

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN TAMAN KANAK-KANAK

DEVELOPMENT ANIMAL ALPHABET PUZZLE EDUCATIONAL TOOL TO IMPROVE READING SKILL OF THE KINDERGARTEN

Noviana Rochmi Widayati

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

noviana.guid@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan alat permainan edukatif berupa *puzzle* alfabet binatang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada kelompok B TK PGRI II Sanden. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadopsi model Borg & Gall. Uji coba alat permainan edukatif *puzzle* alfabet binatang dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi kemudian oleh anak TK sebagai sasaran produk. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif *puzzle* alfabet binatang melalui 9 tahap model Borg & Gall dinyatakan layak, dibuktikan dengan hasil validasi media sebesar 3,84 (layak) dan ahli materi sebesar 3,75 (layak). Selanjutnya uji coba lapangan awal diperoleh skor hasil penilaian sebesar 0,77 (layak), uji coba lapangan utama diperoleh skor sebesar 0,81 (layak), dan uji coba lapangan operasional diperoleh skor sebesar 0,94 (layak).

Kata kunci : Alat permainan edukatif, *puzzle* alfabet binatang

Abstract

This research aims to produce educational game tools in the form of animal alphabet puzzle to improve the reading skill of class B children of TK PGRI II Sanden. This research was a research and development that adopts Borg and Gall model. The trial of the animal alphabet puzzle educational game tool was carried out by media expert lecturer and material expert, then then PGRI B kindergarten children as product targets. Data analysis techniques conducted in this study were quantitative descriptive technique. Produce animal alphabet puzzle educational game tools through 9 stages Borg and Gall model are declared feasible, proven by 3.84 (appropriate) for the media validation, and 3.75 (appropriate) for the material validation. Furthermore, the score for the initial field trial 0.77 (appropriate), 0.81 (appropriate) for the main trial, and 0.94 (appropriate) for the operational field trial.

Keywords: Educational game tool, animal alphabet puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya (Masitoh, dkk, 2005 : 1). Pendidikan sejak dini sangatlah penting untuk tumbuh kembang anak dimasa akan datang. Selain dari keluarga, lingkungan luar juga sangat berpengaruh, jika berada dalam lingkungan yang positif.

Peran guru dalam pembelajaran tercantum dalam UU No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1 ayat 1 yang berbunyi : guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini pada jalur formal.

Peran guru di sekolah sangat mempengaruhi anak saat belajar di sekolah. Apa yang dikatakan, apa yang dicontohkan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, karena anak akan meniru apa yang dilakukan oleh guru. Setiap orang tua mengharapkan anak berkembang secara fisik dan psikologis sesuai

dengan tahap perkembangannya sehingga mencapai hasil yang optimal.

Dengan begitu, memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anak merupakan harapan setiap orang tua, tetapi kadang tuntutan orang tua menginginkan anaknya agar cepat bisa membaca. Padahal pada saat anak sekolah di Taman Kanak-Kanak seharusnya hanya disuruh mengenal, bukannya dibebani untuk bisa membaca dalam beberapa kalimat.

Keaktifan pada anak empat sampai enam tahun sangatlah penting untuk selalu diperhatikan, karena pada masanya anak-anak di Taman Kanak-Kanak sangatlah aktif. Maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman gerak atau motorik yang benar sangat penting, sebab akan sangat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak.

Menurut Cratty (Samsudin, 2008 : 6), perkembangan motorik berkaitan dengan kematangan mekanisme otak, saraf yang memberikan penampilan progresif di dalam keterampilan motorik. Karena motorik yang dilakukan menghasilkan terjadinya suatu gerak. Gerak yang dimaksud dalam melibatkan fungsi motorik adalah otak, saraf, otot dan rangka. Fungsi tersebut akan berkaitan satu sama lain dan saling melengkapi, sehingga menjadi gerak yang sempurna. Jika seorang anak yang otaknya mengalami gangguan maka akan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya.

Selain melibatkan fungsi motorik, fungsi kognitif juga berpengaruh pada perkembangan anak. Menurut Piaget (Samsudin, 2008 : 12), perkembangan kognitif terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal, asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses anak dalam menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasi dunia anak sekolah. Akomodasi merupakan aspek kedua dari adaptasi, individu berusaha untuk menyesuaikan proses adaptasi dengan sejumlah pengalaman baru. Menurut Piaget, asimilasi dan

akomodasi menjadi dasar dalam perkembangan kognitif dan penekanan akan pentingnya menempatkan peranan lingkungan dalam perkembangan anak prasekolah.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting. Menurut Sadiman, dkk (2006 : 7) media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru, alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar anak.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah APE (alat permainan edukatif). Alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu (Ismail, 2006 : 155).

Berdasarkan observasi di Taman Kanak-kanak PGRI II Sanden, 1 Maret 2017, kegiatan pembelajaran di TK yaitu menyanyi, mewarnai, olahraga, meniru menulis di buku dan menggambar, tetapi dalam hal pengenalan alfabet masih kurang. Anak-anak juga kurang begitu tertarik, karena huruf-huruf yang dikenalkan hanya melalui tulisan tidak ditambah pelengkap-pelengkap yang membuat anak itu mudah memahami. Ketersediaan ape di sekolah masih kurang, menjadikan anak-anak kurang memperhatikan dan asyik bermain sendiri. Hanya sesekali anak-anak memperhatikan, itupun saat guru memanggil namanya. Media yang ada di TK untuk pengembangan bahasa khususnya pengenalan huruf dan bunyinya masih kurang variatif dan metode yang digunakan guru saat mengajar di TK PGRI II Sanden masih belum mencapai keberhasilan.

Media yang ada di TK untuk pengembangan bahasa khususnya pengenalan

huruf dan bunyinya masih kurang variatif dan metode yang digunakan guru saat mengajar di TK PGRI II Sanden masih belum mencapai keberhasilan. Hal ini terlihat saat pembelajaran pengenalan huruf, guru melakukan pengulangan huruf yang ditulis di papan tulis dan menugaskan anak menebalkan huruf pada lembar kerja anak (LKA). Anak masih sulit membedakan antara huruf yang satu dengan yang lainnya. Selain guru mengajarkan di papan tulis anak juga diminta menulis namanya sendiri-sendiri dan nama-nama hari, itupun harus ada contoh di atasnya, jika tidak anak masih sangat kesulitan dan banyak yang salah. Hanya sekitar 6 anak dari 15 anak saja yang sudah bisa, kemampuan membaca anak masih pada tahap membedakan huruf. Sebenarnya beban guru dan anak sangat berat, karena saat anak akan melanjutkan sekolah ke jenjang berikutnya, anak dituntut bisa membaca. Dengan begitu, sewaktu di Taman Kanak-kanak guru harus mempersiapkan dengan baik.

Dari uraian di atas peranan media sangat penting untuk pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak, dengan begitu peneliti membuat ape *puzzle* sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk memudahkan anak mengenal huruf alfabet dan nama binatang, sehingga anak dapat mengenali huruf, bunyi dan dapat membaca. Salah satu ape yang dapat meningkatkan keterampilan untuk membedakan dan mengungkapkan alfabet yaitu dengan menggunakan ape *Puzzle* Alfabet Binatang. APE *puzzle* ini dipilih karena belum adanya media pengenalan huruf di sekolah yang dilengkapi dengan nama dan gambar, selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan mengingat, mengkoordinasi anggota tubuh dan berpikir kreatif. Penggunaan ape *puzzle* alfabet binatang dapat dijadikan perantara agar anak lebih mudah membedakan beberapa huruf, sedangkan binatangnya sendiri sebagai pelengkap agar anak dapat tertarik belajar huruf. Ini adalah langkah awal agar anak dapat memahami, mengungkapkan vokal dengan benar dan dapat membedakan nama-nama binatang, dengan

begitu setelah anak dapat memahami beberapa huruf maka akan memudahkan anak dapat membaca.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Menurut Borg dan Gall (1989: 772), penelitian dan pengembangan pendidikan adalah "*Process used to develop and validate Educational Product*". Definisi tersebut menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan Borg and Gall, meliputi: (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan desain produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi produk utama, (6) uji lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi produk akhir.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan alfabet binatang untuk kemampuan membaca permulaan adalah anak TK kelompok B, meliputi uji coba lapangan awal melibatkan 3 anak, uji coba lapangan utama melibatkan 8 anak dan uji lapangan operasional melibatkan 15 anak

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan *puzzle* adalah:

1. Observasi

Menurut (Nasution, 2003 : 106) dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kejadian dalam kenyataan, observasi dilakukan secara sistematis dengan mengamati keadaan yang wajar dan yang sebenarnya tanpa usaha yang disengaja untuk mempengaruhi, mengatur atau memanipulasikan. Dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan setelah pengembangan media. Sebelum pengembangan media adalah

untuk pendahuluan di TK PGRI II Sanden yaitu mengetahui masalah tentang kemampuan dalam membaca. sedangkan setelah pengembangan media yaitu digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca pada uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan oprasional. Peneliti menggunakan observasi sistematis, yaitu menggunakan instrumen pengamatan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang analisis kebutuhan guru dan anak akan media pembelajaran, dengan pedoman wawancara sebagai berikut.

Variabel	Sub variabel
GURU	Proses Pembelajaran
	Bahan ajar yang digunakan
SISWA	Kebutuhan bahan ajar
	Bahan ajar yang diharapkan
SISWA	Proses pembelajaran dan kendala dalam belajar
	Bahan ajar yang digunakan
	Kebutuhan bahan ajar

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai bukti kuat dari data-data yang diperoleh selama penelitian. Dokumentasi ini dapat berupa lembar tulisan, gambar dan sebagainya.

4. Angket

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan adalah angket lembar penilaian produk untuk ahli materi dan angket lembar penilaian produk untuk ahli media.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dengan teknik rerata. Adapun data yang berasal dari ahli materi dan ahli media menggunakan teknik rerata,

Angket kelayakan yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert. Data yang didapat dari angket kelayakan kemudian di konveresikan ke dalam bentuk data kualitatif skala 4 yang mengacu pada rumus konverensi Widoyoko (2012 : 108) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media *Puzzle* Alfabin

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x}$	Sangat Baik	Layak
	$\leq 4,00$	Baik	
3	$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	Layak
2	$1,75 \leq \bar{x}$	Kurang Baik	Tidak Layak
	$< 2,5$	Baik	
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Kurang	Tidak Layak
		Baik	

Untuk mendapatkan skor rata-rata penilaian maka digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudijana (2005: 80) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah respon

Kemudian hasil penilaian pada anak didik untuk kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan skala Guttman. Penilaian anak didik dibantu oleh peneliti mengisikan angket melalui wawancara. Tujuan pembuatan skala ini adalah untuk menentukan sikap, yang diteliti benar-benar mencakup satu dimensi. Sikap dikatakan dimensi tunggal bila sikap tersebut menghasilkan skala kumulatif (Hamid Darmadi, 2011:109). Berikut tabel skala Guttman :

Tabel 2. Skala Guttman terhadap Respon Anak

Skor	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak setuju

Perhitungan instrumen anak didik menggunakan skala Guttman dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100\%$$

X = Presentase Skor

Hasil yang diperoleh dengan perhitungan diatas berguna untuk mengembangkan kesimpulan seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2004: 90) yaitu:

- 0% - 25 % = tidak ada aspek kelayakan
- 25% - 50% = cukup rendah memenuhi aspek kelayakan
- 50% - 75% = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan
- 75% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Jika media *Puzzle* Alfabin dapat dikatakan "Layak/Baik" digunakan dalam pembelajaran apabila presentase kelayakan mencapai $> 75\%$. Sedangkan dikatakan "Tidak layak/tidak baik apabila presentase kelayakan $\leq 75\%$.

Tabel 3. Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak Didik

Skor	Kriteria
$\bar{x} > 75\%$	Layak
$\bar{x} \leq 75\%$	Tidak Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan kemudian dihasilkan produk berupa *puzzle* alfabet binatang pengenalan alfabet untuk kemampuan membaca permulaan awal. Penelitian ini dilakukan di TK PGRI II Sanden kelompok B. Langkah-langkah penelitian sebelumnya menggunakan pre-test dan post-test dan penelitian ini mengadopsi dari model Borg &

Gall. Tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pengumpulan Informasi Awal

Pada pengumpulan informasi awal, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara mengenai pengembangan *puzzle* alfabet binatang di TK PGRI II Sanden. Ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran disekolah, masalah yang terjadi adalah anak masih kesulitan memahami materi pengenalan huruf. Materi pengenalan huruf sampai hafal membacanya dianggap anak masih sulit, sedangkan anak untuk belajar mengenal dan menghafal tulisan perlu tambahan bahan ajar yang memudahkan anak.

Dalam kegiatan pembelajaran berlangsung kegiatan anak selalu berulang-ulang yaitu menyanyi, mewarnai, meniru menulis di buku dan menggambar. Saat guru memberikan tugas kepada anak untuk nebalkan huruf di LKA dan meniru tulisan dipapan tulis atau menulis namanya sendiri dan nama hari masih kesulitan. Anak-anak masih ada yang bertanya-tanya, padahal sudah ada huruf yang sama di depannya. Sebaiknya saat pembelajaran juga perlu menggunakan beberapa alat permainan atau gambar-gambar, dimana anak dapat terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran tersebut, dengan begitu anak tidak mudah merasa bosan.

Perencanaan Pengembangan

Tahap perencanaan pengembangan *puzzle* alfabet binatang untuk kemampuan membaca permulaan sebagai berikut :

- Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan analisis dengan guru tentang kurikulum dan media yang dibutuhkan saat pembelajaran. Peneliti juga merencanakan desain dan konsep pengembangan *puzzle* bersama guru. Setelah itu guru mengharapkan alat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi anak, baik secara kelompok maupun individu.

- b. Merencanakan isi pengembangan *puzzle* pengenalan huruf, berkonsultasi dengan guru kelas kelompok B.
- c. Mengumpulkan materi binatang-binatang dari internet yang disesuaikan dengan awalan huruf terkait dengan tema pembelajaran yang ada di *puzzle* alfabet binatang. berpatokan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- d. Merancang desain *puzzle* alfabet binatang dan Buku panduan dengan menggunakan *coreldraw x7*. Mencari tempat produksi dengan bahan dasar kayu yang ringan, sehingga aman dan mudah untuk anak TK.

Pengembangan produk

Pada tahap pengembangan produk *puzzle* alfabet binatang melalui dua langkah pengembangan, yaitu :

a. Pengembangan Materi

Tahap awal pengembangan materi dilakukan dengan observasi langsung ke sekolah. Saat observasi dengan melihat proses pembelajaran dan juga mengamati tentang ketersediaan perangkat pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran, karakteristik anak dan materi yang dibutuhkan. Dalam pembelajaran di dalam kelas ternyata juga mengalami kendala tentang keterampilan mengenal huruf untuk kemampuan membaca permulaan.

Pada saat anak ditugaskan untuk menulis namanya masing-masing atau nama hari, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf. Disamping itu guru juga memberikan pertanyaan kepada anak untuk membaca huruf – perhuruf namanya atau nama hari yang ditulis dipapan tulis.

Kegiatan lain pembelajaran di TK untuk pengenalan huruf melalui bernyanyi alfabet, guru menuntun anak untuk bernyanyi mengurutkan alfabet. Kegiatan tersebut akan diulang-ulang setiap harinya, tetapi anak juga masih kesulitan.

Hal ini dikarenakan media untuk pembelajaran untuk pengenalan huruf di TK PGRI II Sanden masih terbatas. Berdasarkan observasi dengan guru, kemudian peneliti merumuskan masalah dan menemukan solusi, yaitu dengan mengembangkannya media pembelajaran yang memfokuskan pengenalan huruf, digunakan untuk anak. Sehingga alat permainan edukatif *puzzle* yang dipilih untuk dikembangkannya.

b. Pengembangan Media

Pada tahap pengembangan produk awal *puzzle* alfabet binatang dilakukan dengan mempersiapkan rencana desain produk. Berikut ini merupakan isi rancangan *puzzle* alfabet binatang :

1. Desain *Puzzle*

Pada *puzzle* alfabet binatang ini didesain menggunakan *coreldraw x7*. Desain *puzzle* berbentuk segienam, berukuran 50 x 34 cm. Berisi gambar berupa binatang-binatang yang hidup di darat, udara dan laut. Di dalam *puzzle* alfabet binatang memiliki 26 keping. Setiap kepingan *puzzle* memiliki gambar binatang yang berbeda-beda. Buku petunjuk di desain menggunakan *coreldraw x7*, dengan ukuran kertas A5.

2. Finishing Produk

Tahap ini merupakan tahap pembuatan produk, setelah selesai mendesain *puzzle*. Desain *puzzle* di cetak menggunakan kertas stiker *vinyl glossy*, papan dan kepingan *puzzle* dibuat menggunakan kayu gambilena yang aman dan ringan untuk dibawa. Pada buku petunjuk di cetak menggunakan kertas *ivory 230* dengan ukuran A5.

Produksi pengembangan *puzzle* ini tidak dapat dilakukan sendiri oleh pengembang, karena keterbatasan keahlian dan alat produksi. Sehingga desain dibantu oleh teman dan produksi media ke tempat ahli yang lebih berkompeten dan jasa percetakan. Desain buku penggunaan juga dibantu oleh teman dan produksinya dibawa ke tempat jasa percetakan.

c. Validasi Ahli Media

Pada proses pengembangan produk, peneliti meminta pertimbangan kepada ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah dosen PAUD FIP UNY yang berkompeten di bidang bahasa. Ahli media adalah dosen prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY yang berkompeten mengenai alat permainan edukatif. Hasil dari validasi ahli media dan materi sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media Tahap I

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2017. Validasi diawali dengan wawancara, memberikan instrumen dan desain awal kepada ahli media. Revisi yang disarankan oleh ahli media sebagai berikut:

- a. Warna pada background jangan terlalu ramai, gunakan satu warna agar lebih kontras dengan huruf dan hewannya.
- b. Warna huruf penekanan diperjelas dan dikelompokkan, terutama pada warna huruf d, e, j, o, r, s, dan t.
- c. Warna dan gambar pada hewan elang, ular dan zebra lebih diperjelas.

2. Validasi Ahli Media Tahap II

Validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2017. Saat validasi memberikan instrumen dan papan *puzzlenya* dan buku petunjuk kepada ahli media. Revisi yang disarankan oleh ahli media sebagai berikut:

- a. Pada papan puzzle berikan nama puzzle yang dibuat.
- b. Pada cover buku petunjuk bagian judul "alfabet binatang" seharusnya menggunakan tanda kurung buka / () dan gunakan font yang sempurna atau menjadi (Alfabet Binatang).

3. Validasi Ahli Media Tahap III

Validasi tahap ketiga dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2017. Saat validasi memberikan instrumen, papan *puzzlenya* dan buku petunjuk kepada ahli media. Pada validasi tahap ketiga ini sudah tidak dilakukan revisi produk lagi, baik papan *puzzlenya* maupun cover buku petunjuk.

d. Validasi Ahli Media

1. Validasi Ahli Materi Tahap I

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 4 September 2017. Validasi diawali dengan wawancara, memberikan instrumen dan desain awal kepada ahli materi. Revisi yang disarankan oleh ahli media sebagai berikut:

- a. Gunakan atau pilih nama binatang yang berpola V-K-V-K atau K-V-K-V...., hindari kata yang huruf konsosnnya ganda. Misal pada huruf f dan n, huruf f lebih baik tidak perlu menggunakan hewan karena flamingo konsonan bertemu konsosn, huruf n dari nyamuk diganti naga.
- b. Buku petunjuk perbaikan pada poin manfaat dan tujuan.
- c. Buku petunjuk perbaikan pada poin petunjuk penggunaan.

2. Validasi Ahli Materi Tahap II

Validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2017. Validasi dilakukan memberikan instrumen dan papan *puzzle* kepada ahli materi. Revisi yang disarankan oleh ahli media sebagai berikut:

- a. Perbaiki huruf pada tulisan dengan huruf kecil.
- b. Hewan naga diganti dengan nuri, karena naga terlalu fantasi.
- c. Tonjolkan huruf alfabet yang akan dikenalkan pada anak, warna huruf yang menjadi fokus diperjelas dan perbaikan pada huruf q.
- d. Buku petunjuk perbaikan pada poin manfaat dan tujuan, seharusnya meningkatkan kemampuan membaca permulaan (mengenal huruf).

3. Validasi Ahli Materi Tahap III

Validasi tahap ketiga dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2017. Saat validasi memberikan instrumen, papan *puzzle* dan buku petunjuk kepada ahli media. Pada validasi tahap ketiga ini sudah tidak dilakukan revisi produk lagi, baik papan *puzzlenya* maupun buku petunjuk.

Hasil uji coba lapangan awal

Uji coba lapangan awal di TK PGRI II Sanden kelompok B melibatkan 3 anak, yang dipilih oleh guru berdasarkan tingkat kognisi anak. Sebelum anak mulai bermain *puzzle* alfabet binatang, guru memberikan pengantar dan peneliti memberikan penjelasan penggunaan media *puzzle* tersebut.

Berdasarkan Hasil uji coba lapangan awal *puzzle* alfabet binatang didapatkan bahwa responden adalah 3 anak. Termasuk ke dalam kriteria “layak/baik” dengan rentang presentase kelayakan mencapai (> 75%).

Revisi Produk Utama

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari *puzzle* alfabet binatang setelah melakukan uji coba lapangan awal dengan melibatkan 3 anak. Dalam hasil uji coba lapangan awal menunjukkan bahwa tidak ada komponen yang perlu direvisi, di karenakan anak hanya kurang memperhatikan penjelasan penggunaan. Sehingga *puzzle* alfabet binatang layak untuk dilakukan uji coba berikutnya.

Hasil uji coba lapangan utama

Uji coba ini melibatkan 8 anak dan dipilih oleh guru kelas, dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan kekurangan dan kelebihan dari media *puzzle* alfabet binatang. Termasuk ke dalam kriteria “layak/baik” dengan rentang presentase kelayakan mencapai (> 75%).

Revisi Hasil Produk Operasional

Pada uji coba lapangan utama berjalan lancar dan tidak ada kendala, sehingga tidak dilakukan revisi produk *puzzle* alfabet binatang. Hasil uji coba lapangan utama didapat rata-rata 0,77 dengan kriteria penilaian “layak”, sehingga dapat dilanjutkan uji lapangan operasional.

Uji Lapangan Operasional

Dalam uji lapangan operasional *puzzle* alfabet binatang melibatkan seluruh anak TK PGRI II Sanden, sebanyak 15 anak. Hasil uji coba sebelumnya sampai uji lapangan

operasional tidak ada revisi, subjek uji coba berbeda dan mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji coba lapangan operasional ini mendapat respon baik dan positif dari anak.

Revisi Produk Akhir

Hasil uji lapangan operasional tidak mengalami revisi pada komponen yang diujikan, sehingga *puzzle* alfabet binatang layak digunakan sebagai media pengenalan huruf alfabet untuk membaca permulaan.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa alat permainan edukatif *puzzle* yang layak untuk digunakan oleh anak TK PGRI II Sanden kelompok B dan diperoleh hasil penelitian dari lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan anak.

Dalam menghasilkan alat permainan edukatif *puzzle* alfabet binatang ini melalui 9 tahapan penelitian menggunakan model Borg & Gall (1989). Dari kesepuluh langkah, peneliti membatasi pada sembilan langkah penelitian pengembangan, dikarenakan tujuan utama dalam penelitian pengembangan adalah menghasilkan alat permainan edukatif yang layak digunakan sebagai sumber bahan ajar. Sembilan langkah tersebut, yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi hasil uji coba lapangan utama, 8) uji coba lapangan operasional, dan 9) revisi produk akhir. Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi awal terkumpul informasi bahwa anak membutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan anak, namun ketersediaan alat permainan edukatif di TK PGRI II Sanden sangat kurang, padahal alat permainan edukatif dapat membantu perkembangan anak seperti yang dikemukakan Ismail (2006 : 155)

merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

Dalam proses pengembangan alat permainan *puzzle* menggunakan *software CorelDraw X7*. *Puzzle* alfabet binatang terdiri dari gambar yang disesuaikan dengan tema binatang, huruf yang memudahkan anak membaca, dan warna yang menarik perhatian anak.

Kelayakan dan respon produk *puzzle* alfabet binatang ini telah dilakukan tahap validasi, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional yang melibatkan berbagai pihak seperti guru dan anak kelompok B TK PGRI II Sanden. Pada tahap validasi produk *puzzle* alfabet binatang dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Tahap validasi dilakukan masing-masing 3 tahap.

Setelah dilakukan validasi ahli media dan ahli materi langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan awal yang diikuti oleh 3 anak. Dari hasil uji coba lapangan awal diperoleh rata-rata 0,77. Kemudian pada uji lapangan utama yang diikuti oleh 8 anak, diperoleh rata-rata 0,81. Selanjutnya uji lapangan operasional yang diikuti oleh 15 anak, diperoleh hasil rata-rata 0,94. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, uji lapangan utama dan uji lapangan operasional dapat disimpulkan bahwa *puzzle* alfabet binatang digolongkan ke dalam kriteria “layak”.

Berdasarkan tahapan dan hasil uji coba di TK PGRI II Sanden kelompok B yang menghasilkan *puzzle* alfabet binatang, maka disimpulkan *puzzle* alfabet binatang yang dikembangkan untuk pengenalan huruf dinyatakan layak untuk digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media *puzzle* alfabet binatang yang dikembangkan melalui 9 tahap model Borg & Gall dinyatakan “Layak” untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B Taman Kanak-kanak PGRI II

Sanden. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa *puzzle* alfabet binatang memperoleh skor 3,84 (sangat baik), hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa *puzzle* alfabet binatang memperoleh skor 3,75 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan awal diperoleh rata-rata 0,77 (layak), hasil uji coba lapangan utama diperoleh rata-rata 0,81 (layak) dan hasil uji lapangan operasional diperoleh rata-rata 0,94 (layak).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan dengan tema yang lainnya.
2. Bagi guru dan siswa, diharapkan dapat memanfaatkan *puzzle* alfabet binatang sebagai salah satu media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R & Gall, M.D . (1989). *Educational research : An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Lestari, K.E. dan Yudhanegara, M.R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Masitoh. dkk. (2005). *Pendekatan Pembelajaran Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Masitoh. dkk. (2005). *Pendekatan Pembelajaran Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nasution, S. (2003). *Metode Reserc Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, A.S. dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera..

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis Noviana Rochmi Widayai. Penulis lahir di Bantul, 10 November 1994. Saat ini Penulis bertempat tinggal di Ngentak, Kelurahan Murtigading, Kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul.

Penulis mulai menempuh pendidikan di SD Negeri Ngentak dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Pandak dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bambanglipuro dan lulus pada tahun 2013