terhadap aktivitas membaca. Ketika pengenalan huruf dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, anak mengasosiasikan aktivitas belajar huruf dengan pengalaman positif dan perasaan berhasil. Asosiasi positif ini membangun sikap yang lebih terbuka dan antusias terhadap aktivitas-aktivitas literasi lainnya.

Penelitian Nell (2006) tentang motivasi membaca anak usia dini menemukan bahwa pengalaman awal yang positif dan menyenangkan dengan aktivitas literasi merupakan prediktor terkuat bagi perkembangan minat baca intrinsik anak. Anak-anak yang memiliki pengalaman awal yang menyenangkan dengan huruf dan buku cenderung menjadi pembaca yang lebih aktif sepanjang hayat. Musfiroh (2009) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa pendekatan bermain dalam pengembangan baca tulis lebih efektif merangsang bahasa reseptif karena membangun asosiasi positif antara simbol dan makna.

Di samping implikasi positif yang telah dipaparkan, implementasi permainan puzzle huruf juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diidentifikasi. Pertama, keterbatasan sarana dan prasarana. Tidak semua lembaga PAUD memiliki puzzle huruf yang berkualitas dalam jumlah memadai. Puzzle yang berkualitas rendah atau tidak lengkap kepingannya dapat menghambat proses pembelajaran (Yus, 2011). Kedua, kurangnya kompetensi pendidik. Wiyani (2014) menegaskan bahwa tanpa panduan yang tepat dari pendidik, permainan puzzle dapat menjadi sekadar aktivitas bermain tanpa nilai pembelajaran yang signifikan. Pendidik perlu memiliki pemahaman mendalam tentang cara mengoptimalkan puzzle sebagai media pengembangan bahasa reseptif.

Ketiga, perbedaan individual anak. Setiap anak memiliki gaya belajar, kecepatan perkembangan, dan tingkat minat yang berbeda-beda. Santrock (2014) menekankan bahwa anak dengan kesulitan belajar tertentu mungkin memerlukan adaptasi khusus dalam penggunaan puzzle huruf. Pendidik perlu memiliki kepekaan terhadap perbedaan individual ini dan mampu melakukan diferensiasi pembelajaran. Keempat, lingkungan belajar yang tidak kondusif. Musfiroh (2009) menyatakan bahwa lingkungan yang terlalu berisik atau penuh gangguan dapat mengalihkan fokus anak dari kegiatan puzzle dan mengurangi efektivitas pengembangan bahasa reseptif.

Hasil kajian yang telah dipaparkan secara konsisten menunjukkan bahwa permainan puzzle huruf memiliki implikasi yang positif dan multidimensional terhadap pengembangan bahasa reseptif dan kemampuan pra-membaca anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui bermain, penggunaan media konkret dan manipulatif, serta pendekatan yang berpusat pada anak.

Dari perspektif neurosains, efektivitas permainan puzzle huruf dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme neurologis. Pertama, pengulangan (repetition): ketika anak berulang kali menyusun puzzle huruf yang sama, koneksi sinaptik yang merepresentasikan huruf tersebut di otak semakin menguat melalui fenomena long-term potentiation (LTP) (Kolb, 2009). Kedua, emosi positif yang menyertai kegiatan bermain meningkatkan pelepasan dopamin, neurotransmitter yang berperan penting dalam konsolidasi memori dan motivasi belajar. Ketiga, keterlibatan motorik dalam memanipulasi kepingan puzzle mengaktifkan area motorik otak yang secara sinergis memperkuat representasi kognitif huruf di korteks asosiasi.

Perbandingan antara pendekatan puzzle dan pendekatan konvensional mengungkapkan beberapa perbedaan mendasar. Metode konvensional (drill, hafalan, worksheet) cenderung bersifat pasif dan tidak sesuai dengan gaya belajar anak usia dini yang pada dasarnya aktif dan kinestetis. Sebaliknya, permainan puzzle bersifat aktif, manipulatif, dan membutuhkan keterlibatan fisik dan kognitif secara simultan, sehingga jauh lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Implikasi teoritis dari kajian ini adalah penguatan argumen bahwa teori *emergent literacy* (Clay, 1966), teori bermain Vygotsky (1978), dan teori perkembangan kognitif Piaget (1952) bersama-sama memberikan landasan yang solid bagi penggunaan permainan puzzle huruf dalam kurikulum PAUD. Ketiga teori ini secara sinergis menyatakan bahwa pembelajaran huruf yang bermakna, kontekstual, menyenangkan, dan melibatkan manipulasi fisik merupakan cara terbaik untuk mengembangkan bahasa reseptif dan kemampuan pra-membaca anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting sebagai berikut.

Pertama, perkembangan bahasa reseptif merupakan fondasi kritis kemampuan pra-membaca yang perlu dikembangkan sejak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangan anak. Komponen-komponen bahasa reseptif yang mendukung pra-membaca meliputi kesadaran fonemik, pengenalan huruf, kesadaran fonetik, kesadaran cetak, kosakata, dan pemahaman bahasa.

Kedua, permainan puzzle huruf merupakan media pembelajaran yang kaya secara edukatif karena secara simultan mengembangkan berbagai dimensi perkembangan anak: kognitif (pengenalan huruf, persepsi visual, memori kerja), bahasa reseptif (pengenalan huruf, kesadaran fonemik), serta sosial-emosional (motivasi, kepercayaan diri, ketekunan).

Ketiga, implementasi kegiatan mengenal huruf melalui permainan puzzle memberikan implikasi positif yang signifikan terhadap bahasa reseptif dan pra-membaca anak usia dini, mencakup: peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan nama huruf melalui proses *orthographic mapping*; pengembangan kesadaran fonemik melalui asosiasi visual-auditori; peningkatan persepsi visual dan diskriminasi huruf melalui pengalaman belajar dengan umpan balik langsung; serta pengembangan motivasi dan sikap positif terhadap aktivitas literasi.

Keempat, efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan bahasa reseptif sangat ditentukan oleh kualitas interaksi pendidik-anak selama bermain, kesesuaian tingkat kesulitan puzzle dengan perkembangan anak, frekuensi dan konsistensi penggunaan, serta integrasinya dengan aktivitas literasi lainnya dalam ekosistem pembelajaran yang komprehensif.

Kelima, pendekatan bermain sambil belajar melalui media puzzle merupakan strategi yang sejalan dengan prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP), teori *emergent literacy*, teori zona perkembangan proksimal Vygotsky, dan teori perkembangan kognitif Piaget. Pendekatan ini tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga menghormati hak anak untuk belajar dengan cara yang paling alami bagi mereka, yaitu melalui bermain.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, secara umum disampaikan beberapa saran sebagai berikut. Lembaga PAUD perlu menjadikan permainan puzzle huruf sebagai bagian tetap dari program pengembangan bahasa reseptif dan literasi awal, didukung oleh ketersediaan puzzle yang berkualitas serta pelatihan pendidik yang memadai dalam mengoptimalkan permainan puzzle sebagai media pembelajaran. Orang tua perlu terlibat aktif dalam mendampingi anak bermain puzzle huruf di rumah sebagai penguatan pembelajaran di sekolah, sehingga terbentuk sinergi antara lingkungan rumah dan sekolah yang kondusif bagi perkembangan bahasa reseptif anak. Pengembang kurikulum PAUD diharapkan mengintegrasikan penggunaan puzzle huruf secara eksplisit ke dalam standar program pengembangan literasi awal, termasuk alokasi waktu yang memadai dan indikator capaian perkembangan yang terukur. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian empiris longitudinal yang lebih komprehensif untuk mengukur dampak jangka panjang permainan puzzle terhadap kemampuan membaca formal anak di jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, M. J. (1990). *Beginning to Read: Thinking and Learning about Print*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bloom, L., & Lahey, M. (1978). *Language Development and Language Disorders*. New York: Wiley.
- Burns, M. S., Griffin, P., & Snow, C. E. (Eds.). (1999). *Starting Out Right: A Guide to Promoting Children's Reading Success*. Washington, DC: National Academy Press.
- Clay, M. M. (1966). *Emergent Reading Behaviour*. Unpublished doctoral dissertation, University of Auckland, New Zealand.
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64, 135–168.
- Froebel, F. (1887). *The Education of Man* (W. N. Hailmann, Trans.). New York: D. Appleton.
- Kolb, B. (2009). Brain and Behavioural Plasticity in the Developing Brain: Neuroscience and Public Policy. *Paediatrics & Child Health*, 14(10), 651–652.
- Masitoh, S. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4–5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 8(2), 112–121.

- Musfiroh, T. (2009). *Menumbuhkembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- National Early Literacy Panel. (2008). *Developing Early Literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. Washington, DC: National Institute for Literacy.
- Nell, V. (2006). The Psychology of Reading for Pleasure: Needs and Gratifications. *Reading Research Quarterly*, 23(1), 6–50.
- Owens, R. E. (2012). *Language Development: An Introduction* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2011). *A Child's World: Infancy through Adolescence* (12th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Santrock, J. W. (2014). *Child Development* (14th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Snow, C. E., Burns, M. S., & Griffin, P. (Eds.). (1998). *Preventing Reading Difficulties in Young Children*. Washington, DC: National Academy Press.
- Storch, S. A., & Whitehurst, G. J. (2002). Oral language and code-related precursors to reading: Evidence from a longitudinal structural model. *Developmental Psychology*, 38(6), 934–947.
- Sugito, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak TK. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 45–58.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Teale, W. H., & Sulzby, E. (Eds.). (1986). *Emergent Literacy: Writing and Reading*. Norwood, NJ: Ablex.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara RI.
- Verdine, B. N., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N. S., Filipowicz, A. T., & Chang, A. (2014). Contribution of executive function and spatial skills to preschool mathematics achievement. *Journal of Experimental Child Psychology*, 126, 37–51.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wasik, B. A. (2001). Phonemic Awareness and Young Children. *Childhood Education*, 77(3), 128–133.
- Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (1998). Child development and emergent literacy. *Child Development*, 69(3), 848–872.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.