



Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Interaktif sebagai Media Pengenalan Keaksaraan Awal bagi Anak Usia Dini

Sabitul Kirom^{1*}, Arta Ainur Rofiq²

sabitulkirom@gmail.com^{1*}, arthaainurrofiq@gmail.com²

^{1,2}Program Studi Sistem Komputer

^{1,2}Universitas Islam Balitar

Received: 20 06 2024. Revised: 01 07 2024. Accepted: 03 07 2024.

Abstract : There are still many children who have not developed their early literacy skills. One of the factors causing this is that children's interest in learning is different. The purpose of this research is to develop an interactive puzzle as a medium for introducing early literacy. The puzzle media developed is interactive by adjusting the characteristics of child development. The research method uses R&D adopting the ADDIE model. Data collection techniques through observation and interviews. The puzzle media was tested with expert tests and field tests. The results of this study are interactive puzzle media declared valid based on expert validation and users. Interactive puzzles are effective in introducing early literacy. The practicality of this interactive puzzle is very good. It can be concluded that interactive puzzle media is effective, valid, and practical to be applied in the introduction of early literacy in children.

Keywords : Puzzle Media, Literacy, Early childhood.

Abstrak : Masih banyak anak yang belum berkembang kemampuan keaksaraan awalnya. Salah satu faktor penyebabnya adalah minat belajar anak berbeda-beda. Tujuan penelitian ini mengembangkan *puzzle* interaktif sebagai media pengenalan keaksaraan awal. Media *puzzle* yang dikembangkan bersifat interaktif dengan disesuaikan karakteristik perkembangan anak. Metode penelitian menggunakan R&D mengadopsi model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Media *puzzle* diujicoba dengan uji ahli dan uji lapangan. Hasil penelitian ini adalah media *puzzle* interaktif dinyatakan valid berdasar validasi ahli serta pengguna. *Puzzle* interaktif efektif digunakan dalam pengenalan keaksaraan awal. Kepraktisan *puzzle* interaktif ini sangat baik. Dapat disimpulkan media *puzzle* interaktif efektif, valid, dan praktis diterapkan dalam pengenalan keaksaraan awal pada anak.

Kata Kunci : Media *Puzzle*, Keaksaraan, Anak usia dini.

PENDAHULUAN

Perkembangan tingkatan bahasa anak perlu diperhatikan sejak dini. Penguasaan bahasa pada anak akan mempengaruhi kemampuan komunikasi dan adaptasi dengan lingkungannya. Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dan keterampilan sosial (Saleky et. al., 2023). Bahasa

How to cite: Kirom, S., & Rofiq, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Interaktif sebagai Media Pengenalan Keaksaraan Awal bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7 (2), 404-412.

Copyright © 2024 Sabitul Kirom, Arta Ainur Rofiq

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

menjadi sarana penghubung untuk mengutarakan pikiran dan perasaan antar individu (Kholila et. al., 2023). Pendidikan bahasa pada anak perlu dilaksanakan secara maksimal untuk mencapai tingkatan perkembangan bahasa anak sesuai perkembangannya. Penguasaan bahasa khususnya pada kompetensi keaksaraan awal merupakan hal fundamental yang harus diperhatikan (Roziana & Khasanah, 2022). Pada pembelajaran anak, perkembangan bahasa perlu diperhatikan (Fitri & Ummah, 2022). Kemampuan bahasa anak akan mempengaruhi ketrampilan membaca (Phillips et. al. 2021). Dalam pembelajaran bahasa perlu dibuat semenarik mungkin sesuai dengan tahapan perkembangannya (Yulia & Eliza, 2021).

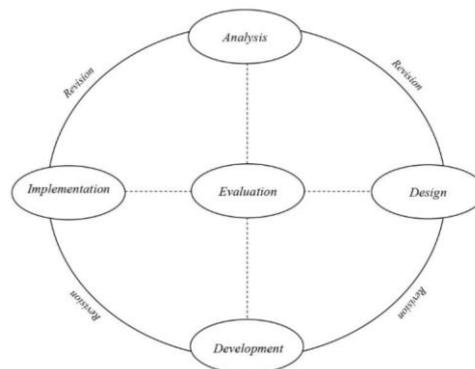
Kemampuan keaksaraan awal merupakan kemampuan dalam menggunakan huruf, misalnya pada saat belajar mengenal bentuk, warna, menjiplak huruf, menuliskan huruf, dan mengaitkan antara bunyi dengan huruf (Natalia & Kurniawaty, 2022). Melalui pengenalan keaksaraan pada anak akan mempengaruhi kemampuan membaca (Astuti, 2022). Dengan demikian, pengenalan keaksaraan pada anak perlu memperhatikan teknisnya sesuai perkembangannya. Hasil penelitian menunjukkan masih terdapat anak belum berkembang kemampuan keaksaraan awalnya. Kemampuan pengenalan huruf masih rendah. Masih ditemukan anak kesulitan mengucapkan huruf abjad, terkadang sering diucapkan terbalik misalnya huruf (b) dengan huruf (d) atau huruf (p) dengan huruf (q) (Nurlinda et. al., 2022). Pembelajaran keaksaraan pada anak perlu diperhatikan secara matang. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi akan membuat anak kurang tertarik dan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan bahasa anak. Kegiatan pembelajaran keaksaraan pada anak usia dini harus dibuat menyenangkan salah satunya dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai menjadi bagian penting supaya pembelajaran yang dilaksanakan efektif dan menarik.

Berdasarkan analisis kinerja dan kebutuhan melalui wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa diperoleh informasi masih ditemukan siswa sulit mengenal huruf abjad. Sebagian besar siswa tertarik pada saat pembelajaran dengan media interaktif dengan model belajar sambil bermain. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan solusi dalam mengembangkan media yang efektif dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi pengenalan keaksaraan awal pada anak. Media *puzzle* interaktif akan dikembangkan yang diharapkan dapat berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Tujuan penelitian yaitu a) mengembangkan media *puzzle* interaktif pengenalan keaksaraan awal pada anak; dan b) menguji kelayakan media *puzzle* interaktif.

Salah satu media dalam pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini adalah *puzzle* interaktif. Media *puzzle* merupakan permainan potongan gambar-gambar yang disusun menjadi gambar utuh. Media *puzzle* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca (Zahara & Aulia, 2022) Melalui *puzzle* interaktif ini, materi pembelajaran pengenalan keaksaraan anak disajikan dalam bentuk permainan sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Berdasar penelitian terdahulu, media *puzzle* bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini (Endang et. al., 2023). Namun, belum banyak penelitian sebelumnya mengembangkan media *puzzle* interaktif pada materi pengenalan keaksaraan anak. Penelitian ini mengembangkan media interaktif *puzzle* dalam pengenalan keaksaraan awal berdasar karakteristik anak dan tingkat perkembangannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode R&D model ADDIE yang dikembangkan Robert Maribe Branch. Tahapan penelitian terdiri 5 tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa berjumlah 29 anak dan guru di RA Perwanida Nurul Huda. Pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, observasi. Instrumen penelitian yaitu angket, pedoman wawancara, catatan lapngan. Teknik analisis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari hasil kuesioner. Data kualitatif dari wawancara dan observasi. Untuk melengkapi penjelasan tahapan penelitian perlu menggambarkan diagram alir penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram alir penelitian

Terdapat lima tahap penelitian yang dilaksanakan. *Pertama*, tahap *analysis* dengan melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan terhadap siswa dan guru untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran pengenalan keaksaraan awal di RA Perwanida Nurul Huda. Pedoman wawancara dan kuisisioner digunakan sebagai instrumen penelitian. Pelaksanaan analisis kinerja untuk mengetahui permasalahan terkait penggunaan

media pengenalan keaksaraan awal. Pelaksanaan analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran pengenalan keaksaraan awal yang dibutuhkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh informasi media pembelajaran *puzzle* interaktif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pengenalan keaksaraan awal. *Kedua*, tahap *design* dengan merancang media *puzzle* interaktif dari segi desain dan materi yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis. Hasil perancangan media dikonsultasikan kepada ahli media dan praktisi (guru).

Ketiga, tahap *development* dilakukan pengembangan media meliputi pembuatan media *puzzle* interaktif menggunakan berbagai alat dan bahan. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bahan kayu/triplek yang dibentuk *puzzle* sesuai dengan jumlah aksara huruf latin. Di setiap *puzzle* aksara huruf dilengkapi dengan gambar benda, hewan, dan buah yang ada di sekitar sehingga interaktif bagi anak. Selanjutnya, dilakukan *review* media *puzzle* interaktif melalui validasi kepada ahli. Berdasarkan hasil *review* kemudian dilakukan perbaikan media pembelajaran. *Keempat*, tahap *implementation* dilakukan implementasi media *puzzle* interaktif di sekolah. Implementasi *puzzle* interaktif melalui uji coba terbatas kelompok kecil dan uji coba luas kelompok besar guna mengetahui respon dan kemenarikan media *puzzle* interaktif. *Kelima*, tahap *evaluation* dilakukan revisi akhir media *puzzle* interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan dengan metode pengembangan R&D mengadopsi model ADDIE meliputi lima tahap. Produk yang dikembangkan adalah media *puzzle* interaktif pembelajaran keaksaraan awal.

Tahap *Analysis*. Pada tahap ini dilakukan analisis kinerja dan kebutuhan kepada siswa dan guru di RA Perwanida Nurul Huda. Tujuan dari kegiatan ini untuk mendapatkan informasi pelaksanaan pembelajaran pengenalan keaksaraan awal di sekolah khususnya terkait persoalan atau hambatan selama pembelajaran. Selanjutnya, melalui analisis kebutuhan dilakukan penentuan media yang tepat dalam pembelajaran pengenalan keaksaraan awal sesuai karakteristik siswa di sekolah. Berdasarkan hasil analisis melalui wawancara masih terdapat siswa yang kesulitan dalam mengenal huruf abjad. Masih terdapat siswa yang terbalik dalam mengucapkan huruf abjad misalnya huruf (b) dengan (d) atau (p) dengan (q). Peneliti bertanya langsung dengan siswa tentang keaksaraan awal. Masih terdapat siswa yang kesulitan dalam mengenal huruf abjad. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan sebagian besar siswa senang dan tertarik pembelajaran keaksaraan awal menggunakan media yang interaktif.

Pembelajaran dilaksanakan sambil bermain. Media yang digunakan berupa benda konkrit, berisi permainan yang di dalamnya terdapat gambar benda di sekitar. Media pembelajaran *puzzle* interaktif menjadi salah satu media yang disukai siswa karena dapat dilaksanakan dengan belajar sambil bermain.

Tahap *Design*. Berdasarkan hasil analisis awal, tahap berikutnya melaksanakan *design* atau perancangan media *puzzle* interaktif. Perancangan media yang dilaksanakan meliputi pemilihan bahan, warna, gambar, ukuran, dan tampilan. Pemilihan warna dan tampilan media disesuaikan dengan karakteristik siswa. Begitu juga dengan pemilihan gambar disesuaikan dengan benda-benda di sekitar siswa. Media *puzzle* interaktif dirancang untuk pembelajaran keaksaraan awal disesuaikan tahapan perkembangannya. Berikut desain awal media *puzzle* interaktif.



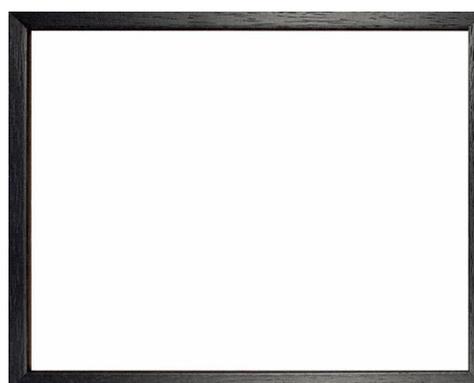
Desain Huruf



Desain nama benda, hewan, buah



Desain Background



Desain bingkai media

Gambar 2. Desain Media *Puzzle* Interaktif

Tahap *Development*. Media *puzzle* interaktif dibangun sebagai media permainan yang diimplementasikan dalam pembelajaran pengenalan keaksaraan awal. Media *puzzle* interaktif ini termasuk alat permainan edukatif (APE). Bahan yang digunakan yaitu triplek, fiber, dan kertas stiker. Ukuran media *puzzle* interaktif ini 29 cm x 34,5 cm. Huruf abjad yang digunakan dalam media ini berupa huruf kapital dan nonkapital. Kompetensi yang dikembangkan melalui

media ini yaitu menyebutkan nama hewan/buah/benda di sekitar, mengenal huruf abjad kapital dan nonkapital, mengenal warna di *puzzle*. Berikut tampilan media *puzzle* interaktif.



Gambar 3. Media *Puzzle* Interaktif

Selanjutnya, dilakukan validasi terhadap media *puzzle* interaktif meliputi validasi pada ahli media dan materi. Hasil validasi ahli sesuai tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Penilaian	%	Validitas
1.	Ahli Materi	92,5	Sangat Tinggi
2.	Ahli Media	93,75	Sangat Tinggi
3.	Pengguna	93,75	Sangat Tinggi

Hasil validasi tersebut menunjukkan media *puzzle* interaktif memperoleh rata-rata skor 93,33 yang berarti kategori “sangat tinggi”. Walaupun demikian, ahli memberikan masukan pada media yang dikembangkan yaitu warna dasar *puzzle* dipilih warna cerah. Pemilihan gambar pada media baik itu hewan, buah, maupun benda disesuaikan dengan lingkungan siswa. Penulisan huruf menggunakan huruf kapital dan nonkapital.

Tahap *Implementation*. Tahap berikutnya dilakukan ujicoba media *puzzle* interaktif kepada siswa di sekolah. Uji coba media dilaksanakan ujicoba kelompok kecil dan besar. Ujicoba kelompok kecil mendapat skor 93,33%. Berdasarkan hasil tersebut, *puzzle* interaktif sangat menarik dan baik. Berikutnya dilaksanakan ujicoba pada kelompok besar dengan memperoleh skor 88,89%. Hasil ujicoba tersebut menunjukkan media *puzzle* interaktif sangat menarik dan dapat diterapkn sebagai media pengenaaan keaksaraan awal. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap media *puzzle* interaktif karena pembelajaran menyenangkan yang dalam pelaksanaannya dibingkai dalam permainan. Pada dasarnya *puzzle* merupakan permainan dengan potongan gambar dengan disusun sehingga menghasilkan gambar utuh. *Puzzle* dapat diterapkan dalam pembelajaran (Zahara & Aulia, 2022).

Tahap *Evaluation*. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi media *puzzle* interaktif. Pada tahap ini dilakukan hasil validitas dan respon siswa terhadap media serta dampak dari media *puzzle* interaktif. Berdasar hasil evaluasi, pemahaman keaksaraan awal siswa lebih baik setelah menggunakan media *puzzle* interaktif dibandingn sebelum menggunakan media *puzzle*. Sebagian besar siswa menyampaikan respon positif terhadap media *puzzle* interaktif.

Temuan penelitian berdasarkan hasil wawancara dan pengisian angket yaitu (a) siswa mengikuti pembelajaran menggunakan *puzzle* interaktif dengan antusias karena pembelajaran dibingkai dalam permainan yang menyenangkan, (b) pemahaman siswa dalam pengenalan keaksaraan awal lebih baik ketika dengan media *puzzle* interaktif dibandingn tidak menggunakan media *puzzle*, (c) siswa memberikan respon positif pada *puzzle* interaktif yaitu menarik, menyenangkan, tidak membosnkan, materi mudah dipahami, (d) media *puzzle* interaktif memiliki kepraktisan dan keefektifan yang baik ketika digunakan dalam belajar mengajar. *Puzzle* merupakan permainan bongkar pasang yang dapat digunakan untuk melatih pengetahuan, kesabaran, dan konsentrasi. Melalui permainan *puzzle*, anak dapat dilatih kreativitasnya, berpikir pemecahan masalah serta peningkatan percaya diri. Media pembelajaran *puzzle* yang digunakan dalam pembelejaran dapat meningkatkan perkembangan anak mulai dari fisik motorik, nilai, agama, kognitif, emosional, seni, dan bahasa (Endang et. al., 2023).

Pada proses pembelajaran keaksaraan, penggunaan media yang efektif menjadi hal penting. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk merangsang perhatian anak. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam pembelajarn dapat berkontribusi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran juga dapat menciptakan anak lebih bersemangat dalam kegiatan belajar (Rahmandani et. al., 2022). Media pembelajaran bisa menjadi sarana mengurangi kebosanan anak sehingga anak lebih mudah memahami materi yang dipaparkan guru. Media pembelajaran bisa meningkatkan kreatifitas, motivasi, dan semngat belajar (Maulida et. al., 2023). Pada dasarnya dunia anak merupakan bermain. Kegiatan belajar dengan bermain menjadi hal positif dalam pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran sambil bermain dapat dilaksanakan seluruh indra anak (Nurlinda et. al., 2022). Maghfiroh & Suryana (2021) menyatakn penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Anak akan kesulitan dalam menerima pesan yang disampaikan dalam pembelajaran apabila terjadi ketidaksesuaian dalam penggunaan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukn dapat dinyatakan media *puzzle* interaktif dinyatakan valid dan efektif diterapkan pada pengenalan keaksaraan awal. Media *puzzle* interaktif memiliki kepraktisan yang sangat baik. Respon siswa terhadap media *puzzle* interaktif dalam pengenalan keaksaraan awal sangat positif karena pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan, materi mudah dipahami. Dengan demikian, media *puzzle* interaktif valid, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pengenalan keaksaraan awal. Rekomendasi penelitian terkait pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan materi dan pengguna. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan anak baik kognitif maupun sosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, R. Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Bermain Suka-Suka Dengan Media *Loose Parts* pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Slogo. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 83-94. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp83-94>
- Endang, L. S., Ngura, E. T., & Maku, K. R. M. (2023). Pengembangan Media *Puzzle* dengan Tema Alam Semesta untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(4), 758-764. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i4.1095>
- Fitri, A. W., & Ummah, L. (2022). Pengaruh Pendekatan *Whole Language* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 111-116. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.276>
- Kholila, A., Hidayah, F., Rahman, K. I., Nurmawati, N., & Sitorus, A. S. (2023). Analisis Evaluasi Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Kegiatan Pengenalan Rasa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 40-48. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.277>
- Kurnia, Y., & Harum, A. (2023). Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Layanan Klasikal Untuk Meningkatkan Pola Pikir Yang matang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 130-137. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.873>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>

- Maulida, D. N., Kusna, S. L., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 568-579. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.330>
- Natalia, D., & Kurniawaty, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan melalui Metode Fonik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Indonesia Playschool. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(6), 4948-4956. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9049>
- Nurlinda, N., Wirdasari, A., & Maesaroh, N. (2022). Penerapan Pembelajaran Kartu Huruf Bergambar untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Roja'ul Huda Sarolangun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13090-13100. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4526>
- Phillips, B. M., Kim, Y. S. G., Lonigan, C. J., Connor, C. M., Clancy, J., & Al Otaiba, S. (2021). Supporting Language and Literacy Development with Intensive Small-Group Interventions: An Early Childhood Efficacy Study. *Early Childhood Research Quarterly*, 57, 75-88. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.05.004>
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1545-1550. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5571>
- Roziana, A., & Khasanah, U. (2022). Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 71-76. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.298>
- Saleky, N., Lokollo, L. J., & Abarua, H. (2023). The Use of Letter Block Media in Improving the Language Skills of Children Aged 5-6 Years in Paud Sinar Leksula Village Leksula Buru Selatan District. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 6(3), 387-396. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8395830>
- Yulia, R., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 53-60. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v5i1.8437>
- Zahara, P., & Aulia, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Aplikasi dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12760-12768. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4112>