

**EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAKKELOMPOK B3 DI TK
KHALIFAH ACEH 3**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Seri Mahyuni

NIM: 20070016



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH**

2024

**EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK KELOMPOK B3 DI TK
KHALIFAH ACEH 3**

Skripsi ini telah di setujui untuk di pertahan kan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Get Sempena Banda Aceh

Banda Aceh, 17 Februari 2025

Pembimbing I : Riza Oktariana S.Pd, M, Pd
NIDN. 1306108501

Pembimbing II : Liza Fidiawati, M.Pd
NIDN. 1311049401

Penguji I : Dr.Rita Novita, M.Pd
NIDN. 0101118701

Penguji II : Cut Fazlil Hanum S. Pd, M.,Ed
NIDN. 1330118801

(Riza Oktariana S.Pd, M, Pd)

(Liza Fidiawati, M.Pd)

(Dr. Rita Novita, M.Pd)

(Cut Fazlil Hanum S. Pd, M.,Ed)

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Helnita, S. Pd., M. Pd
NIDN: 1319089301

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



FKIP UBGG
Dr. Syarfuni, M. Pd
NIDN: 0128068203

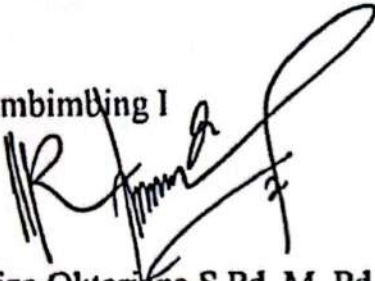
LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN

EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK KELOMPOK B3 DI TK KHALIFAH ACEH 3

Skripsi ini telah di dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh 17 Pebruari 2025

Pembimbing I



Riza Oktariana S.Pd, M, Pd
NIDN. 1306108501

Pembimbing II



Liza Fidiawati, M Pd
NIDN. 1311049401

Menyetujui Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,



Helnita, S. Pd., M. Pd
NIDN: 1319089301

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


FKIP UBBG

Dr. Syarfuni, M. Pd
NIDN. 0128068203

MOTTO

“Kejar impianmu dengan jiwa muda selamanya, meskipun terjatuh, terluka, teruslah maju meraih mimpimu”

(BTS)

“Hidup itu sulit, dan segala sesuatunya tidak sesuai berjalan dengan baik, tetapi kita harus berani melanjutkan hidup kita”

(Minyoongi)

“sesungguhnya Bersama kesulitan pasti ada kemudahan”

(Qs. Al – Insyirah:5)

‘ terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit.’

(Edwar Satria)

KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah rabbi 'alamin segala puji dan rasa syukur peneliti sampaikan atas kehadiran Allah Subhanallahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya Sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Kemudian sholawat berangkaikan salam tidak lupa pula kita menghadiahkan ke ruh junjungan alam yakni nabi Besar kita Muhammad Shollawahu 'alaihi Wasallam, yang telah membawa ummatnya dari alam kegelapan ke alam menuju alam terang menderang dan dari alam kebodohan menuju ke alam yang lebih berilmu pengetahuan seperti yang telah kita raskan saat ini. Atas izin Allah peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul Epektifitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B3 Di Tk Khalifah Aceh 3.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari arahan dan bimbingan dari dosen pembimbing. Oleh karena itu melalui kata pengantar ini secara khusus peneliti sampaikan terimakasih sebesar besarnya kepada:

1. Ayahanda Aman Limbong dan ibu saya Inang Etek serta kakak dan abang saya Royanti, Kurniawandi, Sudarmiyanti, Ali abdi dan adik kandung saya nopi yanti dan juga kepada alm. Adik saya apendi syahputra . Beserta anggota keluarga saya yang senantiasa memberikan Dukungan dan doa doa yang

mereka panjatkan kepada Allah Subhanllahu Wa ta'ala sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.

2. Dr. Hj. Lili Kasmini, S. Si., M.Si selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
3. Dr.Syarfuni,M.Pd selaku Dekan FKIP Unversitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
4. Ibu Helnita,S.Pd,. M.Pd selaku Ketua Prodi PG PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
5. Ibu Riza Oktariana S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I saya yang selalu meluangkan waktunya di tengah tengah kesibukan beliau untuk memberikan arahan dan bimbingan yang sangat baik kepada saya dan beliau sangat sabar untuk membimbing saya selama menjadi pembimbing I saya.
6. Ibu Liza Fidiawati, M.Pd selaku Pembimbing II saya yang selalu memberi keluangan waktu beliau untuk membimbing saya dengan baik dan pastinya penuh dengan kesabaran dan keikhlasan beliau untuk membimbing saya dengan baik.
7. Ibu Desi Dwi Sianda,S.Pd selaku Kepala Sekolah Di TK Khalifah Aceh 3 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian skripsi saya denngan baik.
8. Teman seperjuangan tentunya Kepada isdiyana, mei maulia, aja mirna, muzaratul yusra, ajeng puspita samriani,dan helin yuslinda terimakasih sudah menemani selama perkuliahan yang selama ini menjadi teman baik saya yang selalu memberikan semangat dan kebersamai dalam perjuangan dan tidak

pernah mengeluh ketika direpotkan, semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.

9. Kepada member BTS. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook secara tidak langsung telah menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Segala usaha telah dilakukan oleh peneliti untuk menyempurnakan skripsi ini, namun peneliti menyadari masih sangat banyak sekali kekurangan dalam penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran peneliti harapkan demi untuk kesempurnaan penyelesaian skripsi ini.

Wassalammu alaikum Wr. Wb.

Banda Aceh, 19 Agustus 2024

Seri Mahyuni

ABSTRAK

Seri Mahyuni, 2024. Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B3 Di Tk Khalifah Aceh 3. Skripsi , Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I Riza Oktariana,S.Pd,. M.Pd dan Pembimbing II Liza Fidiawati, M.Pd.

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti menemukan masalah yang diketahui bahwa anak belum mampu mengenal huruf dan anak belum bisa menyebutkan huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami ciri-ciri aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan suatu bunyi, bentuk, dan tulisan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektif media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B3 Di Tk Khalifah Aceh 3. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *eksperiment one grup pre-test design*. Sampel 14 anak, data yang dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya media puzzle sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hal ini dibuktikan oleh hasil uji normalitas data dari *prettest* adalah sebesar, $0,07 \geq 0,05$, berdasarkan kriteria pengambilan keputusan data *prettest* disimpulkan berdistribusi normal. Dan peneliti mendapatkan hasil yaitu uji normalitas data *posttest* adalah $0,19 \geq 0,05$ berdasarkan kriteria pengambilan keputusan data *posttest* disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis (H_o) ditolak.

Kata Kunci : Media Puzzle, Kemampuan mengenal Huruf, Anak Usia Dini

ABSTRAK

Seri Mahyuni , 2024. Effectiveness of Puzzle Media to Improve the Letter Recognition Ability of B3 Group Children at the Khalifah Aceh Kindergarten 3. Thesis, Early Childhood Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Supervisor I Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd and Supervisor II Liza Fidiawati, M.Pd.

Based on the background of the problem, researchers found a known problem that children were not yet able to recognize letters and children could not name letters. The ability to recognize letters is a child's ability to know or recognize and understand the characteristics of letters in writing, which are letters of the alphabet that symbolize a sound, shape and writing. The aim of this research is to determine the effectiveness of puzzle media in improving the ability to recognize letters in group B3 children at TK Khalifah Aceh 3. This research uses a quantitative type of research with an experimental one group pre-test design method. Sample of 14 children, data collected through observation and documentation. The results of this research show that puzzle media is very effective in improving children's ability to recognize letters. This is proven by the results of the data normality test from the *prettest* which is $0.07 \geq 0.05$, based on the decision making criteria the *prettest* data is concluded to be normally distributed. And the researchers got the results, namely the normality test of the *posttest* data, which was $0.19 \geq 0.05$ based on the decision making criteria, the *posttest* data was concluded to be normally distributed. This means that the working hypothesis (H_a) in this research is accepted, while the hypothesis (H_o) is rejected.

Keywords: Puzzle Media, Ability to recognize letters, Early Childhood

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Deskripsi Teoretik.....	9
2.1.1 Mengenal Huruf	9
2.1.2 Pentingnya Mengenal Huruf	11
2.2 Media Puzzle Huruf	12
2.2.1 Pengertian Media	12
2.2.2 Manfaat Media	14
2.2.3 Pengertian Media Puzzle Huruf	14
2.2.4 Manfaat Media Puzzle Huruf.....	16
2.2.5 Tujuan Puzzle Huruf	17
2.2.6 Langkah-langkah Penggunaan Media Puzzle Huruf.....	18
2.2.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle Huruf	19
2.3 Kajian Penelitian Yang Relevan	20
2.4 Kerangka berpikir.....	22

BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1. Pendekatan Penelitian.....	25
3.2. Lokasi Pelaksanaan Penelitian.....	25
3.3. Populasi dan Sampel.....	25
3.4. Variabel Penelitian	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	40
4.3 Uji Hipotesis	46
4.4 Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Indikator kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun	27
Tabel 3.3 Lembar Ovservasi	28
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian	28
Tabel 4.1 Pendidik dan Tenaga Keja	36
Tabel.4.2 Jumlah Anak	37
Tabel 4.3 sarana dan prasarana sekolah	38
Tabel 4.4 Data Pretest	42
Tabel 4.5 Data Postest.....	43
Tabel 4.6 Hasil Pretest dan Postest	44
Tabel 4.7 Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 4.1 Dokumentasi Sekolah.....	34
Gambar 4.2 Denah Lokasi Sekolah.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing 1

Lampiran 2 SK Pembimbing II

Lampiran 3 Surat Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi

Lampiran 4 Surat Izin Pengumpulan Data Skripsi

Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 6 Lembar Observasi

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian