

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BOOK UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI

Rista Dwi Permata^{1*}, Risma Nugrahani²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: rista.permata.rp@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari kebutuhan media yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran. Penelitian ini berdasarkan pada kebutuhan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini terhadap media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai sarana bermain sekaligus menstimulasi perkembangan anak usia dini. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah dan TK Dharma Wanita Sidomulyo tidak terlalu bervariasi. Selain itu, perkembangan kognitif pada anak yang belum mencapai tujuan pembelajaran menjadikan alasan bagi peneliti untuk membuat media pembelajaran edukatif berupa *puzzle book* untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Media *puzzle book* merupakan media pembelajaran berupa buku yang didalamnya terdapat kepingan *puzzle* yang harus disusun anak agar menjadi satu gambar yang utuh dengan menggunakan tema pengenalan gejala alam. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian ini dihasilkan produk berupa media pembelajaran berupa *puzzle book* dengan tema gejala alam yang dapat digunakan untuk anak usia dini.

Kata Kunci: *puzzle book*; anak usia dini; perkembangan kognitif

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini yang merupakan masa peletakan dasar utama sebagai pondasi dari ilmu pengetahuan manusia perlu dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan saat melaksanakan proses pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran dikatakan baik apabila media tersebut sesuai dengan metode yang digunakan, karakteristik serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak [1].

Menurut Heinrich, dkk dalam Afriyanti [2] media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Sedangkan menurut Sudirman, dkk dalam Afriyanti [2] media memiliki kegunaan untuk mengatasi keragaman latar belakang siswa hingga media dapat memberikan perangsang, pengalaman, dan menimbulkan presepsi yang sama.

Menurut Daryanto dalam Kholifah [3], pemakaian media saat proses pembelajaran

mampu mengacu pada ketercapaian pembelajaran, dan pemilihan media. Meninjau beberapa faktor diantaranya: tujuan penggunaan media, kegunaan, tingkat kemampuan sesuai anak, biaya, ketersediaan media, dan kualitas media.

Media juga memiliki manfaat yang berperan dalam kelancaran kegiatan pembelajaran. Menurut Daryanto dalam Kholifah [3] mengatakan bahwa pemakaian media saat proses pembelajaran mampu mengacu pada ketercapaian pembelajaran, dan pemilihan media. Arsyad [4] menyebutkan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan untuk memperlancar proses komunikasi belajar mengajar disebut media pembelajaran.

Menurut Asyhar dalam Tsani [5] terdapat enam kriteria dalam memilih media, antara lain (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) dapat mendukung isi pelajaran, (3) bahan yang digunakan dalam media tidak mudah rusak, (4) dalam memilih media guru diwajibkan memiliki keahlian dalam menggunakan media, (5) media harus efektif dalam penggunaannya, dan (6) memiliki kualitas yang baik. Salah satu jenis media pembelajaran visual yang sering digunakan di sekolah adalah buku. Berdasarkan penjabaran

ciri-ciri media pembelajaran, buku memiliki banyak kelebihan antara lain praktis, luwes, dan tahan lama [6]. Hal inilah yang menyebabkan buku banyak dipilih sebagai media pembelajaran di sekolah. Buku yang baik adalah buku yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dengan menghadirkan cerita dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa [7]. Selain itu buku yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaklah memperhatikan aspek keramahan terhadap anak baik dari segi materi, cerita, kegiatan pembelajaran maupun bentuk fisik dari buku tersebut.

Untuk merangsang perkembangan anak, penyediaan media di PAUD rata-rata sudah memiliki banyak variasi dan memiliki nilai yang cukup bagus. Namun sebagian besar media pembelajarannya, yang salah satunya adalah media buku masih bersifat monoton. Hanya berupa buku teks atau bergambar biasa. Biasanya dalam buku hanya terdapat tulisan dan sedikit gambar. Sehingga anak merasa tidak tertarik dan cepat merasa bosan.

Buku bergambar banyak dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun agar anak tertarik, tidak hanya bergambar saja melainkan buku yang memiliki fitur yang menarik salah satunya yaitu buku *Puzzle Book* (buku teka-teki). *Puzzle Book* adalah media berupa buku dengan permainan puzzle di dalamnya [8]. Menurut Komang [9] kelebihan dari bermain *puzzle* bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Hal serupa dinyatakan oleh Permata [10], dengan beraktivitas menggunakan *puzzle* dapat mengasah kemampuan otak anak dalam hal mengingat, mengenal bentuk, dan mengasah daya pikir. Buku *Puzzle Book* merupakan buku yang terdapat gambar di dalamnya, dimana didalamnya terdapat kegiatan berupa *puzzle* yang bermacam-macam yang disesuaikan dengan tema dan tujuan dalam pembelajaran. Jadi buku *Puzzle Book* (buku teka-teki) merupakan buku yang halamannya terdapat gambar yang dilengkapi dengan kegiatan menyusun kepingan *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini [11].

Menurut [12] perkembangan kognitif memainkan peran esensial di sepanjang kehidupan individu, dengan keahlian awal dalam ranah kognitif berhubungan erat dengan banyaknya keuntungan dikemudian hari, seperti

prestasi akademis yang membaik pada masa remaja, tingkat Pendidikan yang lebih tinggi sepanjang hidup, kesehatan psikis yang lebih stabil, dan lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk menganggur. Berdasarkan hal inilah, sehingga peneliti ingin mengembangkan buku *puzzle book* yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak khususnya dalam hal ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Seberapa besar perkembangan kognitif anak bisa diamati Ketika anak mampu atau tidak dalam menyelesaikan masalah sederhana yang ditemui [10]. Media *puzzle book* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran anak yang dengan potensi yang dimilikinya dapat menarik perhatian anak, salah satunya yaitu untuk menstimulasi kemampuan penyelesaian masalah sederhana yang sesuai untuk anak usia dini. Tujuan kami sebagai peneliti adalah mengembangkan fungsi kognitif anak.

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media buku *puzzle book* sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif bagi anak usia dini yang isinya sesuai dengan perkembangan anak. Sehingga nantinya dapat dimanfaatkan kembali untuk melengkapi ketersediaan keragaman media yang dapat menarik minat anak terhadap pembelajaran, dan membuat anak didik berkeinginan untuk belajar dengan media tersebut.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk [13]. Model penelitian pengembangan media *puzzle book* ini merujuk pada model pengembangan yang digambarkan oleh Sugiyono [14] yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Langkah Metode Pengembangan

Proses penelitian dilakukan secara bertahap. Pada proses awal peneliti melakukan pengumpulan data terhadap masalah yang ada. Pengumpulan data pada tahap awal dilakukan dengan menggunakan metode observasi dari peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Kemudian, peneliti membuat desain media berdasarkan dari informasi yang didapatkan pada tahap awal sehingga proses desain media dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain media *puzzle book* dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media media *puzzle book* merupakan pengembangan dari permainan *puzzle* yang dikemas menjadi sebuah buku yang terdapat berbagai kegiatan *puzzle* dengan menggunakan tema gejala alam dengan gambar dan penjelasan mengenai gejala alam tersebut sebagai pengenalan kepada anak mengenai berbagai gejala alam yang ada di lingkungan sekitar anak, yang merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini.

Dalam media *puzzle book* ini dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) [15], yaitu dalam hal Belajar dan Pemecahan Masalah, serta Berpikir Logis.

Proses perancangan ini dilakukan dengan cermat dan mengikuti langkah-langkah yang berpedoman pada nilai-nilai ilmiah. Observasi dari sumber data yang didapat, merumuskan tampilan visual, *tone* warna dan ilustrasi, serta layout dan tipografi. Dalam menentukan konsep desain, yang perlu dipertimbangkan pertama adalah probelmatika atau latar belakang masalah, dalam hal ini terkait media belajar/buku pelajaran yang kurang menarik karena kurangnya media pembelajaran sehingga kurang menarik bagi anak usia dini.

Kebutuhan dari permasalahan ini adalah akan adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini, sehingga dapat membantu memudahkan anak dalam belajar mengenal gejala alam yang ada di sekitar anak. Selain itu juga dapat digunakan dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif dalam hal belajar dan pemecahan masalah, dan berpikir logis. Serta menyajikan tampilan yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keingintahuan

dan rasa penasaran anak melalui kegiatan bermain *puzzle*.

Implementasi Desain:

Desain media *puzzle book* berupa buku dengan ukuran 20x20 cm yang menggunakan tema gejala alam.



Gambar 2. Desain cover depan dan belakang *puzzle book*

Terdapat daftar isi dan capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan materi yang telah disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak.



Gambar 3. Daftar Isi dan Daftar Pustaka

Terdapat kegiatan menyusun *puzzle* dan gambar gejala alam beserta penjelasannya pada tiap-tiap halaman dengan berbagai bentuk *puzzle* dan tingkat kesulitan yang semakin meningkat sehingga dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam hal belajar dan pemecahan masalah, dan berpikir logis.



Gambar 4. *Puzzle* dengan gambar gejala alam pelangi beserta penjelasannya



Gambar 5. *Puzzle* dengan gambar gejala alam gunung meletus beserta penjelasannya

KESIMPULAN

Pada desain media permainan *puzzle book* mencakup desain yang memenuhi kriteria media, yaitu antara lain (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) dapat mendukung isi pelajaran, (3) bahan yang digunakan dalam media tidak mudah rusak, (4) dalam memilih media guru diwajibkan memiliki keahlian dalam menggunakan media, (5) media harus efektif dalam penggunaannya, dan (6) memiliki kualitas yang baik.

Dari segi visual dan konsep media telah memenuhi standar dengan mengacu pada syarat pembuatan media dan APE. Dari segi materi telah memenuhi standar dengan materi yang seluruhnya mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Nugrahani and R. D. Permata, "VALIDASI MEDIA BUKU LIFT THE FLAP UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 691–696, 2021.
- [2] E. D. Afriyanti and R. D. Permata, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN ABJAD UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 680–685, 2021.
- [3] K. Kholifah and P. Astutik, "PENGEMBANGAN MEDIA APRON HITUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B," *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 190–193, 2021.
- [4] M. N. Arsyad, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang," *Agastya J. Sej. Dan Pembelajarannya*, vol. 8, no. 2, pp. 188–198, 2018.
- [5] N. Z. Tsani and D. Indrawati, "PENGEMBANGAN MEDIA ZEBOTIKA (PUZZLE BOOK MATEMATIKA) BERBASIS PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) PADA MATERI MENGENAL PECAHAN BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 2, 2019.
- [6] R. Nugrahani and C. D. R. Arifin, "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BUSY BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PELUANG USAHA BAGI GURU PAUD DI DESA KRADENAN KECAMATAN PALANG KABUPATEN TUBAN," *Pros. SNasPPM*, vol. 4, no. 1, pp. 210–216, 2019.
- [7] D. Kelemen, N. A. Emmons, R. Seston Schillaci, and P. A. Ganea, "Young children can be taught basic natural selection using a picture-storybook intervention," *Psychol. Sci.*, vol. 25, no. 4, pp. 893–902, 2014.
- [8] I. Rohman, "Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV MI Di Kota Semarang," *Lisanul Arab J. Arab. Learn. Teach.*, vol. 5, no. 1, 2016.
- [9] K. Srianis, N. K. Suarni, P. R. Ujianti, and S. Psi, "Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 2, no. 1, 2014.
- [10] R. D. Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [11] R. Indrawati, "Pengembangan media buku puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Malang," *Pengemb. media buku puzzle untuk Meningkatkan. Kemamp. Kogn. anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Malang/Rani Indrawati*, 2015.
- [12] G. Kent, G., Pitsia, V., & Colton, "Cognitive development during early childhood: insights from families living in areas of socio-economic disadvantage. *Early Child Development and Care*," 2018,

- doi: doi:10.1080/03004430.2018.1543665.
- [13] S. Kantun, “Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan,” 2013.
- [14] P. D. Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan),” *Metod. Penelit. Pendidik.*, 2019.
- [15] M. P. dan K. R. Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Perkembangan Anak Usia Dini*. 2014.