

## PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE STICK UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Affii Nur Rohmatin<sup>1)</sup> Anindya Purnama<sup>2)</sup> Ifa Aristia Sandra Ekayati\*<sup>3)</sup>

TK Aisyiyah Palang, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW)

Email: \* [sandrachemistry86@gmail.com](mailto:sandrachemistry86@gmail.com)

### ABSTRACT

*The development of Puzzle Stick Media was chosen by researchers because of the lack of media in introducing numbers to children. The reason is that children are not interested in learning and learning is less challenging for children. The introduction of the symbols of numbers 1-10 in children can be done through media that attracts children's attention. The selection of the right media can affect children's understanding of what is being learned. The object of this research is the Puzzle Stick media. To determine the feasibility of the puzzle stick media, the resulting data analysis was developed using predetermined criteria. The results of product validation carried out by media experts obtained a percentage of 72.3%. As well as the assessment of material experts obtained a percentage of 79.8%. So that the puzzle stick media deserves to be used as a learning medium to recognize numbers*

**Keywords:** PUZZLE STICK media, recognizing numbers

### ABSTRAK

Pengembangan Media *Puzzle Stick* dipilih oleh peneliti karena kurangnya media dalam mengenalkan angka pada anak. Penyebabnya anak tidak tertarik pada pembelajaran dan pembelajaran kurang menantang bagi anak. Pengenalan lambang bilangan angka 1-10 pada anak dapat dilakukan melalui media yang menarik perhatian anak. Pemilihan media yang tepat dapat mempengaruhi pemahaman anak terhadap apa yang dipelajari. Objek pada penelitian ini adalah media *Puzzle Stick*. Untuk menentukan kelayakan media *puzzle stick* yang dikembangkan data yang dihasilkan analisis dengan menggunakan kriteria yang telah ditentukan. Hasil dari validasi produk yang dilakukan oleh ahli media didapatkan presentase sebesar 72,3%. Serta penilaian dari ahli materi didapatkan persentase sebesar 79,8% . Sehingga media *puzzle stick* Layak digunakan sebagai media pembelajaran mengenal angka.

**Kata Kunci:** Media PUZZLE STICK, mengenal angka

### PENDAHULUAN

Penyelenggaraan Pendidikan informal PAUD salah satunya yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), diselenggarakan sebelum tingkat Sekolah Dasar. Taman Kanak-kanak merupakan

salah satu bentuk satuan PAUD yang menyelenggarakan program-program untuk anak usia 4 sampai 6 tahun dengan cara yang lebih terstruktur [1]–[3]. Pembelajaran di TK berlaku dengan pedekatan belajar melalui bermain. TK

bertujuan untuk meletakkan landasan bagi pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan kecerdasan majemuk yang dibutuhkan siswa dalam beradaptasi dengan lingkungan [4]–[6]

Pembelajaran di TK yang diajarkan sesuai kurikulum diantaranya mengenal angka. Pembelajaran mengenal angka yang diajarkan biasanya menggunakan media lembar kerja yang dilakukan dengan menebali garis putus yang dibuat membentuk angka

Puzzle game merupakan media yang seru bisa dibuat dari kayu atau bahan lain, dengan gambar, ukuran dan berbagai potongan. Selain itu game adalah teka-teki yang aman untuk anak-anak

Peneliti mengharapkan permainan *puzzle stick* dapat menstimulus anak dalam mengenal angka.

## METODE

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *puzzle stick* sebagai media untuk mengembangkan anak dalam mengenal angka untuk anak 4-5 tahun. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh [7]–[9] yaitu dengan menggunakan model

pengujian level 1 (meneliti tanpa menguji).

Sasaran dalam penelitian permainan *puzzle stick* ini yaitu anak usia 4-5 tahun karena adanya covid-19 yang tidak memungkinkan produk diujikan secara langsung oleh peserta didik maka produk diujikan dengan menggunakan uji internal kepada validator.

**Tabel 1 Kriteria kelayakan**

Skor Rata-rata (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat kuranglayak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa penilaian lembar angket yang dinilai oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

### 1. Validator ahli materi

Validator ahli materi yang terdiri dari tiga dari dosen PG PAUD universitas PGRI Ronggolawe yaitu bapak Dwi imam effendi, M.Pd., ibu Siti marli'ah, M.Pd., dan bapak Allan firman jaya, S.Psi, M.Pd.

Berikut adalah daftar nama dari validator materi:

Table 2 daftar validator ahli materi

No	Nama validator	Keterangan
1	Dwi imam effendi, M.Pd	Validator 1
2	Siti marli'ah, M.Pd	Validator 2
3	Allan firman jaya, S.Psi, M.Pd	Validator 3

Dalam pengujian ahli materi ada 11 indikator yang akan dinilai. Hasil dari penilaian oleh validator ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut

Table 3 Hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Nilai			Rata-rata per indikator	Prosentase
		1	2	3		
1	Kesesuaian materi dengan K-13	4	3	4	3,6	72%
2	Kesesuaian materi angka untuk anak	5	3	4	4	80%
3	Kesesuaian materi pada anak	5	3	4	4	80%
4	Kesesuaian materi pengenalan angka 1 – 10	5	3	5	4,3	86%
5	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman	5	3	5	4,3	86%

6	anak Ketertarikan anak pada materi tulisan angka	5	3	5	4,3	86%
7	Ketertarikan anak pada media pembelajaran <i>puzzle</i>	5	3	5	4,3	86%
8	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak	5	2	4	3,6	72%
9	Tingkat ketertarikan materi yang disajikan	5	2	4	3,6	72%
10	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenal angka.	5	2	4	3,6	72%
11	Penyajian materi dapat melatih kemampuan motorik halus pada anak dengan pemasangan <i>puzzle</i> sesuai pasangannya.	5	3	5	4,3	86%
Jumlah total		54	30	49	43,9	87,8%
Rata-rata total		4,9	2,7	4,4	3,9	79,8%

Keterangan	Layak
------------	-------

Berdasarkan tabel 3.2 rata-rata hasil validasi ahli materi keseluruhan adalah 3,9 dengan presentase 79,8% yang berarti media valid atau layak untuk digunakan dalam mengenalkan angka untuk anak usia 4-5 tahun karena kesesuaian materi angka untuk anak, kesesuaian materi pengenalan angka 1-10 dan penyajian materi dapat melatih kemampuan motorik halus pada anak dengan memasang *puzzle* sesuai dengan pasangannya.

2. Validator ahli media

Validator ahli media terdiri dari satu dari dosen PG PAUD universitas PGRI Ronggolawe yaitu Dra. Kholifah, S.Pd dan dua dari TK yaitu kepala TK Hidayatul athfal yang bernama ibu Ani Masyaidah, S.Pd. dan guru kelas TK Hidayatul athfal yaitu ibu safa'ah. Berikut adalah daftar nama dari validator media:

Table 3.3 daftar validator ahli media

No.	Nama	Keterangan
1.	Dra. Kholifah, S.Psi., M.Pd	Validator 1
2.	Ani masyaidah, S.Pd	Validator 2
3.	Safa'ah, S.Pd	Validator 3

Dalam pengujian ahli media ada 11 indikator yang akan dinilai untuk menguji kevalidan media. Hasil dari penilaian oleh validator ahli media dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 3.4 Hasil validasi ahli media

No	Indikator	Nilai			Rata-rata per indikator	Pro senta se
		1	2	3		
1	Keamanan bahan yang digunakan	4	4	4	4	80 %
2	Keawetan bahan media <i>stick puzzle</i>	4	3	3	3,3	66 %
3	Kesesuaian ukuran media <i>stick puzzle</i>	4	4	4	4	80 %
4	Kemenerikan desain kemasan	3	3	3	3	60 %
5	Kesesuaian komposisi warna dan tulisan	3	3	3	3	60 %
6	Kesesuaian jenis ukuran angka yang digunakan	4	4	4	4	80 %
7	Kejelasan	4	3	4	3,6	72

	n warna tulisan angka pada stik					%
8	Kesesuaian ukuran tulisan angka	4	4	4	4	80%
9	Kesesuaian permainan dengan karakteristik anak usia 4 – 5 tahun	3	3	4	3,3	66%
10	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	4	4	4	4	80%
11	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4 – 5 tahun	4	4	3	3,6	72%
	Jumlah total	41	39	40	39,8	79,6%
	Total rata-rata	3,7	3,5	3,6	3,6	72,3%
	Keterangan	Layak				

Berdasarkan table 3.4 dapat dilihat dari keseluruhan indikator, rata-rata dari tiga ahli media adalah 3,6 dengan persentase 72,3% maka media puzzle stick ini layak digunakan pembelajaran dalam mengenal angka karena Keamanan bahan yang digunakan, bahan yang awet, mudah disimpan dan dipindah tangankan dan kesesuaian permainan karakteristik anak usia 4-5 tahun.

Media permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, dapat meningkatkan daya analisis anak usia dini [10], [11]

### SIMPULAN

Produk dari hasil penelitian telah melalui proses validasi untuk menentukan kelayakan media. validasi ahli media adalah 72,3% dengan kriteria “Layak”. Serta dari ahli materi yaitu 79,8% dengan kriteria “Layak”.

### DAFTAR PUSTAKA

[1] I. A. S. Ekayati, D. T. Agustina, and A. Purnama, “UJI KELAYAKAN MEDIA BUSY BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI ERA PANDEMI COVID 19,” *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 154–158, 2021.

[2] I. A. S. Ekayati, D. imam Efendi, and S. Sumadi,

- “PENGEMBANGAN THREE TIER DIAGNOSTIC TEST UNTUK MENGIDENTIFIKASI MISKONSEPSI MAHASISWA PAUD,” *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 1, pp. 79–83, 2020.
- [3] 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.
- [4] R. D. Permata, N. H. Wirawan, M. F. Syahrial, and R. Andriani, “PEMANFAATAN LIMBAH BEKAS RUMAH TANGGA SEBAGAI MEDIA TANAM DALAM UPAYA MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS WARGA DI MASA PANDEMI COVID-19,” *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 253–257, 2021.
- [5] I. A. S. Ekayati and D. I. Efendi, “Students Perception of the Management of the Teaching Interenship Program During the Covid-19 Pandemic,” in *Proceeding of International Conference in Education, Science and Technology*, 2021, pp. 110–115.
- [6] U. Rohman, A. Cholid, R. Septiria, and A. L. Hakim, “Influence of Athletic Training With Pair Jump Rope Training Model and Ladder Drill to Increase Ability Kids Athletic Elementary School Students,” in *1st International Conference on Sport Sciences, Health and Tourism (ICSSHT 2019)*, 2021, pp. 286–290.
- [7] P. D. Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Bagian III.” Bandung: Alfabeta. Cv, 2015.
- [8] P. D. Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan),” *Metod. Penelit. Pendidik.*, 2019.
- [9] M. Sugiyono, “penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D),” *Bandung Penerbit Alf.*, 2015.
- [10] K. Kholifah, D. Fiza, and I. A. S. Ekayati, “UJI VALIDITAS MEDIA ROKET PINTAR UNTUK MENGENALKAN ANGKA 1–10 PADA ANAK USIA 4–5 TAHUN,” *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 149–153, 2021.
- [11] I. A. S. Ekayati and H. Henita, “UJI VALIDITAS MEDIA BUSY BOOK KAIN FLANEL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ANAK USIA 3-4 TAHUN,” *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 180–182, 2021.