

# PENGARUH BERMAIN *PUZZLE* BERBASIS ICT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nurlilawaty<sup>1\*</sup> Sri Milfayetti<sup>2</sup> Anita Yus<sup>3</sup>

1. Mahasiswa Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan
  2. Dosen Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan
  3. Dosen Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan
- Email: nurlila718@gmail.com

**Abstract:** This study aims to find out: (1) Differences in the ability to read the beginning of words and images of children aged 5-6 years through ICT-based puzzle play with conventional puzzle playing at TK Salsabila Al-Fazira; (2) Differences in Motivation Learning children who play ICT-based puzzles with children who play Conventional Puzzles at TK Salsabila Al-Fazira; This research is a quasi-experimental study. The results showed that: (1) Average Ability to read the beginning of the beginning of words and images of students who received ICT-based puzzle learning by 21.32 was greater than students who received conventional Puzzle learning at 15.04; (2) Motivation for learning that is taught using ICT-based D puzzles and students taught using conventional puzzles. Learning motivation of students who get ICT-based puzzle learning of 17.44 is greater than students who get conventional puzzle learning at 14.88. Learning with ICT-Based Puzzles is one alternative for teachers in presenting subject matter, it can be seen that the Application of ICT-Based Puzzle Learning can improve the ability to read the beginning of words and images, and student learning motivation

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan Kemampuan Membaca Permulaan Kata dan Gambar anak anak usia 5-6 tahun melalui Bermain *puzzle* Berbasis ICT dengan Bermain *puzzle* Konvensional di TK Salsabila Al- Fazira; (2) Perbedaan Motivasi Belajar anak yang bermain *puzzle* berbasis ICT dengan anak yang Bermain *Puzzle* Konvensional di TK Salsabila Al- Fazira;. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rata-rata Kemampuan membaca permulaan permulaan kata dan gambar siswa yang mendapatkan pembelajaran *puzzle* berbasis ICT sebesar 21.32 lebih besar dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran *Puzzle* konvensional sebesar 15.04; (2) Motivasi belajar yang diajarkan dengan menggunakan D *puzzle* berbasis ICT dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan *puzzle* konvensional. Motivasi belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran *puzzle* berbasis ICT sebesar 17.44 lebih besar dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran *puzzle* konvensional sebesar 14.88. Pembelajaran dengan *Puzzle* Berbasis ICT merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam menyajikan materi pelajaran, hal ini dapat diketahui bahwa Penerapan Pembelajaran *Puzzle* Berbasis ICT dapat meningkatkan Kemampuan membaca permulaan kata dan gambar, dan Motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Puzzle, ICT, Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Usia dini adalah masa emas dalam proses perkembangan anak. Pembelajaran yang diterima anak usia dini di Taman Kanak-kanak berupa rangsangan atau pemberian stimulasi, tidak memaksa dan tidak memiliki target tertentu. Artinya sangat tergantung kepada atensi anak sehingga semakin besar atensi anak maka apa yang diajarkan guru akan lebih mudah untuk diperolehnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar. Gemar belajar ditandai dengan rasa ingin tahu untuk mencoba

dan memperoleh informasi yang baru. Dalam memperoleh informasi yang baru dapat dilakukan dengan membaca yang merupakan pintu dan jendela untuk membuka wawasan anak.

Penelitian yang dilakukan dengan para ahli bidang kedokteran dan psikologis anak menyatakan perlunya anak (balita) diajari membaca karena: (1) anak berusia dibawah lima tahun dengan mudah dapat menyerap informasi dalam jumlah yang sangat banyak. Pada anak yang berusia dibawah empat tahun hal ini lebih mudah dan efektif. Usia tiga tahun, bahkan lebih mudah lagi dan jauh lebih efektif. Usia dua tahun adalah yang paling mudah dan paling efektif. (2) anak berusia dibawah lima tahun dapat menangkap informasi dengan kecepatan yang luar biasa. (3) semakin banyak informasi yang diserap oleh seorang anak berusia dibawah lima tahun maka semakin banyak pula yang dapat diingatnya. (4) anak berusia dibawah usia lima tahun mempunyai energi yang sangat luar biasa. (5) anak berusia dibawah usia lima tahun dapat mempelajari sesuatu bahasa secara utuh dan dapat belajar hampir sebanyak yang diajarkan padanya. Dia dapat diajari membaca satu atau beberapa bahasa sama mudahnya dengan kemampuannya untuk mengerti bahasa lisan. Dalam mengajarkan membaca harus memperhatikan karakteristik dan prinsip pembelajaran pada anak. Karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris dan memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Prinsip pembelajaran membaca anak usia dini yaitu, membuat anak agar tertarik dalam kegiatan membaca sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan

yang menyenangkan. Jika anak sudah memiliki rasa senang membaca akan lebih mudah untuk dibimbing sehingga kegiatan membaca bukan menjadi suatu beban melainkan suatu kebutuhan. Salah satu aspek pengajaran yang memegang peran penting adalah membaca, khususnya membaca permulaan. Membaca permulaan berada di tahap awal proses membaca atau proses visual. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis kedalam bunyi melalui proses visualisasi. Visualisasi sering disebut juga sebagai *mental imagery*. *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak.

*Puzzle* merupakan suatu media berwarna warni yang bisa dibongkar pasang bisa berupa huruf, angka, binatang dan lain-lain yang dapat merangsang imajinasi. Tidak hanya itu media *puzzle* juga memiliki keunggulan seperti: mudah diperoleh, tidak berisiko, cepat dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi, serta memiliki gambar-gambar yang menarik bagi anak dan diharapkan dapat merangsang daya ingat anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Eratnya hubungan antara motivasi dengan kegiatan yang akan dilalui anak tidak terlepas dari peran guru dalam menyajikan kegiatan yang dapat memunculkan motivasi pada anak untuk melakukan pembelajaran yang diberikan guru. Kenyataan ini dapat dilihat dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Diah Mariana (2014) bahwa peningkatan motivasi belajar siswa meningkat dan tujuan pembelajaran yang diharapkan sudah tercapai dengan adanya peningkatan

minat, senang, semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran edukatif *puzzle* di TK Budi Rahayu Yogyakarta. Selain motivasi belajar guru anak usia dini juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Pengetahuan dan pemahaman guru dalam media pembelajaran meliputi: (a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (c) seluk beluk proses belajar mengajar (d) hubungan antar metode mengajar dan media pendidikan (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran (f) pemilihan dan penggunaan media pendidikan (g) berbagai jenis alat dan media pendidikan (h) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran (i) usaha inovasi dalam media pendidikan, (Arsyad, 2013: 2).

Tidak bisa dipungkiri seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka semakin mendorong perkembangan media pembelajaran sebagai upaya-upaya pembaruan dalam pemamfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar sehingga mau tidak mau guru dituntut harus mampu mengikuti perkembangan tersebut terutama dalam memanfaatkan penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi atau yang disebut ICT (Informations and Communication Technologies) merupakan suatu system yang terdiri dari sistem informasi dan komunikasi. Masing-masing memiliki definisi dan ruang lingkup tersendiri. Teknologi informasi merupakan studi atau penggunaan peralatan elektronika terutama komputer untuk menyimpan,

menganalisis dan mendistribusikan informasi apa saja.

Dampak globalisasi saat ini dapat kita lihat bahwa hampir semua anak sangat dekat sekali dengan media ICT, anak sudah terbiasa menggunakan media seperti: hand phone dan komputer yang tujuannya hanya untuk bermain saja seharusnya anak juga sudah bisa mengenal dunia IT lebih meningkat lagi seperti pada pengenalan berupa perangkat keras komputer (hardware) yang bisa dilihat dan dipegang langsung oleh anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mustika (2013) dan membuktikan bahwa pembelajaran sains berbasis ICT dapat lebih meningkatkan ICT Literacy siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran tidak berbasis ICT. Pengenalan ICT pada anak usia dini sudah bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Pemberian pengalaman belajar yang nyata/kongkret akan lebih bermakna dalam proses belajar anak untuk memperoleh pengetahuan yang terkandung dalam kegiatan bermain yang dirancang sebagai pembelajaran di taman kanak-kanak. Dapat disimpulkan bahwa ICT merupakan media pembelajaran yang sangat strategis untuk anak usia dini karena mampu menyajikan permainan yang dapat dimodifikasi dengan materi dalam kegiatan pembelajaran. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan permainan tebakan angka, huruf dan kata yang disesuaikan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan media pembelajaran berbantu komputer yang merupakan bagian dari ICT lebih menarik minat dan memotivasi anak dalam pembelajaran khususnya membaca permulaan. Kenyataan yang ada di TK Salsabila Al-Fazira Binjai

proses belajar membaca yang diawali dengan mengenalkan huruf abjad masih bersifat tradisional, yaitu menggunakan media gambar atau poster, papan tulis dan buku, sehingga belajar mengajar terasa membosankan. Hal ini berdampak pada kurangnya motivasi belajar anak untuk membaca karena anak merasa bosan dan jenuh dengan kegiatan yang dilakukan guru dalam membaca yang kurang menarik minat dan perhatian anak.

Perbedaan daya tangkap anak terhadap pelajaran yang berbeda-beda menjadi terobosan untuk memperbaiki keadaan tersebut. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat memotivasi anak dalam belajar membaca diantaranya media pembelajaran berbantu komputer yang menggunakan Ilmu Teknologi dan Komunikasi yang merupakan bagian dari ICT dimodifikasi secara menarik dengan menambahkan animasi gambar, animasi teks, dan suara sehingga belajar lebih menyenangkan. Untuk mempermudah mengenalkan Huruf Abjad sehingga anak mempunyai kemampuan untuk membaca yang berbasis ICT. Berangkat dari uraian tersebut besar gambaran yang perlu diteliti kebenarannya sehingga mendapatkan perubahan yang lebih baik, dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut, maka penelitian ini memfokuskan pada “Pengaruh Bermain *Puzzle* Berbasis ICT terhadap Motivasi dan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun” Penelitian ini merupakan studi kuasi eksperimen yang dilakukan pada anak-anak kelompok B di TK Salsabila Al-Fazira Kecamatan Binjai Utara Kota Binjai. Mengingat keterbatasan yang ada.

## **KAJIAN TEORI**

Dalam kegiatan belajar mengajar apabila ada siswa yang tidak belajar, maka perlu dilakukan daya upaya untuk menemukan penyebabnya. Kemudian siswa perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi dalam dirinya. Motivasi ada dua jenis yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik dapat didefinisikan sebagai motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dari dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Sardiman (2011: 89) menyatakan bahwa motivasi sangat erat kaitannya dengan kegiatan belajar. Motivasi sebagai daya penggerak dalam diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi merupakan faktor psikis mempunyai peranan khas yaitu penumbuhan perasaan senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki semangat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Persoalan motivasi dapat juga dikaitkan dengan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi dimana seseorang melihat sesuatu yang berkenaan dengan kebutuhan ataupun keinginannya. Oleh karena itu jika seseorang melihat sesuatu yang berkenaan dengan kebutuhan atau keinginannya maka hal tersebut akan membangkitkan minat seseorang yang biasanya disertai dengan perasaan senang. Dengan demikian fungsi motivasi dalam belajar sangat besar karena dapat mendorong individu untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan dengan hasil yang lebih baik.

Dengan motivasi yang tinggi seseorang akan melakukan kegiatan belajar dengan semangat yang tinggi, penuh percaya diri, terarah dan akan selalu bergairah atau semangat untuk selalu belajar dan belajar sampai didapat prestasi yang maksimal. Dengan demikian, guru dapat menyusun strategi mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada situasi, kondisi dan materi pelajaran tertentu, serta menggunakan media yang sesuai dan berkelanjutan.

Kondisi ini dapat memotivasi siswa secara terus menerus dalam proses pembelajaran dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi belajar bukanlah sesuatu yang siap jadi, tetapi diperoleh dan dibentuk oleh lingkungan. Perkembangan motivasi belajar itu sendiri perlu dibentuk serta merupakan salah satu landasan esensial yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang dan maju mencapai sesuatu. Dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional, maka salah satu komponen pembelajaran adalah peserta didik sebagai sasaran pembelajaran sehingga setiap peserta didik yang ingin sukses dalam belajarnya mutlak memiliki motivasi untuk belajar. Hasil belajar akan menjadi optimal jika anak memiliki motivasi yang tepat. Jadi merupakan tugas guru beserta konselor merancang bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses untuk dapat mendorong dan mengarahkan para anak usia dini agar pada dirinya tumbuh motivasi belajar. Motivasi belajar tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar.

Prestasi belajar merupakan hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun suatu kalimat yang dapat mencerminkan usaha yang telah dilakukan seseorang atau anak didik

pada periode tertentu. Prestasi belajar dapat meningkat apabila didukung dengan adanya fasilitas yang memadai dan dengan adanya motivasi belajar yang kuat dari peserta didik. IQ dan motivasi merupakan faktor yang mempunyai pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar yaitu sebesar 59,4%, sisanya disebabkan oleh faktor lain (Rahmawati, 2009).

Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar adalah bagaimana cara guru dapat menumbuhkan motivasi secara intrinsik sehingga nantinya anak dapat belajar secara mandiri tanpa harus diperhatikan orang lain. Untuk memotivasi siswa guru dapat melakukan hal-hal sebagai berikut: (1) luangkan waktu untuk berbicara dengan peserta didik, dan jelaskan pada mereka bahwa aktivitas yang mereka lakukan adalah penting. (2) bersikaplah penuh perhatian. (3) kelola kelas secara efektif. (4) ciptakan pusat pembelajaran. (5) bentuklah kelompok minat. Purwanto (2007: 76)

Mc.Donald mengatakan bahwa, *motivation is an anergy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reavtions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya *afektif* (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi sangat diperlukan apa lagi dalam proses belajar sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Maslow sangat percaya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan itu seperti: kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, penghargaan, aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti, dan

kebutuhan estetik sehingga Maslow menyimpulkan bahwa kebutuhan-kebutuhan inilah yang mampu memotivasi tingkah laku individu sehingga apa yang seseorang lihat sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang ia lihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri.

Kebutuhan manusia yang tidak terpuaskan juga merupakan dasar dari motivasi melakukan berbagai kegiatan. Apabila suatu kebutuhan yang lebih rendah telah terpenuhi maka manusia akan melakukan usaha untuk memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi. Dari beberapa defenisi pendapat ahli dapat dikemukakan bahwa motivasi merupakan faktor yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Motivasi merupakan penggerak dalam diri manusia untuk berbuat sesuatu serta memberikan arah pada perbuatan dan memiliki empat kategori yaitu : perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), keyakinan (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Aktivitas yang dapat dilakukan anak usia 5-6 tahun menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media adalah membuat karya sesuai kreativitasnya misalnya: visual dan gerak yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain diantaranya dengan kegiatan bermain *puzzle*. Membaca Permulaan berada di tahap awal proses membaca atau proses visual. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis kedalam bunyi. fonem adalah satuan bunyi pada kata seperti yang dikatakan Rich Mayer.

Dengan indikator sesuai Permendikbud 2013 menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis) adalah untuk memperoleh pemahaman akan suatu hal dan untuk meningkatkan pemahaman maka anak perlu diajarkan

teknik membaca yang mudah dilakukannya, membaca bisa dilakukan dengan (a) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, (b) mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya, (c) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, (d) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Ada tiga istilah komponen dasar dari proses membaca yaitu: *recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyian sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, selanjutnya proses *decoding* (penyandian) yang merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal yaitu SD kelas I, II yang dikenal dengan istilah pembaca permulaan yang menekankan membaca rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Sementara itu proses *meaning* (memahami makna) lebih ditekankan dikelas-kelas tinggi SD. Dengan membaca maka seorang anak dapat mengikuti pelajaran di sekolah, dan seorang anak juga dapat membuka jendela pengetahuan dan dunia yang menjadi bekal bagi keberhasilannya. Perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seorang, maka taraf kecerdasan seorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya, artinya bila anak mempunyai taraf kecerdasan dibawah rata-rata kegiatan bermain mengalami keterbelakangan dibandingkan anak lain yang seusianya. Sebaliknya anak yang cerdas dengan usia mental melebihi anak-anak lain seusianya mampu melakukan kegiatan bermain yang lebih tinggi ditingkat usianya. Oleh karena itu biasanya anak yang

cerdas lebih suka bermain dengan anak yang usianya lebih tua.

Aktivitas bermain juga mampu meningkatkan unsur-unsur kondisi fisik siswa semakin baik seperti kecepatan, kekuatan, daya ledak, kelentukan, keseimbangan, dan lain-lain. Secara psikis aktivitas bermain juga mampu membantu perkembangan jiwa anak secara wajar dalam hal tingkahku, emosi, kecerdasan, keberanian, rasa percaya diri. Melalui bermain anak akan semakin matang dalam perkembangan emosinya dan mampu mengendalikan emosinya secara nyata. Kecerdasan pun akan berkembang dengan baik karena melalui bermain anak selalu menghadapi berbagai masalah yang harus dihadapi melalui proses berfikir dengan cepat dan tepat, termasuk kreativitas anak juga berkembang.

Melalui bermain keberanian anak akan terpupuk dengan baik karena akan terbiasa dengan berbagai situasi dan kondisi yang selalu mereka hadapi. Rasa percaya diri dalam diri anak akan selalu berkembang dengan baik melalui bermain karena anak selalu berhadapan dengan persoalan dan situasi yang selalu berubah dan harus dilaluinya. Melalui bermain anak juga berkembang aspek sosialnya seperti kemampuan kerja sama, toleransi, saling percaya, menghormati, menghargai, jujur, disiplin, taat peraturan dan sebagainya. Kegiatan yang menyenangkan untuk anak adalah kegiatan bermain. Bermain merupakan kebutuhan anak karena terkait dengan karakteristik anak yang masih dalam tahap sensorimotor dan pra operasional konkret. Sementara pada masa tahapan praoperasional konkret, anak mulai membantuk konsep dan belum bisa berpikir secara operasional. Pada tahap ini anak belajar melalui simbol dari yang primitif ke yang lebih canggih. Dengan didasarkan

pada tahapan berpikir anak tersebut maka untuk membangun pengetahuan anak, belajar anak haruslah konkret dan bersifat menyenangkan dan permainan juga harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *puzzle* berbasis ICT adalah : bermain tebakan huruf, kata dan gambar serta menyatukan kembali beberapa kata yang sudah diacak menjadi suatu objek yang sama menggunakan ICT dengan teknologi komputer untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang berkaitan dengan perkembangan satuan bunyi.

Dalam permainan *puzzle* kata dan gambar berbasis ICT yang akan dilakukan terdapat tahapan-tahapan dalam permainan yang akan dilalui anak mulai dari menghidupkan laptop, mengklik dengan menggunakan mouse, memilih menu permainan dan melakukan permainan secara bergantian dengan pasangannya akan menimbulkan rasa senang pada anak, anak akan berusaha mencoba, mengingat kata dan gambar, dan akhirnya anak mampu membaca kata yang ada pada gambar karena anak sudah melihat dan mendengar sebelumnya kata-kata yang ada pada gambar.

Penelitian terhadap kemampuan membaca anak usia dini melalui bermain *puzzle* ataupun dengan pendekatan lainnya masih sangat terbatas diteliti. Jurnal penelitian anak usia dini lebih banyak mengukur pengaruh suatu variabel terhadap perkembangan bahasa, kognitif, kreativitas, sosial emosional, perkembangan motorik, sikap, dan keterampilan anak usia dini. Walaupun sesungguhnya pengaruh suatu variabel terhadap perkembangan aspek

perkembangan anak usia dini dipengaruhi karena adanya pengetahuan dalam perkembangan tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian direncanakan akan dilakukan di TK Salsabila Al-Fazira yang beralamat di Jl. MT. Haryono Gg. Bilal No: 1 kel Damai Kecamatan Binjai Utara kota Binjai. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono. 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK Salsabila Al-Fazira, yang terdiri dari tujuh puluh empat (74) siswa. Pemilihan siswa TK Salsabila Al-Fazira sebagai populasi penelitian ini berdasarkan pertimbangan karena topik membaca TK lebih menarik apabila diajarkan dengan menggunakan metode bermain *puzzle* berbasis ICT serta sangat memotivasi anak untuk belajar membaca permulaan dan di samping itu juga dipilihnya TK Salsabila Al-Fazira karena bisa menerima perubahan dalam pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama penelitian ini adalah Untuk Mengetahui perbedaan kemampuan membaca permulaan kata dan gambar anak anak usia 5-6 tahun melalui bermain *puzzle* berbasis ICT dengan bermain *puzzle* konvensional di TK Salsabila Al-Fazira, dan Untuk Mengetahui perbedaan motivasi belajar anak yang bermain *puzzle* berbasis ICT dengan anak yang bermain *puzzle* konvensional di TK Salsabila Al-



Fazira. Dengan mempedomani tujuan penelitian di atas, maka sajian hasil penelitian ini meliputi: (1) Analisis kemampuan awal kemampuan membaca permulaan kata dan gambar anak-anak usia 5-6 tahun melalui bermain *puzzle* berbasis ICT dan bermain *puzzle* konvensional di TK Salsabila Al-Fazira, serta analisis motivasi belajar anak yang bermain *puzzle* berbasis ICT dan anak yang bermain *puzzle* konvensional di TK Salsabila Al-Fazira. Untuk mendapatkan nilai postes perbedaan kemampuan membaca permulaan kata dan gambar, diberikan tes tertulis sebanyak 30 butir soal kemampuan membaca permulaan kata dan gambar. Dengan skor maksimum 30, atau skor maksimum 1 untuk setiap butir soal dan minimum 0 untuk setiap butir soal. Perbedaan yang dimiliki siswa menuntut perlakuan yang berbeda dalam pengelompokan siswa maupun perlakuan guru dalam mengajar. Sikap dan penampilan siswa dalam proses pembelajaran merupakan aspek yang mempengaruhi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, jelaslah bahwa Motivasi belajar anak yang bermain *puzzle* berbasis ICT merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Artinya siswa yang bermain *puzzle* berbasis ICT memiliki Motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang bermain *puzzle* konvensional. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti telah berusaha secermat mungkin untuk menyempurnakan hasil penelitian ini. Tetapi beberapa kendala masih sulit diatasi yang merupakan keterbatasan penelitian, sehingga mempengaruhi dalam penarikan kesimpulan penelitian. Penelitian ini telah dilaksanakan penulis sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Hal tersebut

dilaksanakan agar diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan efek perlakuan yang diberikan, akan tetapi tidak tertutup kemungkinan terdapat kekeliruan dan kesalahan. Kemungkinan ini dapat saja terjadi karena pelaksana dan responden adalah manusia yang tidak terlepas dari segala kekurangan dan keterbatasan terjadi karena terjadi hal-hal yang tidak dapat dikontrol apalagi dihindari sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dibawah ini : 1) Kemampuan membaca permulaan kata dan gambar siswa yang mendapatkan pembelajaran *puzzle* berbasis ICT sebesar 21.32 lebih besar dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran *puzzle* konvensional sebesar 15.04. Hal ini dapat dilihat  $thitung = 4.959 >$  dan  $F_{tabel} = 2.02$ , maka Kemampuan Membaca Permulaan permulaan kata dan gambar anak dengan bermain *puzzle* berbasis ICT lebih tinggi daripada kemampuan membaca anak dengan bermain *puzzle* konvensional, walaupun mereka sama-sama bermain *puzzle*. 2) Motivasi belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran *puzzle* berbasis ICT sebesar 17.44 lebih besar dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran *puzzle* konvensional sebesar 14.88. Hal ini dapat dilihat  $thitung = 3.457 >$  dan  $t_{tabel} = 2.02$ , maka Motivasi belajar anak yang bermain *puzzle* berbasis ICT lebih tinggi daripada motivasi belajar anak yang bermain *puzzle* konvensional, walaupun mereka sama-sama bermain *puzzle*. Pembelajaran dengan *Puzzle* Berbasis ICT merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam menyajikan

materi pelajaran. Dalam setiap pembelajaran guru sebaiknya menciptakan suasana belajar yang memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan dan cara mereka sendiri. Kegiatan pembelajaran *Puzzle* Berbasis ICT bisa menyita waktu cukup lama jika pengelolaan kelas tidak dilakukan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran yang matang perlu dipersiapkan oleh guru apalagi jika siswa belum terbiasa belajar kelompok. Penerapan Pembelajaran *Puzzle* Berbasis ICT dapat meningkatkan Kemampuan membaca permulaan kata dan gambar, dan Motivasi belajar siswa, sehingga dapat dijadikan referensi untuk siswa lain.

Bagi guru yang hendak menerapkan pembelajaran *Puzzle* Berbasis ICT Melibatkan semua siswa agar berinteraksi secara positif, diawali dari masalah yang diberikan guru dan merepresentasi ke seluruh siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cia.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Milfa, Sri Yetti.dkk. 2015. Psikologi Pendidikan edisi keenam. Unimed
- Mustika, Eka. 2013. *Pembelajaran Sains Berbasis ICT Untuk Meningkatkan ICT Literacy Siswa Sekolah Dasar*. (Jurnal) Pedagogik Vol.1. No.2.
- Purwanto. 2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmawati, Yeni. dkk. 2009. *Pengaruh Realistic Mathematic Education (RME) dalam meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. Laporan Penelitian LPM UPI.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan AUD : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana
- Yulianti. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks
- Yus, Anita. 2010. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak TK*. Jakarta: Kencana