

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF HIJAIYAH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR DAN DAYA INGAT ANAK

Fitriyah Handayani¹, Yayan Nurbayan², Gia Nikawanti³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

e-mail: fitriyahhndyn912@upi.edu¹, yayannurbayan@upi.edu², gyanikawanti@upi.edu³

Diterima: 24/6/2026; Direvisi: 30/6/2026; Diterbitkan: 10/7/2026

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah masih menjadi tantangan dalam pembelajaran di RA Ar-Rohmah Kabupaten Purwakarta, terutama karena penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan kurang memanfaatkan media konkret. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya kemampuan berpikir dan daya ingat anak dalam mengenali simbol serta bunyi huruf hijaiyah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media permainan puzzle hijaiyah terhadap kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes lisan, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji Wilcoxon Signed-Rank Test dan Cohen's *r*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan media puzzle hijaiyah. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dengan effect size 0,619 yang termasuk kategori kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzle hijaiyah efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan daya ingat anak dalam mengenal huruf hijaiyah serta dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif di pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Media Puzzle Hijaiyah, Kemampuan Berpikir, Daya Ingat.*

ABSTRACT

Low ability among early childhood learners in recognizing *hijaiyah* letters remains a challenge in learning at RA Ar-Rohmah, Purwakarta Regency, mainly due to the use of abstract teaching methods that lack concrete learning media. This condition has resulted in suboptimal development of children's thinking skills and memory in recognizing the symbols and sounds of *hijaiyah* letters. Therefore, there is a need for more concrete learning media that are appropriate to the developmental characteristics of early childhood. This study aims to analyze the effect of using *hijaiyah puzzle* game media on the thinking skills and memory of early childhood learners in recognizing *hijaiyah* letters. This research employed a quantitative approach with a *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design*. The participants were children aged 5–6 years selected using purposive sampling. Data were collected through oral tests, questionnaires, and documentation, and analyzed using descriptive statistics as well as the Wilcoxon Signed-Rank Test and Cohen's *r*. The results show an improvement in children's abilities after the implementation of the *hijaiyah puzzle* media. The hypothesis test yielded a significance value of 0.000 (<0.05) with an effect size of 0.619, which is categorized as strong. These findings indicate that the *hijaiyah puzzle* media is effective in improving children's



thinking skills and memory in recognizing *hijaiyah* letters and can serve as an innovative learning alternative in early childhood education.

Keywords: *Hijaiyah Puzzle Media, Thinking Skills, Memory.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam memberikan stimulasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pada masa ini, perkembangan aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan motorik berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan rangsangan yang tepat. Menurut Nofianti (2021), pemberian stimulasi yang sesuai akan membantu anak memiliki kesiapan untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak dini adalah pengenalan huruf hijaiyah sebagai fondasi awal dalam membaca Al-Qur'an. Pengenalan huruf hijaiyah tidak hanya berorientasi pada kemampuan mengenali simbol, tetapi juga melatih pelafalan bunyi huruf secara tepat sehingga anak memiliki dasar literasi keagamaan yang baik. Penelitian Nurbayan dan Sanusi (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab pada anak memerlukan kompetensi pedagogik serta media pembelajaran yang menarik agar proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan keberhasilan pengenalan huruf hijaiyah.

Karakteristik anak usia dini yang masih berada pada tahap praoperasional menuntut penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata dibandingkan konsep yang bersifat abstrak (Karmiyati, 2022). Temuan tersebut diperkuat oleh Setyawati (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media yang melibatkan aktivitas bermain dipandang lebih sesuai untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran yang inovatif memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan anak. Handayani dan Sinaga (2022) membuktikan bahwa model pembelajaran yang aktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini. Kriswina et al. (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan daya ingat anak. Selain itu, Al Hikmah dan Muzdalifah (2025) menegaskan bahwa pendekatan *learning through play* atau bermain sambil belajar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Pada aspek pengenalan huruf hijaiyah, beberapa penelitian telah mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran. Susanti dan Nurhayati (2022) melaporkan bahwa metode Iqra' efektif membantu anak mengenal huruf hijaiyah secara bertahap. Roziqin dan Elisa (2024) menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah melalui aktivitas bermain. Sementara itu, Kutanga et al. (2025) membuktikan bahwa media audio visual yang dipadukan dengan metode bernyanyi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini.

Meskipun demikian, hasil observasi di RA Ar-Rohmah Kabupaten Purwakarta menunjukkan bahwa masih terdapat 16 dari 30 anak atau sebesar 53,33% yang belum mampu mengenal huruf hijaiyah secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan



antara harapan pembelajaran di PAUD dengan kondisi nyata di lapangan. Pembelajaran masih didominasi metode menghafal simbol sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Akibatnya, kemampuan membedakan bentuk huruf, mengingat urutan huruf, dan melafalkan bunyi huruf hijaiyah masih belum berkembang secara maksimal.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah atau perkembangan kognitif secara terpisah. Penelitian mengenai penggunaan media puzzle yang secara simultan mengembangkan kemampuan berpikir dan daya ingat anak dalam pengenalan huruf hijaiyah masih relatif terbatas. Selain itu, kajian Fransiska et al. (2024) dan Aliyudin dan Alvionita (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran, baik digital maupun puzzle edukatif, memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak apabila disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya ruang pengembangan penelitian pada aspek integrasi media permainan dengan kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan media puzzle huruf hijaiyah yang mengintegrasikan aktivitas bermain, manipulasi media konkret, serta pengenalan simbol dan bunyi huruf hijaiyah secara bersamaan untuk menstimulasi kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia dini. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media puzzle huruf hijaiyah terhadap kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi pendidik PAUD dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle huruf hijaiyah terhadap kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di RA Ar-Rohmah Kabupaten Purwakarta pada tahun ajaran 2026. Tahapan penelitian meliputi pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle huruf hijaiyah sebagai perlakuan (*treatment*), dan pemberian posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan anak setelah memperoleh perlakuan. Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik dari pihak lembaga terkait serta mendapatkan *informed consent* dari orang tua atau wali peserta didik sebelum pengumpulan data dimulai, sebagai bentuk persetujuan partisipasi anak dalam penelitian.

Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B di RA Ar-Rohmah Kabupaten Purwakarta. Sampel penelitian berjumlah 30 anak usia 5–6 tahun yang berasal dari kelompok B1 dan B2, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* karena seluruh peserta didik telah memperoleh pembelajaran awal pengenalan huruf hijaiyah dan memenuhi kriteria penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas tes lisan sebanyak 11 butir yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir dan daya ingat dalam pengenalan huruf hijaiyah, angket respons anak menggunakan skala piktorial (*emoji*), serta dokumentasi untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu ditelaah dan divalidasi oleh ahli agar sesuai dengan indikator yang diukur.

Data dikumpulkan melalui pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan menggunakan media puzzle huruf hijaiyah selama lima kali pertemuan, dan posttest pada akhir perlakuan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata dan persentase. Selanjutnya dilakukan uji normalitas sebagai dasar pemilihan uji hipotesis. Karena data tidak seluruhnya berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, sedangkan besar pengaruh penggunaan media puzzle huruf hijaiyah dianalisis menggunakan nilai effect size Cohen's *r*. Seluruh analisis data dilakukan menggunakan software IBM SPSS Statistics versi 25 untuk memastikan ketepatan pengolahan data statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia dini setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan puzzle huruf hijaiyah berbahan dasar kayu, dilakukan analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji *Wilcoxon Signed-Rank*, dan perhitungan *effect size*. Penyajian hasil dilakukan melalui kombinasi tabel dan deskripsi verbal agar memudahkan pembaca memahami data penelitian. Seluruh hasil yang disajikan pada bagian ini merupakan keluaran analisis tanpa memberikan interpretasi terhadap penyebab maupun implikasi hasil penelitian. Statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Tes	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Kategori
<i>Pretest</i>	11	28	19,00	Mulai Berkembang (MB)
<i>Posttest</i>	23	42	33,20	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata *pretest* sebesar 19,00 dengan rentang nilai 11–28. Setelah pelaksanaan pembelajaran, rata-rata *posttest* tercatat sebesar 33,20 dengan rentang nilai 23–42. Kategori perkembangan pada *pretest* berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan *posttest* berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Perbedaan nilai minimum, maksimum, dan rata-rata antara kedua pengukuran disajikan sebagaimana tercantum pada tabel tersebut.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat untuk mengetahui distribusi normalitas data. Uji normalitas ini penting dilakukan sebagai dasar dalam menentukan jenis analisis statistik yang akan digunakan pada tahap selanjutnya. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk* karena sesuai dengan jumlah sampel yang digunakan. Hasil uji normalitas tersebut disajikan secara ringkas pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Tes	Statistik	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,949	30	0,154
<i>Posttest</i>	0,901	30	0,009

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,154, sedangkan nilai signifikansi data *posttest* sebesar 0,009. Hasil ini menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal (Sig. > 0,05), sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,05). Kondisi

tersebut mengindikasikan adanya perbedaan karakteristik distribusi data antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Oleh karena itu, hasil uji normalitas ini menjadi dasar dalam penentuan teknik analisis statistik yang digunakan pada tahap pengujian hipotesis selanjutnya.

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, penelitian ini terlebih dahulu menguji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah pemberian perlakuan. Uji hipotesis ini digunakan untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian. Pemilihan uji *Wilcoxon Signed-Rank* dilakukan karena karakteristik data yang tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas. Hasil pengujian hipotesis tersebut disajikan secara ringkas pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank*

Statistik	Nilai
Z	-4,799
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* menghasilkan nilai Z sebesar -4,799 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media puzzle huruf hijaiyah berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir dan daya ingat anak. Kedua nilai tersebut merupakan keluaran analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini sebagai dasar pembahasan lebih lanjut. Penyajian data pada tabel dilakukan untuk memperlihatkan hasil pengujian secara ringkas dan sistematis.

Selain pengujian hipotesis, penelitian ini juga dilakukan perhitungan effect size untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media yang diberikan terhadap peningkatan kemampuan anak secara lebih mendalam. Analisis ini penting untuk memberikan gambaran tidak hanya tentang ada atau tidaknya perbedaan, tetapi juga sejauh mana kekuatan pengaruh yang dihasilkan dari perlakuan. Dengan demikian, hasil analisis effect size dapat memperkuat interpretasi hasil uji statistik yang telah dilakukan sebelumnya. Ringkasan hasil perhitungan effect size tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Effect Size*

Komponen	Nilai
Nilai Z	-4,799
Jumlah Sampel (N)	30
$\sqrt{(2N)}$	7,746
Cohen's <i>r</i>	0,620
Kategori	<i>Large effect</i>

Berdasarkan Tabel 4, hasil perhitungan menghasilkan nilai *Cohen's r* sebesar 0,620. Nilai effect size tersebut mengindikasikan bahwa pengaruh penggunaan media puzzle huruf hijaiyah terhadap kemampuan berpikir dan daya ingat anak berada pada kategori kuat. Tabel juga memuat nilai Z, jumlah sampel, serta hasil perhitungan akar dari dua kali jumlah sampel yang digunakan dalam proses perhitungan effect size sebagai bagian dari analisis statistik penelitian. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan



memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan anak. Uraian mengenai makna hasil perhitungan tersebut dibahas lebih lanjut pada bagian pembahasan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan puzzle huruf hijaiyah memberikan perubahan pada kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia 5–6 tahun dalam mengenal huruf hijaiyah. Perubahan tersebut tampak dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle. Aktivitas menyusun potongan puzzle memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenali bentuk huruf melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dapat mendukung proses belajar anak usia dini.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak pada tahap *preoperational* lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan pengalaman langsung daripada simbol yang bersifat abstrak (Babullah, 2022). Puzzle huruf hijaiyah memungkinkan anak melakukan eksplorasi, pengamatan, dan pencocokkan bentuk huruf secara aktif. Aktivitas tersebut membantu anak membangun pemahaman secara bertahap sesuai karakteristik perkembangan kognitifnya. Dengan demikian, penggunaan media konkret menjadi salah satu strategi yang relevan dalam pembelajaran anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Siregar dan Sit (2025) yang melaporkan bahwa media puzzle bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menarik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Nurjannah, Taamu, dan Dali (2023) yang menunjukkan bahwa permainan puzzle memberikan stimulasi kognitif yang mendukung peningkatan hasil belajar anak. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memiliki potensi sebagai sarana pembelajaran yang melibatkan aktivitas berpikir dan pemecahan masalah. Meskipun demikian, penelitian ini secara khusus menggunakan puzzle huruf hijaiyah berbahan kayu sebagai media pembelajaran.

Temuan penelitian juga memiliki kesamaan dengan penelitian Komariyah dan Erik (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret mendukung perkembangan kemampuan anak selama proses pembelajaran. Selain itu, Desniwati dkk. (2026) menjelaskan bahwa berbagai media edukatif mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini apabila disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian Israwati, Lukman, dan Hamid (2022) juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media puzzle untuk pengenalan huruf hijaiyah sekaligus mengukur kemampuan berpikir dan daya ingat.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang menggunakan media digital, hasil penelitian ini menunjukkan pendekatan yang berbeda. Afkarina dan Nasikhah (2026) menggunakan Interactive Flat Panel, sedangkan Anggraini dan Satria (2026) memanfaatkan multimedia berbasis web untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini. Kedua penelitian tersebut menekankan penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan media manipulatif berbahan kayu yang memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran. Dalam konteks pemanfaatan teknologi pendidikan, Nurbayan dan Salnusi (2025) menegaskan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran dapat memperkuat kompetensi pedagogik guru, meskipun penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia dini.

Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan Aprilia dan Aristika (2025) yang memanfaatkan media audio visual untuk melatih pendengaran dan daya ingat anak. Media audio visual lebih menekankan stimulasi melalui indera pendengaran dan penglihatan, sedangkan puzzle memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan bentuk. Hasanah (2025) juga menekankan penerapan metode bermain sambil belajar dalam pengembangan nilai akhlak, sementara penelitian ini menerapkan metode bermain untuk mendukung kemampuan berpikir dan daya ingat dalam pengenalan huruf hijaiyah. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat diterapkan pada berbagai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini turut memperkuat temuan Assidiki, Formen, dan Diana (2026) bahwa strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian tersebut menggunakan metode Al-Bayan, sedangkan penelitian ini memanfaatkan media puzzle sebagai sarana belajar. Perbedaan pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dapat dicapai melalui berbagai strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sekaligus menunjukkan adanya alternatif media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penggunaan media puzzle huruf hijaiyah berbahan kayu untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia 5–6 tahun secara bersamaan. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada pengenalan huruf, kemampuan membaca, atau perkembangan kognitif secara umum. Penelitian ini memperluas kajian tersebut dengan mengintegrasikan aktivitas bermain menggunakan media konkret pada pembelajaran huruf hijaiyah. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan puzzle huruf hijaiyah berbahan kayu memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia 5–6 tahun dalam mengenal huruf hijaiyah. Melalui aktivitas belajar yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan, anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya sehingga proses mengenali, mengingat, dan membedakan huruf hijaiyah dapat berlangsung lebih optimal. Temuan ini menguatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya mendukung pengenalan huruf hijaiyah, tetapi juga menstimulasi dua aspek kognitif secara bersamaan, yaitu kemampuan berpikir dan daya ingat.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru PAUD sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif anak selama proses belajar. Penggunaan media konkret seperti puzzle huruf hijaiyah dapat dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berpusat pada anak (*student-centered learning*). Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelompok pembandingan, atau membandingkan efektivitas media puzzle dengan media pembelajaran lain, baik berbasis konkret maupun *digital*, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas berbagai media dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Afkarina, F., & Nasikhah, I. D. (2026). Hubungan ketersediaan media interaktif *Interactive Flat Panel* (IFP) dengan kemampuan berpikir anak TK kelompok B pada pembelajaran mendalam. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 32–43. <https://ejournal.uniib.ac.id/index.php/alihsan/article/view/3651>
- Aliyudin, A., & Alvionita, Y. (2025). The impact of educational puzzle games on the cognitive development of children. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 57–68. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v4i1.213>
- Al Hikmah, R. A., & Muzdalifah, R. A. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di RA Al Hikmah. *Journal of 21st Century Learning*, 1(2). <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jpkk/article/view/190>
- Anggraini, A. A., & Satria, M. (2026). Multimedia interaktif berbasis web untuk pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia dini menggunakan model MDLC: *Interactive web-based multimedia for introduction hijaiyah letters to early childhood using the MDLC model. MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 6(3). <https://journal.irpi.or.id/index.php/malcom/article/view/2785>
- Aprilia, S., & Aristika, A. (2025). Efektivitas penggunaan media audio visual melatih pendengaran dan daya ingat anak usia dini di PAUD Ar-Raihan Wadi (Cabang Sribawono). *NURHIDAYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(11), 105–113. <https://www.journal.an-nur.ac.id/index.php/jip/article/view/4186>
- Assidiki, Z., Formen, A., & Diana, D. (2026). Implementation of the Al-Bayan method in Qur'anic learning and its impact on early childhood hijaiyah letter recognition. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(3), 113–121. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i3.14013>
- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran: *Jean Piaget's theory of cognitive development and its application in learning. Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Desniwati, D., Mustapa, N., Tatminingsih, S., & Zakirman, Z. (2026). Tinjauan literatur sistematis: Pengaruh media edukatif untuk meningkatkan literasi numerasi anak usia dini. *PAUDIA*, 15(1), 189–203. <https://doi.org/10.26877/paudia.v15i1.2970>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori Jean Piaget: Kajian literatur sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Handayani, A., & Sinaga, S. I. (2022). Penerapan *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 146–154. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/10670>
- Hasanah, R. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai akhlak pada anak usia dini di RA Roudlotul Jannah. *Jurnal Pendidikan Kritis dan Kolaboratif*, 1(2), 346–350. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jpkk/article/view/177>
- Israwati, I., Lukman, L., & Hamid, A. N. (2022). Efektivitas media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>



- Komariyah, K., & Erik, E. (2025). Pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Action Research Journal Indonesia*, 7(4), 2654–2661. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.538>
- Kriswina, D., Muntomimah, S., & Akbar, M. R. (2025). Peningkatan kemampuan daya ingat anak usia 4–5 tahun melalui *number card*. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 851–862. <https://ojs.trilogi.ac.id/index.php/PAUD/article/view/2341>
- Kutanga, N. A. S., Nurhayati, N., Amrullah, A., & Durrotunnisa, D. (2025). The effectiveness of audio-visual media on the recognition of hijaiyah letters through singing in early childhood 5–6 years in PAUD Al-Fiqhiyah. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5752–5764. <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/870>
- Nurjannah, N., Taamu, T., & Dali, D. (2023). Effect of cognitive stimulation based on puzzle games on learning achievement in school-aged stunted children. *Asian Journal of Pharmaceutical Research and Development*, 11(2), 20–24. <https://doi.org/10.22270/ajprd.v11i2.1244>
- Nurbayan, Y., & Salnusi, AL. (2025). Integrating character values and EdTech media: A study of Arabic teachers' pedagogical competence in Bandung Raya. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(8), 248–271. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.8.11>
- Roziqin, A. K., & Elisa, N. (2024). Mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui media puzzle di KB/RA Nurul Hikmah, Desa Pesisir, Kec. Besuki, Kab. Situbondo. *Khidmah: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). <https://stiqwalisongo.ac.id/ejournal/index.php/Khidmah/article/view/928>
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. *Sekar: Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(1), 8–14. <https://press.kuninstitute.id/index.php/sekar/article/view/10>
- Siregar, R. M., & Sit, M. (2025). Media puzzle bergambar hewan sebagai strategi kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(4), 1839–1849. <https://www.digitalpress.gaes-edu.com/index.php/jpled/article/view/883>
- Susanti, S., & Nurhayati, S. (2022). Penerapan metode Iqro' dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 13–23. <https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/533>