

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PUZZLE KUBUS  
UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK  
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Seroja Indah**

**NIM: 06141181621002**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2020**

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PUZZLE KUBUS UNTUK  
KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK KELOMPOK B DI  
TAMAN KANAK-KANAK

SKRIPSI

Oleh

Seroja Indah

NIM: 06141181621002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



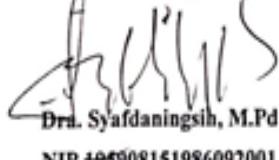
Dra. Syafdaningsih, M.Pd  
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2,



Dra. Rukiyah, M.Pd  
NIP.196112251988032001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd  
NIP.195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PUZZLE KUBUS  
UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK  
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Seroja Indah**

**NIM: 06141181621002**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari :  
Tanggal :

**TIM PENGUJI**

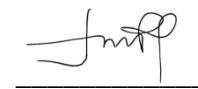
**1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**



**2. Sekretaris: Dra. Rukiyah, M.Pd**



**3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**



**4. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd**



**5. Anggota : Dra. Evi Ratna Kartikawati, M.Pd, Ph.D**



**Indralaya, 2020  
Mengetahui  
Koordinator Program Studi,**

  
**Dra. Syafdaningsih, M.Pd  
NIP. 195908151986092001**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Seroja Indah

NIM : 06141181621002

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Kubus Untuk Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karyanya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikian persyaratan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 2020  
Yang membuat pernyataan,

Seroja Indah  
NIM: 06141181621002

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Kubus Untuk Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memeroleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan ibu Dra. Rukiyah, M.Pd selaku pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih bapak Prof. Soefendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan dan ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama peneliti menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih juga penulis tujuhan pada ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, ibu Febriyanti Utami, M.Pd, ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd dan ibu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan saran dalam perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kepala bidang PAUD Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Ilir serta kepada semua pihak yang ada di TK Islam Al-Kautsar Indralaya selaku subjek dalam penelitian ini. Serta ucapan terima kasih kepada pihak DIKTI yang telah memberikan beasiswa PPA selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan peneliti juga mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari para pembaca.

Indralaya, 2020  
Penulis,

Seroja Indah

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamiin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu wata’ala yang selalu memberikan nikmat serta karunia dan kasih sayang-Nya. Atas karunia yang telah engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad Sawlallahu alaihi wasalam.

Kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang aku sayangi,

- Ibu dan Bapak Tercinta. Ibu Siti Khodijah dan Bapak Seropi.  
Terimakasih atas kasih sayang yang berlimpah mulai saya lahir, hingga saya sudah sebesar ini. Teruntuk Ibu dan Bapak terimakasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan. Serta segala hal telah kalian lakukan, semua yang terbaik.
- Terimakasih selanjutnya untuk adikku Aji Pramuja dan Nenekku Hayuyah atas segala semangat dan dukungannya kepada ayuk untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga kelak kita bisa bersama-sama mengukir tawa Ibu dan Bapak.
- Dosen pembimbingku, yang terhormat Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. Terimakasih banyak atas bimbingan dan motivasi yang selalu diberikan sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- Dosen pengaji, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dra. Evi Ratna Kartikawati, M.Pd, Ph.D. terimakasih atas saran dan masukkannya dalam perbaikan skripsi ini.
- Seluruh dosen pengajar di PG-PAUD Unsri, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., Ibu Febriyanti Utami, M.Pd., Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd. Terimakasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada kami.
- Admin Prodi PG-PAUD Unsri Indralaya, kak Yasrico terimakasih banyak atas bantuan serta selalu mempermudah kami dalam mengurus surat menyurat.
- Keluarga besar TK Islam Al-Kautsar Indralaya, terimakasih telah mengizinkan, membimbing serta membantu saya dalam penelitian ini, dan

juga pada anak-anakku di kelas Jeddah yang telah membantu ibu hingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

- Selanjutnya ucapan terimakasih ini saya persembahkan juga untuk teman-teman kelas saya PG-PAUD Unsri Angkatan 2016. Terimakasih untuk memori yang kita rajut setiap harinya, atas canda dan tawa yang setiap hari kita miliki, dan atas solidaritas yang tatkala luar biasa sehingga masa kuliah 4 tahun ini menjadi lebih bermakna. Semoga itu semua selalu menjadi kenangan yang paling indah untuk diingat.
- Temanku sedari bangku SMA Zarina Islamia terimakasih telah menjadi teman yang paling mengerti dan selalu menjadi panutan saya dalam keadaan apapun.
- Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Almamater Kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.

#### MOTTO

“Hidup adalah kumpulan keyakinan dan perjuangan”  
(Habiburrahman El-Shirazy dalam Ayat-Ayat Cinta)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN MUKA.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xv</b>
<b><i>ABSTRACT.....</i></b>	<b><i>xv</i></b>

<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
--------------------------------	----------

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4

<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
--------------------------------------	----------

2.1 Alat Permainan Edukatif .....	6
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edikatif .....	6
2.1.2 Karakteristik Alat Permainan Edukatif.....	6
2.1.3 Tujuan Alat Permainan Edukatif .....	8
2.2 Permainan <i>Puzzle</i> Kubus.....	9
2.2.1 Pengertian <i>Puzzle</i> Kubus .....	9
2.2.2 Manfaat Permainan <i>Puzzle</i> Kubus .....	10
2.3 Hakikat Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun .....	11

2.3.1 Pengertian Membaca .....	11
2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca .....	11
2.3.3 Tahapan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun .....	12
2.3.4 Manfaat Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	13
2.4 Hakikat Anak Usia Dini.....	14
2.4.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	14
2.4.2 Pengertian Anak Usia Dini .....	15
2.4.3 Karakteristik Membaca Anak Usia 5-6 Tahun .....	16
2.5 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	17
2.5.1Validitas Isi.....	18
2.5.2 Validitas Konstruk .....	18
2.5.3 Praktis .....	19
2.5.4 Model Penelitian Pengembangan .....	20
2.5.5 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer.....	20
2.5.6 Teknik Pengumpulan Data .....	21
2.5.6.1 <i>Walkthrough</i> .....	21
2.5.6.2 Observasi .....	21
2.6 Penelitian Relevan.....	22
2.7 Kerangka Berpikir .....	24
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.1.1 Jenis Data.....	25
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3 Teknik Analisis Data.....	26
3.4 Interpretasi Data .....	29
3.5 Prosedur Penelitian .....	30
3.5.1 Perencanaan.....	30
3.5.2 Pengembangan .....	31
3.5.3 Evaluasi .....	31
3.6 Instrumen Penelitian.....	32

<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	35
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan.....	35
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak .....	35
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan.....	36
4.1.2.1. Membuat Materi Permainan <i>Puzzle</i> Kubus.....	36
4.1.2.2. Membuat Alat Permainan <i>Puzzle</i> Kubus.....	36
4.1.2.3. Langkah-Langkah Permainan <i>Puzzle</i> Kubus.....	37
4.1.2.4 Produksi Prototipe .....	38
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi .....	39
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> .....	39
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i> .....	40
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One to One Evaluation</i> .....	42
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	44
4.2 Pembahasan.....	46
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>54</b>
5.1 Simpulan .....	54
5.2 Saran.....	54
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Skor Validasi.....	26
Tabel 2. Kategori Nilai Validasi .....	27
Tabel 3. Skor Kepraktisan.....	28
Tabel 4. Nilai Kepraktisan Terhadap Penggunaan Alat Permainan.....	28
Tabel 5. Kategori Tingkat Valid .....	29
Tabel 6. Interpretasi Nilai Observasi Anak.....	30
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi.....	32
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Media .....	33
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Obervasi .....	33

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> .....	40
Gambar 2. Hasil Tahap <i>Expert Review</i> .....	42
Gambar 3. Prototipe 1 .....	43
Gambar 4. Prototipe 2 .....	45

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 1. Alur Formatif Evaluasi Tessmer ..... 20

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Rumus Kategori Nilai Validasi.....	61
Lampiran 2. Validitas Materi/ <i>Content</i> .....	62
Lampiran 3. Hasil Penilaian Validitas Materi/ <i>Content</i> .....	66
Lampiran 4. Rumus dan Hasil Penghitungan Validitas Materi.....	66
Lampiran 5. Validitas Media/Produk .....	67
Lampiran 6. Hasil Penilaian Validitas Media .....	70
Lampiran 7. Rumus dan Hasil Penghitungan Validitas Media .....	70
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Materi dan Media .....	71
Lampiran 9. Komentar Validator Pada Tahap <i>Expert Review</i> .....	71
Lampiran 10. Daftar Checklist Untuk Kemampuan Membaca.....	72
Lampiran 11. Lembar Observasi Penilaian Anak Pada Tahap <i>One to One</i> .....	75
Lampiran 12. Hasil Observasi Penilaian Anak Pada Tahap <i>One to One</i> .....	77
Lampiran 13. Tabel Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>One to One</i> ..	78
Lampiran 14. Dokumentasi Pada Tahap <i>One to One</i> .....	79
Lampiran 15. Lembar Observasi Penilaian Anak Pada Tahap <i>Small Group</i> ...	80
Lampiran 16. Hasil Observasi Penilaian Anak Pada Tahap <i>Small Group</i> .....	82
Lampiran 17. Tabel Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>Small Group</i> 83	
Lampiran 18. Dokumentasi Pada Tahap <i>Small Gorup</i> .....	84
Lampiran 19. Rumus Kategori Nilai Praktis.....	85
Lampiran 20. Rekapitulasi Rata-rata Tahap <i>One to One</i> dan <i>Small Group</i> .....	86
Lampiran 21. Usul Judul Skripsi.....	87
Lampiran 22. Izin Penelitian dari Dekan .....	88
Lampiran 23. Izin Penelitian dari Diknas .....	89
Lampiran 24. Surat Keterangan Penelitian .....	90
Lampiran 25. Kartu Bimbingan Pembimbing 1 .....	91
Lampiran 26. Kartu Bimbingan Pembimbing 2 .....	93
Lampiran 27. Lembar Wawancara dan Surat Pernyataan dari TK .....	95
Lampiran 28. Bukti Submit Draft Artikel Publikasi .....	101
Lampiran 29. Draft Artikel Publikasi.....	102

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan *Puzzle* Kubus untuk kemampuan membaca yang teruji validitas dan praktisnya. Model pengembangan yang digunakan adalah *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer* dengan tahapan analisis kebutuhan, desain produk, dan evaluasi yang terdiri dari *self evaluation, expert review, one to ne evaluation* dan *small group evaluation*. Teknik analisis data menggunakan *walkthrough* dan observasi serta daftar checklist. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 94% dan validitas media sebesar sebesar 92%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 93% termasuk dalam kategori sangat valid. Tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 90% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak dengan hasil 91%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 90,5% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Kubus dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan membaca anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

**Kata-kata kunci:** Alat Permainan, *Puzzle* kubus, Kemampuan Membaca

## ABSTRACT

*The research aims to develop Cube Puzzle Game for reading ability that tested for validity and practicality. The development of model used are Rowntree and Tessmer formatif evaluation with the needs of analysis, product design, and evaluation stages which consist of self evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation. The technique of data analysis used walkthrough and observation include checklist. The results showed that the material of validity were 94% and the media of validity were 92%, obtained the average of product validity were 93% included in strong valid category. The one to one evaluation stage involved three children with the result of 90% and the small group evaluation stage used nine children with the result of 91%, from both of them obtained the average of 90,5% included in the strong practical category. Thus, the Development of Tool of Cube Puzzle Game declared valid and practical also suitable to be used to stimulate children's reading ability of group B in the kindergarten.*

**Key words:** Development of educational game tools, cube puzzle, reading ability.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan usia awal yang sangat penting dan utama sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan individu. Memberikan pendidikan sejak dini sangat penting untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya dengan baik sebagai dasar untuk tahap tumbuh kembang anak selanjutnya. Tetapi kenyataannya di Indonesia masih menerapkan sistem pembelajaran yang menekankan pada menulis dan berhitung. Sehingga kurang memperhatikan usia dan tingkat perkembangan anak. Padahal di Taman Kanak-Kanak lebih memprioritaskan aktivitas bermain sambil belajar.

Metode bermain sambil belajar ini dilakukan karena kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensinya. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru. Dengan demikian sangat diperlukan alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan tingkatan usianya. Menurut Herdiati (2018) Alat permainan edukatif dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain sehingga dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

Aspek perkembangan anak usia dini meliputi Nilai Moral dan Agama, Fisik Motorik, Kognitif, Sosial Emosional, Bahasa dan Seni. Aspek perkembangan anak tersebut merupakan salah satu hal yang sangat penting yang harus senantiasa diperhatikan. Herdiati (2018) mengatakan bahwa salah satu aspek yang perlu ditingkatkan adalah aspek bahasa. Pembelajaran bahasa anak usia dini sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan anak melanjutkan pendidikan dasar. Menurut Rinawati (2017) Aspek bahasa terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu kemampuan membaca, menyimak, berbicara dan menulis.

Membaca merupakan keterampilan bahasa yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Anak yang kesulitan dalam pembelajaran membaca dapat mengalami kesulitan pula dalam belajar. Dengan

demikian hal tersebut harus segera diatasi dengan penggunaan media pembelajaran berupa alat permainan *puzzle* kubus untuk melatih kemampuan membaca pada anak usia dini.

Menurut Rinawati (2017) *Puzzle* kubus merupakan alat permainan bongkar pasang yang berbentuk geometri segiempat artinya dapat dimainkan dari beberapa sisi yang dijadikan sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa bagi anak usia dini agar lebih tertarik dalam kegiatan membaca. *Puzzle* kubus dapat dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya menjadi bentuk utuh, yang terdapat bentuk gambar dan keterangannya kemudian anak dapat membaca gambar tersebut sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usai 5-6 tahun.

Dalam Peraturan Menteri dan Kebudayaan Indonesia nomor 137 tahun 2014 menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia (5-6) tahun ialah: anak mampu berkomunikasi secara lisan, mempunyai pembendaharaan kata, menulis, berhitung serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca. Kemudian pada kemampuan keaksaraannya, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf serta mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya. Pada alat permainan *puzzle* kubus ini kemampuan membaca anak dapat diperoleh melalui tema yaitu pengenalan hewan beserta karakteristiknya yang dilakukan dengan cara membongkar pasang *puzzle* sehingga gambar akan berbentuk menjadi utuh dan dijadikan sumber bacaan bagi anak untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Rinawati (2017) dalam skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media *Puzzle* 3 Dimensi Pada Anak Kelompok B”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* 3 dimensi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Cerme Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016-2017.

Analisis kebutuhan dilakukan terhadap tiga Taman Kanak-Kanak yang ada di Indralaya yaitu Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar, Taman Kanak-Kanak Pertiwi dan Taman Kanak-Kanak Al-Ittifaqiah. Observasi dilaksanakan sebanyak tiga kali dengan menggunakan lembar observasi.

Pertama, peneliti mewawancara salah satu guru di sekolah tersebut. Pada tanggal 23 September 2019 peneliti melakukan observasi di Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar, peneliti mewawancara Ibu Prastiwi selaku kepala sekolah. Hasil wawancara diketahui bahwa dalam pembelajaran sudah memanfaatkan media yang mendukung berupa kartu angka, kartu huruf dan kotak angka. Sedangkan dalam proses pembelajaran membaca guru masih menerapkan cara belajar dikte dan menuliskannya di papan tulis tanpa memanfaatkan media yang ada sehingga membuat anak kurang bereksplorasi dalam proses pembelajaran. Peneliti menawarkan produk berupa alat permainan yang dapat menstimulasi kemampuan membaca anak, kemudian, Ibu Prastiwi mengatakan bahwa pembaharuan media sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran membaca dengan harapan dalam pengembangan alat permainan ini dirancang menarik dan dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak.

Pada tanggal 24 September 2019 peneliti melakukan observasi dan wawancara di Taman Kanak-Kanak Pertiwi. Wawancara dilakukan dengan salah satu guru di Taman Kanak-Kanak tersebut yaitu Ibu Shinta, beliau menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran membaca guru sudah menggunakan media penunjang namun minim, media hanya berupa poster, *puzzle* lantai dan kartu huruf. Guru juga mengatakan bahwa diperlukan media penunjang lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan membaca anak di Taman Kanak-Kanak.

Kemudian pada tanggal 25 September 2019 wawancara selanjutnya dilakukan di Taman Kanak-Kanak Al-Ittifaqiah, peneliti mewawancara guru Ibu Ema Malini selaku wali kelas anak kelompok B, hasil wawancara diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru masih terbilang konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang optimal. Alat permainan edukatif digunakan hanya berupa *flashcard* untuk mengingat kosa kata anak. Sehingga peneliti menawarkan produk yang akan dikembangkan, guru pun mengatakan bahwa pembaharuan media sangat

diperlukan supaya anak tetap semangat dalam proses pembelajaran serta menghilangkan kebosanan dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Hasil observasi dan wawancara terhadap tiga Taman Kanak-Kanak yang ada di Indralaya, dapat di tarik kesimpulan bahwa sangat dibutuhkan inovasi baru dalam pengadaan alat permainan edukatif untuk menunjang proses pembelajaran membaca anak di Taman Kanak-Kanak.

Dari uraian di atas, maka peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Kubus Untuk Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah dengan menggunakan pertanyaan sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengembangkan alat permainan *puzzle* kubus untuk anak kelompok B yang teruji validitasnya?
- b. Bagaimana mengembangkan alat permainan *puzzle* kubus untuk anak kelompok B yang praktis?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

- a. Menghasilkan alat permainan *puzzle* kubus untuk anak kelompok B yang teruji validitasnya.
- b. Menghasilkan alat permainan *puzzle* kubus untuk anak kelompok B yang praktis.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Pengembangan alat permainan *puzzle* kubus ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Bagi anak

Bagi anak, alat permainan ini diharapkan dapat menjadikan pengalaman belajar baru yang aktif dan eksploratif.

### 2. Bagi Guru

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan mempermudah guru dalam mengajarkan membaca pada anak di Taman Kanak-Kanak.

### 3. Bagi Sekolah

Penulisan ini diharapkan dapat menjadi rujukan positif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

### 4. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan alat permainan *puzzle* kubus dan sejenisnya

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfiriani, A & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer. *Jurnal Kependidikan*. 1(1): 16
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astini, dkk. (2017). Identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 6 No 1
- Ayudia., Suryanto, E., & Waluyo, B. (2016). Analisis kesalahan penggunaan bahasa indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa SMP. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. 4(1): 36
- Cahyati, N. (2018). Pengembangan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna pada anak. *Cakrawala Dini Jurnal PAUD*. 9(2):160-170.
- Dewi, Y. A. S. (2019). Peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini melalui metode membaca pada permainan kartu kata. *Jurnal Program Studi PGRA*. 5(2): 208-216.
- Ernawan. (2017). Pengembangan alat permainan edukatif PUKU (Puzzle kubus) sebagai pengenalan Pancasila dan nilai-nilainya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas II B SD Negeri Deresan Caturtunggal Depok Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Hasanudin, C. (2016). Pembelajaran membaca permulaan dengan media aplikasi Bambooomedia BMGames Apps pintar membaca sebagai upaya pembentukan karakter siswa SD menghadapi MEA. *Jurnal Pedagogia*. 5(1): 1-12.
- Hasnida. 2015. *Analisis kebutuhan anak usia dini*. Jakarta: Luxima Metro Media
- Hendryadi. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuisioner. *Jurnal Riset Manajemen Bisnis*. 2(2): 169-178.

- Herdiati, M. F., Kustiawan, U., & Suryadi. (2018). Pengembangan alat permainan keranjang pintar dalam pembelajaran berbicara anak kelompok B di taman kanak-kanak. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*. 2(2):179
- Herlanti, Y. (2016). *Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta: Universitas Hidayatullah.
- Hijriati. (2017). Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini. *Jurnal Ar-Raniry*. 3(2): 65
- Idris, M & Ramdani, I. (2014). Menumbuhkan minat membaca pada anak usia dini. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- Jazuli, dkk. (2018). *Cara praktis belajar membaca untuk anak 4-6 tahun*. Jakarta: PT. Kawah media.
- Masitoh, dkk. (2014). *Strategi pembelajaran TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Maviro, A. L. T. (2017). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ips di kelas IV Min Lambaro Aceh Besar. *Skripsi*. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Mawaddah, L. (2018). Penerapan model pembelajaran problem solving menggunakan media puzzle kubus dan balok untuk peningkatan pemahaman konsep matematika kelas IV SD Negeri Panggung Jepara. *Skripsi*. Universitas Maria Kudus.
- Muloke, I., Ismanto, A., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 111977.
- Nery, R.S., Zulkardi, & Kesumawati, N. (2013). Pengembangan multimedia pada pokok bahasan program linier yang menggunakan metode simpleks. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. (2): 111.
- Octaria, D., Zulkardi, & Somakim. (2013). Pengembangan website bahan ajar turunan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*. 43(2): 107.

- Oktarinah, Wiyono, K., & Zulherman. (2016). Pengembangan bahan ajar berbasis pembelajaran proyek materi alat-alat optik untuk siswa kelas X SMA. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip desain pembelajaran (Instructional design principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ratnasari, E. (2016). Studi deskriptif pengembangan keterampilan proses sains anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Rinawati. (2017). Meningkatkan kemampuan membaca melalui media puzzle 3 dimensi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Cerme Kecamatan Grogol Kabupaten Kendiri Tahun Ajaran 2016-2017. *Artikel Ilmiah*. 1(1): 3-8.
- Rukajat. (2018). *Penelitian tindakan kelas (Classroom action research) disertai contoh judul skripsi & metodologinya*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Setiawan, W. (2017). Pengembangan bahan ajar konsep diferensial dengan pendekatan konflik kognitif untuk meningkatkan kemampuan penalaran, koneksi dan disposisi matematis di SMA. *Laporan*. Bandung: Sekolah Tinggi Ilmu Pengetahuan dan Keguruan.
- SetyoSari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi dkk. (2017). Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal lambang bilangan melalui media playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2):191

- Susanto, A. (2017). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London: Kogan Page.
- Trianto. (2013). *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA & anak kelas awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Uswatun, D. (2017). Perbedaan kemampuan membaca anak kelompok B berdasarkan gender di TK Se-kecamatan Pundong Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta.
- Vatricia, S., Maizora, S., & Fachruddin. (2017). Pengembangan aplikasi komputer sebagai media pembelajaran matematika menggunakan metode penemuan terbimbing pada materi lingkungan kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*. 1(1): 36-40.
- Walujo, J & Listyawati, A. (2017). Kompendium pendidikan anak usia dini edisi pertama. Depok: Prenadamedia Group.
- Wardani, P. W. (2019) Pengembangan media *puzzle* kubus “Pak Rando” pada pembelajaran ips siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta. Hal 23-24.
- Widihyawati, U. N, dkk. (2015) Pengembangan media pembelajaran matematika berkarakter melalui permainan edukatif Matcindo sebagai Learning Exercise bagi siswa. *Skripsi*. Madiun: Pendidikan Matematika FMIPA, IKIP PGRI Madiun. Hal: 36-37.
- Yusuf, M & Jurniati. (2018). Pengaruh pendidikan bagi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tunas Cendekia*. 1(1): 32.
- Zaman, B. (2014). *Media dan sumber belajar TK esensi sumber belajar dalam pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.