



**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI**

(Penelitian Pengembangan, Kelas 1 SD Kabupaten Tangerang Tahun 2018)

Ajjah Sadiyah Nufus¹, Yufiarti², Sofia Hartati³

^{1,2,3} PG-PAUD FKIP Universitas Negeri Jakarta

¹ajjahsn@gmail.com, ²yufiarti@yahoo.co.id, ³sofia.paud@yahoo.com

ABSTRACT

This research is describing the characteristics of media puzzle which aims to improve the literacy skills of children at the age of 6-7 years in Tangerang Regency, developing media, and describing expert's assessment of media puzzles using the Research and Development (R & D) approach. The sources of data in this study are, principals, teachers, grade 1 elementary school children, and experts / experts. Data collection techniques in this study are observations using checklists. Data needs analysis techniques in this study use qualitative and quantitative. The results of this study literacy activities 15 minutes before Teaching and Learning Activities, can use a media puzzle that aims to improve literacy skills in children aged 6-7 years, where the content in this puzzle media is (1) short story entitled "My Farm ", (2) illustrations / pictures and stories contained in the puzzle media are no longer familiar with the child's life, (3)) illustrations / pictures and stories contained in the puzzle media can make children interested in using the media and reading the contents of the story , (4) can provide broader insight with similar themes to children.

Keywords: Elementary School, Puzzle, Literacy Ability.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah mendeskripsi karakteristik media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak pada usia 6-7 tahun di Kabupaten Tangerang, mengembangkan media, dan mendeskripsikan penilaian ahli terhadap media *puzzle* dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Sumber data pada penelitian ini adalah, kepala sekolah, guru, anak sekolah dasar kelas 1, dan pakar/ahli. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi menggunakan ceklis. Teknik analisis kebutuhan data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil pada penelitian ini kegiatan literasi 15 menit sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat menggunakan media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia 6-7 tahun, dimana konten pada media *puzzle* ini yaitu (1) cerita pendek yang berjudul "Hewan Ternakku", (2) ilustrasi/ gambar dan isi cerita yang ada pada media *puzzle* sudah tidak awam lagi dengan kehidupan anak, (3)) ilustrasi/ gambar dan isi cerita yang ada pada media *puzzle* dapat membuat anak



tertarik untuk menggunakan media dan membaca isi cerita, (4) dapat memberikan wawasan yang lebih luas dengan tema yang serupa kepada anak.

Kata Kunci: Sekolah Dasar, Media *Puzzle*, Kemampuan Literasi.

A. Pendahuluan

Literasi berhubungan dengan keaksaraan yaitu kegiatan membaca, menulis dan berdiskusi, pentingnya untuk membudayakan kegiatan literasi pada anak sekolah dasar dimana apabila anak sudah terbiasa dengan membaca, menulis dan berdiskusi maka akan berkembang baik untuk masa yang akan datang, karena dengan membaca dan menulis terdapat beberapa aspek perkembangan di dalamnya. Literasi bukan hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis namun menambah pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dapat membuat seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dalam berbagai konteks, dan berkomunikasi aktif, dari kegiatan membaca dan menulis akan muncul kegiatan berdiskusi.

United Nations Education, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) tahun 2012 menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001%

(UNESCO, n.d.). Tingkat literasi di Kabupaten Tangerang tahun 2016/2017 pada kategori B, nilai tertinggi 98.0 dan nilai terendah 56.0 dengan nilai rata-rata 77.40 (Gusti Yarmi, 2017). Dalam kajian *neuro psychology* menyatakan stimulasi yang menyenangkan dapat terekam oleh amigdala dan berpotensi untuk dieksekusi menjadi pengalaman yang menyenangkan. Ketika amigdala mengeksekusi hal tersebut merupakan sebuah pengalaman yang menyenangkan, maka setiap diberikan stimulus yang sama anak akan merasa hal tersebut selalu menyenangkan. Neriman (2010) dalam jurnal *An Investigation Of The Effect Of Puzzle Design On Children's Development Areas* hasil penelitian ini menyatakan bahwasanya *puzzle* dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak, *puzzle* dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan kognitif, dimana anak mendapatkan pengetahuan baru dan dengan *puzzle* anak dapat berimajinasi, mengasah kecerdasan,



dan dapat menyelesaikan masalah sendiri.

Penelitian ini mengembangkan media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi yang dapat menciptakan kegiatan literasi menyenangkan bagi anak. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendapatkan diskripsi cara mengkonstruksi model pembelajaran literasi melalui *puzzle*; 2) Mendeskripsikan prosedur penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan literasi pada kegiatan gerakan literasi 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran (KBM); 3) Memaparkan hasil uji media *puzzle* untuk meningkatkan literasi pada Sekolah Dasar Kelas 1 di Kabupaten Tangerang dan menguji validitas media *puzzle* untuk meningkatkan literasi.

B. Landasan Teori

1. Literasi

Istilah literasi dapat memiliki arti berbeda jika digunakan dalam beberapa konteks. Pada konteks awalnya, literasi identik dengan teks tercetak. Namun seiring perkembangan industri komunikasi, istilah literasi juga dipakai dalam

konteks berbeda, di antaranya literasi computer dan literasi digital. Dodge (2015), mengungkapkan bahwa melalui perkembangan bahasa dan kemampuan untuk berpikir dalam berbagai kelas, angka, dan hubungan, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam keterampilan yang abstrak seperti membaca, menulis dan berhitung.

Anak-anak membutuhkan banyak kesempatan untuk bermain dengan objek nyata karena dengan demikian anak dapat menggunakan bahasa, melambangkan, dan mengklasifikasikan. Meek Margaret, (1991) menyatakan bahwa 'literasi adalah tentang bahasa'. Ia lebih menekankan pada bahasa lisan, karena menurutnya membaca dan menulis sebenarnya berasal dari bahasa lisan, sehingga literasi lebih dari sekedar membaca dan menulis (Margaret, 1991).

2. *Puzzle*

Puzzle adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (Ismail, 2006). Bermain *puzzle* menurut (Yudha, n.d.) adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi



bentuk utuh. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik.

C. Metode Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan desain Model ADDIE atau *Analysis, Design, Development, or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media *puzzle* untuk meningkatkan literasi untuk anak usia 6-7 tahun. Sumber data penelitian ini terdiri atas tiga sumber, yaitu (1) data ketersediaan dan kondisi bahan ajar, yaitu siswa dan guru; (2) data kebutuhan, yaitu siswa dan guru; dan (3) data validasi prototipe, yaitu guru dan dosen ahli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, wawancara, catatan anekdot dan angket.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini, di antaranya observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Observasi digunakan sebagai pengamatan terhadap kegiatan literasi menggunakan media *puzzle* dengan tujuan peningkatan kemampuan literasi. Teknik wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai subjek penelitian dan kegiatan literasi berlangsung menggunakan media *puzzle*. Teknik angket dipilih karena keefektifannya untuk menghimpun data kebutuhan. Angket yang digunakan terdiri atas angket kebutuhan media untuk siswa dan guru serta angket uji validasi media oleh guru dan ahli. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

D. Hasil dan Pembahasan

Studi literatur dilakukan pertama kali oleh peneliti guna memastikan tingkat urgensi masalah literasi, dimana kemampuan literasi salah satu kemampuan yang mendasar bisa disebut sebagai pondasi khusus pada anak usia dini, tingkat



kemampuan literasi di Indonesia termasuk pada peringkat rendah dengan berbagai metode, media, strategi pemerintah mengupayakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak bangsa. Peneliti mencermati berbagai program-program yang telah dilakukan baik di dalam maupun luar negeri dari jurnal-jurnal penelitian yang terdahulu terhadap upaya pencegahan tersebut. Program-program yang telah dilakukan mulai workshop untuk guru, parenting kepada orang tua pentingnya literasi, perpustakaan keliling, *story teller*, dan berbagai kegiatan yang dirancang pada setiap sekolah. Media yang digunakan berupa *flash card*, buku cerita, pemutaran radio atau film, *pop up book*.

Kegiatan kedua yang dilakukan oleh peneliti untuk menentukan dan merancang media yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini adalah melakukan assessment di tiga sekolah dasar (SD) yang ada di daerah Kabupaten Tangerang. Tiga sekolah dasar (SD) yang dipertimbangkan oleh peneliti sebagai tempat penelitian adalah berdasarkan

tingkat akreditasi A, B, dan C, dimana setiap kluster diwakili oleh 1 sekolah. Dengan demikian, terdapat 3 sekolah yang terpilih dari masing-masing kluster dengan teknik acak sederhana.

Studi penelitian yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya yaitu menganalisis kebutuhan media dengan teknik membandingkan media yang selama sering digunakan untuk upaya meningkatkan kemampuan literasi dengan kegiatan gerakan literasi 15 menit sebelum KBM media yang dipilih oleh peneliti adalah buku cerita, berbagai macam buku cerita yang ada di sekolah dengan berbagai judul, dan isi cerita yang panjang, anak tertarik dengan film yang bertema dengan kehidupan sehari-hari anak. Peneliti memilih *puzzle* yang di dalamnya berisi cerita pendek yang berjudul "Hewan Ternakku", menggunakan jenis *puzzle Hidden Picture Puzzle* (*puzzle* dengan gambar tersembunyi) & *Old-Fashioned Wooden Pag Puzzle* (*puzzle* klasik yang menggunakan kayu).

Draff 1: "One to One". Puzzle ini sebelum di uji cobakan harus mendapatkan penilaian kelayakan dari

pakar. Pada uji kelayakan peneliti mendapatkan penilaian dan masukan masukan dari para pakar, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media Puzzle oleh Para Pakar/Ahli

No	Pakar/Ahli	Presentase	Keterangan
		Kelayakan Model	
1	Pendidikan Anak Usia Dini	100%	Sangat Layak
2	Media	100%	Sangat Layak
3	Literasi	95%	Sangat Layak

Draft II : "Small Group". Kegiatan uji coba kelompok kecil berjalan dengan kondisi yang cukup tertib. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapatkan hasil bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai media yang disukai bagi anak. Setelah kegiatan berakhir peneliti *mereview* kepada 7 (tujuh) responden untuk mendapatkan masukan dari sisi pengguna. Riview yang dilakukan dengan bercakap-cakap dan mencatat hasil review menggunakan catatan lapangan. Peneliti bercakap-cakap kepada anak mengenai alur cerita apakah menarik dan dapat dimengerti anak, tulisan pada media apakah mudah dan jelas untuk dibaca, ilustrasi/gambar yang

terdapat pada media apakah sudah jelas dan menarik bagi anak, potongan pada media *puzzle* apakah sudah mudah untuk dibongkar pasang, dan tingkat kesulitan media *puzzle* apakah mudah digunakan untuk anak, sebagai responden anak-anak diminta masukan pada media *puzzle*.

Berdasarkan pada keterangan anak dapat disimpulkan bahwasan media *puzzle* memiliki alur cerita yang menarik, tulisan cukup jelas untuk dibaca, gambar jelas dan potongan *puzzle* guna bongkar pasang. Masukan dari anak-anak adalah pada beberapa potongan ilustrasi/gambar ujung gambar *puzzle* mudah terbuka dan potongan *puzzle* ada beberapa potongan *puzzle* yang masih sedikit sulit dibongkar pasang. Masukan ini nantinya akan dijadikan dasar untuk perbaikan media.



Gambar 1. Kegiatan Small Group

Draf III: "Great Group Test". Berdasarkan hasil review uji kelompok besar dapat disimpulkan

sudah sesuai dengan kebutuhan anak sebagai pengguna media dan dan tidak terdapat perbaikan.



Gambar 2. Kegiatan Great Group Test

Draff IV: "Final". Dipergunakan untuk diimplementasikan pada kelompok awal dari anak-anak yang sebelumnya telah diobservasi saat analisis kebutuhan. Setelah itu kemudian dilakukan uji efektivitas produk yang akan dijelaskan pada poin uji efektivitas.

Tabel 2. Paired Samples Test

Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi atau H_a diterima. Berdasarkan hasil uji efektivitas tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan untuk anak usia 6-7 tahun di Kabupaten Tangerang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan secara sederhana sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan model (media *puzzle*) yang berjudul "Hewan Ternakku" untuk anak usia 6-7 tahun di Kabupaten Tangerang dengan tujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi. Literasi cakupan yang sangat luas namun kemampuan literasi yang dimaksud di dalam penelitian ini yaitu anak dapat mendapatkan informasi yang mendalam, pembiasaan membaca dengan menggunakan media yang tidak monoton sehingga anak tidak secara sengaja merasa sedang

		Paired Differences					T	d f	Sig. (2- tailed)
		Me an	Std. Dev iati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Low er	Up per			
P a i r 1	pr e tes t - po st tes t	- 3.2 700 0E1	4.5 724 1	.8348 0	- 34.40 736	- 30.99 264	- 39. 171	2 9	.000

belajar membaca, dan dapat mengekspresikan pendapat anak tentang "hewan ternak" baik secara verbal maupun nonverbal tanpa ada



batasan tertentu; 2) Berdasarkan uji kelayakan melalui proses uji pakar/ahli, uji coba satu-satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dapat disimpulkan secara sederhana bahwa anak tidak merasakan secara langsung sedang belajar membaca, dan begitu terlihat antisuan anak ketika dibebaskan untuk berekspresi secara verbal maupun nonverbal isi cerita di media *puzzle* yang berjudul “Hewan Ternakku”; 3) Berdasarkan hasil uji efektivitas, disimpulkan secara sederhana bahwa anak tidak merasakan secara langsung sedang belajar membaca, dan begitu terlihat antisuan anak ketika dibebaskan untuk berekspresi secara verbal maupun nonverbal isi cerita di media *puzzle* yang berjudul “Hewan Ternakku”; 4) Berdasarkan kegiatan *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa seluruh anak memiliki skor *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan skor *pre test*.

Disarankan bagi orang sebaiknya dapat menanamkan atau menumbuhkan pembiasaan kegiatan literasi dengan berbagai macam media, membiasakan untuk berdiskusi, mendengarkan cerita

anak, tidak membatasi anak untuk mengeksplor pengetahuan anak. Bagi Praktisi Pendidikan sebaiknya secara konsisten terus menginovasi kegiatan literasi yang tidak monoton dengan menggunakan beberapa media sehingga menumbuhkan kesenangan bagi anak ketika kegiatan literasi. Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan bagi peneliti selanjutnya baik yang berasal dari bidang pendidikan anak usia dini maupun bidang lain yaitu terus melakukan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan kemampuan literasi agar dapat menjadi referensi untuk terus memaksimalkan perkembangan literasi khususnya anak usia dini di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Dodge, Gusti yarmi, I. L. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Literacy Melalui Fun Garden Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Universita Negeri Jakarta*, 10.
- Ismail, A. (2006). Education Games. *Pilar Media*, 48.
- Meek Margaret. (1991). On Being Literate. *London-Bodley HeadBodley Head*, 13–17.
- Neriman, A. at all. (2010). An Invistigation Of The Effect Of Children’s Development Areas. *Procedia-Social and Behavioural Sciences*, 51.
- UNESCO. (n.d.). The Fundamental of



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (SEPEDA)
PGSD FKIP UNIVERSITAS PASUNDAN
ISBN : 9 - 789798 - 793974
BANDUNG, 15 NOVEMBER 2018**

Literacy. Retrieved from
<http://unesco.org/Literacy>.

yudha, M. saputra dan R. (n.d.).
(2005). Pembelajaran
kooperatif untuk meningkatkan
keterampilan anak taman kanak-
kanak. *Depdiknas*