

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK

Shaumy Darojatun Inrafa¹, Reni Kurnia², Meldi Ade Kurnia Yusri³, Alkadri Masnur⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Negri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Sumatra Barat, Indonesia
Email: saumydarojatun@gmail.com

Article History

Received: 27-10-2024

Revision: 03-10-2024

Accepted: 05-10-2024

Published: 06-11-2024

Abstract. This research aims to develop interactive puzzle-based learning media that is specifically designed to introduce letters to early childhood in Kindergarten Negeri Madani. Conventional learning media are considered less interactive in the letter recognition process, while visual- and play-based approaches have proven to be more effective for children. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a 4-D development model (four-D model). This model consists of 4 stages of development including Define, Design, Develop, Disseminate. This media was developed systematically and tested for validity and practicality using a questionnaire. The results of the validity test reached 87.17% for the material aspect and 86.11% for the media aspect, while the practicality test achieved an average score of 81.25%. This interactive puzzle media is proven to be able to increase children's interest in learning letters with a fun approach and support their motor and cognitive development.

Keywords: Media, Interactive Puzzles, Letter Recognition, Early Childhood

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *puzzle* interaktif yang dirancang khusus untuk memperkenalkan huruf kepada anak usia dini di TK Negeri Madani. Media pembelajaran konvensional dianggap kurang interaktif dalam proses pengenalan huruf, sementara pendekatan berbasis visual dan permainan terbukti lebih efektif untuk anak-anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D (*four-D model*). Model ini terdiri dari 4 tahapan pengembangan meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Media ini dikembangkan secara sistematis dan diuji validitas serta praktikalitasnya dengan menggunakan angket. Hasil uji validitas mencapai 87,17% untuk aspek materi dan 86,11% untuk aspek media, sedangkan uji praktikalitas mencapai skor rata-rata 81,25%. Media *puzzle* interaktif ini terbukti mampu meningkatkan minat anak dalam belajar huruf dengan pendekatan yang menyenangkan dan mendukung perkembangan motorik serta kognitif mereka.

Kata Kunci: Media, *Puzzle* Interaktif, Pengenalan Huruf, Anak Usia Dini

How to Cite: Inrafa, S. D., Kurnia, R., Yusri, M. A. K., & Masnur, A. (2024). Pengembangan Media *Puzzle* Interaktif untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 6649-6654. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2066>

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan pentingnya suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi anak sejak dini melalui rangsangan yang tepat (Kemendikbud, 2023). Teori perkembangan anak menyatakan bahwa

periode usia dini adalah fase penting dalam perkembangan motorik, kognitif, dan bahasa anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2021) dan (Zahara & Aulia, 2022), lingkungan belajar yang menarik dan interaktif sangat memengaruhi minat anak dalam belajar huruf, yang merupakan kunci keterampilan membaca. Namun, metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan buku teks, masih banyak digunakan dan seringkali tidak menarik minat anak dalam belajar membaca dan menulis. Pembelajaran berbasis permainan, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan, adalah pendekatan inovatif untuk mendukung kemampuan dasar anak dan membuat belajar lebih menyenangkan (Stanley, 2020; Lestari & Wiyani, 2023). Dengan menggunakan media *puzzle* interaktif, anak-anak dapat belajar huruf sambil bermain. Amalia & Patiung (2021) menunjukkan bahwa media *puzzle* meningkatkan minat anak dalam pengenalan huruf melalui bermain dan interaksi visual. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran *puzzle* interaktif yang ditujukan untuk anak-anak berusia lima hingga enam tahun di TK Negeri Madani.

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya minat anak usia dini dalam belajar membaca dan menulis akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Meskipun pentingnya mengembangkan potensi anak sejak dini telah diakui, namun praktik pembelajaran yang masih mengandalkan buku teks seringkali membuat anak merasa bosan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *puzzle* interaktif sebagai alternatif yang lebih menarik dan efektif untuk mengajarkan pengenalan huruf pada anak usia lima hingga enam tahun. Dengan menggabungkan unsur permainan dan interaksi visual, diharapkan media ini dapat meningkatkan minat belajar anak dan mendukung perkembangan kemampuan membaca mereka. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* interaktif untuk pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak.

METODE

Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D), yang merupakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), yang diciptakan oleh Thiagarajan (1974). Proses penelitian dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran huruf pada anak usia dini di TK Negeri Madani, seperti kebutuhan dan hambatan dalam pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis, dirancanglah media pembelajaran *puzzle* interaktif yang kemudian dikembangkan menggunakan *Adobe Flash*

Professional CS6. Ini termasuk membuat *flowchart* dan *storyboard* yang menunjukkan alur interaksi serta fitur visual yang menarik yang diharapkan akan menarik minat anak. Setelah melalui tahap validasi oleh ahli dan uji coba terbatas, media pembelajaran ini siap disebarluaskan secara terbatas di TK Negeri Madani untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar anak. Penelitian ini menggunakan angket untuk diberikan kepada validator dan siswa agar bisa memberikan tanggapan mengenai media pembelajaran *puzzle* interaktif yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dihitung rata-rata persentase dan diinterpretasikan tingkat kevalidan dan keefektifannya.

HASIL

Hasil Uji Validasi

Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan. Validitas aspek materi memperoleh nilai rata-rata 87,17% (Sangat Valid), sedangkan aspek media memperoleh nilai rata-rata 86,11% (Sangat Valid).

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi dan media

| Aspek | Rata-Rata | Rata-Rata (%) |
|--------------|-----------|---------------|
| Pembelajaran | 3 | 87,17 |
| Isi/Materi | 3,9 | |
| Penyajian | 4 | |
| Bahasa | 3,5 | |

Tabel 2. Hasil uji ahli media

| Aspek | Rata-Rata | | Rata-Rata (%) | |
|---|-----------|------|---------------|----|
| | V1 | V2 | V1 | V2 |
| Pengoperasian Program | 3,12 | 3,37 | 86,11 | |
| Tampilan Program | 3 | 3,5 | | |
| Desain <i>Puzzle</i> Interaktif Secara Umum | 2,7 | 3,4 | | |
| Desain Kotak <i>Puzzle</i> Interaktif | 3,25 | 3,42 | | |
| Gambar <i>Puzzle</i> Interaktif | 3,12 | 3,5 | | |

Hasil Uji Praktikalitas

Skor praktikalitas media mencapai 81,25% (Tinggi), menandakan bahwa media ini mudah dipahami dan digunakan oleh anak-anak serta dapat menarik minat mereka dalam belajar mengenal huruf.

Tabel 3. Hasil Pratikalitas

| Subjek | Nilai Praktikalitas (%) | Rata-Rata (%) |
|--------|-------------------------|---------------|
| ZA | 80,00 | 81,25 |
| AZ | 80,00 | |
| OMA | 75,00 | |

| | |
|-----|-------|
| SA | 90,00 |
| MH | 80,00 |
| ZOD | 85,00 |
| RYA | 90,00 |
| IRP | 90,00 |
| SAF | 95,00 |
| RA | 85,00 |
| AA | 85,00 |
| AR | 90,00 |
| AAS | 85,00 |
| AZR | 95,00 |
| MRA | 95,00 |

Disseminate

Media pembelajaran berbasis *puzzle* interaktif ini disebarakan dalam skala kecil yang disebarakan di TK Negerei Madani saja. Media ini dapat digunakan oleh guru dan anak sebagai sarana pembelajaran.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *puzzle* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat anak usia 5-6 tahun untuk mengenal huruf. Anak-anak pada usia dini berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional menurut Piaget (1964), di mana mereka cenderung belajar dengan lebih baik melalui pengalaman langsung dan permainan yang melibatkan sensorik dan motorik halus. Dengan demikian, media *puzzle* interaktif menawarkan cara yang ideal untuk pengenalan huruf, karena anak-anak dapat secara langsung memanipulasi bentuk-bentuk *puzzle* sambil mendengarkan bunyi huruf yang diperkenalkan. Penggunaan media berbasis permainan ini juga didukung oleh teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa anak-anak belajar secara optimal ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan interaktif (Resnick et al., 2009).

Puzzle interaktif yang disertai dengan suara pengucapan huruf membantu anak untuk mengingat baik bentuk visual maupun bunyi fonetis huruf. Penelitian ini sejalan dengan temuan Nurfadhillah (2021), yang menyatakan bahwa pendekatan multisensori yang menggabungkan aspek visual, auditori, dan kinestetik meningkatkan efektivitas pembelajaran pada anak usia dini. Anak-anak tidak hanya mengenali huruf sebagai bentuk statis, tetapi juga memahami bagaimana huruf diucapkan, yang merupakan aspek penting dalam membangun dasar keterampilan literasi. Interaktivitas yang dihadirkan melalui *puzzle* juga memungkinkan anak

untuk melakukan eksplorasi bebas, mendorong keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Studi dari Amalia & Patiung (2021) mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis *puzzle* mampu memicu minat belajar anak karena memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

Selanjutnya, media berbasis *puzzle* interaktif ini memberikan dampak positif dalam hal praktikalitas, terbukti dengan tingginya skor uji praktikalitas (81,25%). Tingkat praktikalitas ini menunjukkan bahwa media *puzzle* mudah digunakan oleh anak-anak dan mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan. Ketika anak-anak secara aktif terlibat dalam proses belajar mengenal huruf melalui permainan, minat dan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran pun meningkat. Ini berkaitan dengan temuan Lestari & Wiyani (2023) dan (Yulizar dkk., 2024) yang menyatakan bahwa media yang menarik secara visual mampu mempertahankan fokus anak dalam belajar lebih lama. Dengan demikian, media ini cocok untuk diterapkan dalam suasana belajar di taman kanak-kanak yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis aktivitas visual dan motorik.

Penelitian ini menyarankan bahwa media *puzzle* interaktif bisa menjadi solusi yang inovatif untuk pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan literasi awal seperti pengenalan huruf. Media ini memungkinkan anak untuk belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, yang sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain. Penggunaan media interaktif seperti *puzzle* dapat memberikan alternatif yang efektif untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung pengembangan keterampilan literasi dasar mereka secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* interaktif yang dikembangkan untuk anak usia 5-6 tahun terbukti efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf di taman kanak-kanak. Media ini tidak hanya memenuhi standar validitas, dengan nilai 87,17% untuk aspek materi dan 86,11% untuk aspek media, tetapi juga menunjukkan tingkat praktikalitas yang tinggi (81,25%), menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan menarik minat belajar anak. Dengan menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik, media ini mendukung proses pembelajaran multisensori yang sangat cocok untuk anak usia dini.

Selain itu, pendekatan berbasis permainan yang diterapkan dalam bentuk *puzzle* interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar huruf secara efektif. Anak dapat mengenal huruf melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, yang juga mengasah keterampilan motorik halus serta daya ingat mereka. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* interaktif ini memberikan kontribusi positif pada pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mendukung pengembangan keterampilan literasi dasar dengan cara yang sesuai perkembangan anak. Berdasarkan hasil ini, disarankan agar media *puzzle* interaktif ini dapat diintegrasikan dalam kurikulum taman kanak-kanak sebagai salah satu metode pengajaran yang inovatif dan efektif untuk memperkenalkan huruf kepada anak.

REFERENSI

- Amalia, R., & Patiung, R. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 34-45.
- Anggraini, Y. (2021). Pentingnya Lingkungan dalam Pengasuhan dan Pembelajaran Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 58-69.
- Kemendikbud. (2023). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, I., & Wiyani, N. (2023). Pembelajaran yang Bermain dan Bermakna pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak dan Pendidikan*, 4(3), 35-49.
- Nurfadhillah, R. (2021). Manfaat Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf. *Jurnal Media Pembelajaran*, 10(1), 23-32.
- Piaget, J. (1964). Cognitive Development in Children: Piaget. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176-186.
- Resnick, M., et al. (2009). Scratch: Programming for All. *Communications of the ACM*, 52(11), 60-67.
- Stanley, R. (2020). Karakteristik dan Kompetensi Guru PAUD dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 50-63.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Yulizar, I., Yuni, Y., Putri, D., Ritonga, A. S., Sinaga, E., & Ansori, A. (2024). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Dawuh Guru. *Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 205–220. <https://doi.org/10.35878/guru.v4i2.1313>
- Zahara, A., & Aulia, F. (2022). Indikator Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 99-108.