

PEMBUATAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK BACAAN ANAK KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR

Rafika Herman¹, Elva Rahmah²

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

FBS Universitas Negeri Padang

Email: rafikaherman03@gmail.com

Abstract

This paper discussed how to make a puzzle that can be used by students both play and learn at the same time. The purpose of this paper is to describe the making of anatomical human body puzzle for beginner students in Elementary School. The data were collected through observation, interview, and literature study. The data analysis was done by the qualitative descriptive method. Based on discussion, the step of making puzzle is (1) Determining the topic, (2) Gathering all kinds of required information, (3) Desirable puzzle design, (4) Draw the picture on other HVS paper with pen or pencil, (5) Group the pictures based on the groups, the pictures were coloring with the students' favorite color, (6) cut the pictures and divided into some parts, (7) The pictures were arranged into the provided cardboard background, (8)) The picture can be wrapped using a clear colored plastic. The Usefulness of the puzzle in SDN 04 Koto Ranah can be well categorized because of the students' readiness, attention to the teacher's explanation about the puzzle, regularly in finding the puzzle pieces, the spirit in complete the puzzle pieces, asking the teacher whether the students' do not understand or have difficulties when crafting the puzzle, doing the tasks given by the teacher.

Keyword: ability to read, puzzle, Elementary School

A. Pendahuluan

Banyak cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Salah satunya adalah dengan cara membaca. Membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi. Informasi tersebut dapat memperluas wawasan serta pengetahuan. Menurut Ronald Wardaugh (dalam Agustina 2008:1) membaca adalah suatu kegiatan yang aktif dan interaktif, dikatakan aktif karena dalam melakukan kegiatan membaca, pembaca aktif mencari dan mengumpulkan informasi.

¹Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, wisuda periode September 2017.

²Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Seperti yang diketahui membaca merupakan suatu kegiatan yang sangat penting terutama bagi anak-anak. Namun, sebagian pada anak-anak membaca merupakan satu hal yang membosankan, salah satu faktornya adalah bahan bacaan yang kurang menarik. Agar minat baca anak terhadap buku tidak rendah, sebaiknya harus ada perhatian dari orangtua, pustakawan harus pintar dalam memikat hati anak-anak. Salah satu caranya menampilkan video pentingnya membaca. Selain itu, harus menyediakan bahan bacaan yang menarik yang berbeda dari bahan bacaan yang biasanya, karena bahan bacaan yang menarik akan menumbuhkan rasa penasaran anak-anak tentang hal tersebut, karena anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

Pada usia anak-anak mereka lebih menyukai bahan bacaan yang menarik, untuk itu bahan bacaan pada anak-anak harus dibuat semenarik mungkin. Salah satu contoh bahan bacaan yang dapat menarik minat baca pada anak adalah bacaan dalam bentuk *puzzle*. Sedangkan menurut Soebachman (2012: 48), permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Manfaat permainan *puzzle* menurut Yulianty (2008:43) yaitu: 1) Mengasah 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, 3) Melatih membaca, 4) Melatih nalar, 5) Melatih kesabaran, 6) Memberikan pengetahuan. Berdasarkan uraian sebelumnya Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan pembuatan *puzzle* untuk anak kelas rendah sekolah dasar dan mendeskripsikan pemanfaatan *puzzle* untuk anak kelas rendah sekolah dasar.

B. Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan makalah ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Moleong (dalam Bogdan dan Taylor 2007:4) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian ini mengumpulkan data secara langsung mengenai cara pembuatan dan pemanfaatan *puzzle* untuk anak kelas rendah Sekolah Dasar.

C. Pembahasan

1. Pembuatan *Puzzle* untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar

Permainan *Puzzle* merupakan salah satu hasil kreativitas yang mulai berkembang dan digemari oleh masyarakat khususnya anak-anak. Menurut Andang (2006:218) *Puzzle* merupakan permainan dengan menyusun gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (5-10 bagian). Permainan *puzzle* ini ada yang terbuat dari balok, kertas, dan ada juga permainan *puzzle* ini berbentuk rubik yang sudah banyak di perlombakan oleh dunia. Perbedaan antara *puzzle* tersebut terdapat pada bahan pembuatannya, *puzzle* kertas bahan pembuatannya dari kertas karton, *puzzle* balok bahan pembuatannya dari kayu, sedangkan *puzzle* rubik bahannya pembuatannya berasal dari bahan plastik.

Permainan *Puzzle* tersebut dirancang sesuai dengan kreatifitas masing-masing si pembuatnya. Dalam makalah ini, *puzzle* dibuat dengan bertepatan

Anatomi Tubuh Manusia. Permainan *puzzle* ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada anak kelas rendah sekolah dasar anatomi tubuh yang terdapat pada manusia, selain itu bertujuan untuk merangsang daya pikir anak untuk dapat menyusun *puzzle* sesuai dengan gambar yang di intruksikan, selain itu permainan *puzzle* ini juga dapat mengatur kefokuskan anak, permainan *puzzle* juga bertujuan untuk mempercepat kemampuan membaca anak.

Dalam pembuatan *puzzle* sebenarnya bis menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar kita yang mudah didapatkan seperti kertas karton bekas, plastik bekas, kertas bekas, dan lain sebagainya. tetapi dalam mekalah ini tidak menggunakan bahan-bahan tersebut melainkan menggunakan bahan-bahan yang baru seperti kertas HVS warna ukuran A4.

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan *puzzle* yaitu: pensil, pengaris, penghapus, krayon (pensil warna warni), kertas karton, karton jerami, lem kertas, double tip, dan lem fox, kertas HVS warna. Setelah mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan *puzzle*, selanjutnya masuklah pada tahapan-tahapan pembuatan *puzzle* yaitu:

Pertama, tentukan topik *puzzle* yang akan dibuat. Sesuai dengan pembahasan sebelumnya *puzzle* yang akan dibuat yaitu bertemakan anatomi tubuh manusia yang mana terdiri atas organ dalam dan luar manusia. Contoh gambar yang akan penulis muat dalam *puzzle* untuk anak kelas rendah sekolah dasar dapat di lihat pada gambar 2. Gambar tersebut telah dipilih sebaik mungkin agar *puzzle* untuk anak kelas rendah sekolah dasar yang panulis buat lebih menarik.

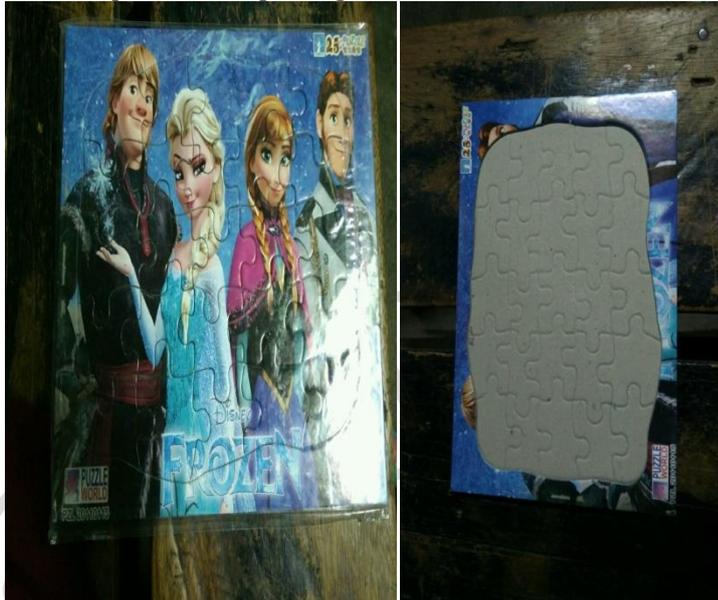


Gambar2. Gambar Anatomi Tubuh Manusia bagian Luar

Gambar tersebut merupakan Anatomi Tubuh Manunia yang dapat kita lihat secara langsung, dari gambar anak-anak dapat mengetahui secara langsung anatomi tubuhnya beserta fungsi dari masing-masing alat gerak nya. Gambar tersebut menjabarkan dari rambut, telinga, mata, hidung, mulut, tangan dan kaki.

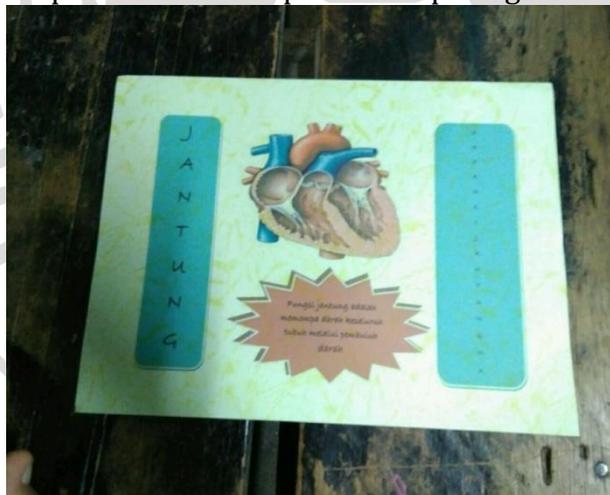
Kedua, setelah menentukan topik apa yang akan dibuat, selanjutnya kumpulkan semua jenis informasi yang di butuhkan dalam pembuatan *puzzle* tersebut, seperti gambar latar dan gambar yang dibutuhkan lainnya, untuk gambar latar menggunakan kertas jerami yang berukuran (23 kali 18). untuk gambar

Anatomi Tubuh Manusia bagian luar dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar latar yang digunakan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Gambar Latar *Puzzle*

Setelah gambar latar yang ditentukan, maka langkah selanjutnya mendesain gambar yang dipilih atau diinginkan, disini penulis memilih gambar jantung. Gambar bisa kita ambil dari internet, tapi disini penulis mendisain gambar dari hasil print. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.

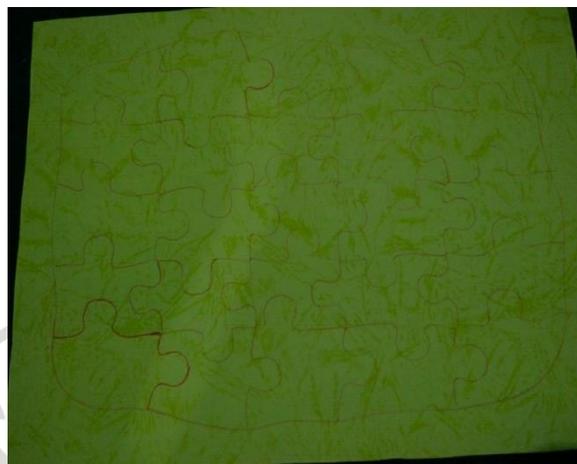


Gambar 4. Gambar Jantung Manusia

Gambar 4 merupakan gambar jantung manusia yang disertai dengan fungsi dari jantung tersebut. Bahan yang digunakan adalah keuntuk menjilid, yang ukurannya lebih tebal dibandingkan kertas HVS. fungsinya agar pada saat menempel gambar tidak terlalu basah terkena lem.

Ketiga, setelah gambar selesai didesain dan di print. Gambar selanjutnya kita sesuai dengan dengan latar dasar *puzzle*, untuk mencocokkan ukuran puzzle dengan gambar yang sudah dicetak. Pengukuran gambar dapat kita lakukan dari

belakang gambar, fungsinya agar pada saat mengukir gambar dengan pena gambar tidak terdapat coretan. Contoh gambar dapat dilihat pada gambar 5



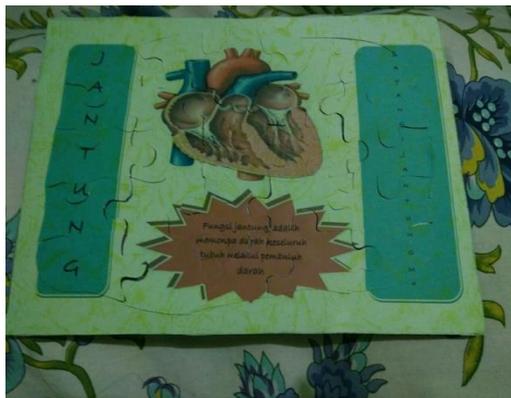
Gambar 5. Gambar yang Telah Disesuaikan dengan Latar *Puzzle Keempat*, setelah hasil gambar siap di desain dan di print. Gambar bisa kita potong menjadi beberapa bagian. Disini penulis membagi gambar menjadi 15 potongan. Contoh gambar dapat dilihat pada gambar nomor 5.



Gambar 6. Gambar yang Telah Dipotong

Gambar yang ke-6 merupakan gambar jantung manusia yang sudah siap di gambar dan ditulis beserta fungsinya. Fungsi dari jantung tersebut bagi manusia adalah untuk memompa darah ke seluruh tubuh melalui pembuluh darah. Gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian, dan selanjutnya bisa ditempel pada dasar yang di sediakan.

Keenam, setelah gambar selesai digunting menjadi beberapa bagian. Gambar selanjutnya bisa ditempel pada gambar latar yang telah disediakan, bisa menggunakan lem kertas atau pun double tip. Namun disini penulis menggunakan double tip sebagai perekat antara latar dengan gambar yang telah dicetak. Contoh gambar dapat kita lihat pada gambar 6.



Gambar 7. Gambar Jantung Manusia yang Sudah Selesai Ditempel

Gambar yang ke-7 merupakan gambar jantung manusia yang telah diwarnai dengan berbagai macam farian warna yang berbeda, sehingga mengahasil gambar yang menarik, dan menimbulkan ketertarikan bagi siapa saja yang melihat, terutama untuk anak-anak. Adapun fungsi dari jantung itu sendiri adalah untuk memompa darah keseluruh tubuh melalui pembuluh darah.

Dari penjelasan tahap pembuatan *puzzle* tersebut, maka para orang tua maupun guru tidak perlu risau lagi untuk mencari permainan untuk anak. Terutama orang tua bisa mengisi waktu libur dengan anak untuk membuat *puzzle*, karena alat dan peralatan yang digunakan untuk membuat *puzzle* sangat mudah didapatkan dan tidak menghabiskan banyak uang. Selain itu dengan adanya kegiatan tersebut dapat mempererat hubungan anak dengan orangtua.

Permainan *Puzzle* bukan hanya sekedar permainan bongkar pasang, tapi *puzzle* juga dapat melatih anak untuk berfikir menyusun *puzzle* tersebut berdasarkan urutan yang sesuai agar gambar terlihat sempurna. Apabila permainan *puzzle* dibuat sendiri maka anak dapat mewarnai gambar yang diinginkannya dengan warna yang disukai, dengan begitu anak juga dapat mengenali warna-warna yang digunakannya. Contoh gambar dapat kita lihat pada gambar 7.



Gambar 8. Siswa menyusun *puzzle*

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa anak-anak dengan senang menyusun *puzzle* yang telah disediakan, bahkan permainan *puzzle* dapat dimainkan oleh anak-anak yang telah memasuki kelas tinggi, karena dari gambar dapat dilihat ada 3 anak. Dari ke 3 anak-tersebut terdiri dari anak Taman Kanak-kanak, anak kelas rendah kelas 1 Sekolah Dasar (SD), dan anak kelas tinggi kelas 4 Sekolah Dasar (SD).

2. Manfaat *Puzzle* untuk Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar

Pemanfaatan *puzzle* di SDN 04 Koto Ranah dapat dikategorikan baik, karena adanya kesiapan siswa, memperhatikan penjelasan guru mengenai media *puzzle*, teratur dalam mencari kepingan *puzzle*, keaktifan dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, semangat dalam menyusun kepingan *puzzle*, bertanya jika tidak mengerti atau mengalami kesulitan saat menyusun *puzzle*, mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya mengenai tahapan dan pemanfaatan *puzzle* dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan salah satu media permainan dan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat baca anak yang melihatnya.

Berdasarkan simpulan tersebut dapat disarankan kepada: (1) Dinas Pendidikan, sebaiknya mengaplikasikan permainan *puzzle* dalam proses belajar mengajar di sekolah dan memberikan bantuan dana untuk pembelian *puzzle* ataupun untuk pembelian bahan pembuatan *puzzle*; (2) mahasiswa, terutama mahasiswa di bidang ilmu pendidikan, sebaiknya lebih banyak lagi memproduksi media pembelajaran, terutama permainan *puzzle* yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran baik anak prasekolah maupun anak kelas rendah sekolah dasar karena dengan *puzzle* tersebut anak-anak bisa berimajinasi dengan cara mencocokkan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain. Selain itu, hal tersebut juga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat yang bekerja sebagai pengrajin permainan *puzzle*; (3) guru, sebaiknya guru bisa mengaplikasikan *puzzle* di sekolah karena *puzzle* bisa digunakan sebagai media untuk pembelajaran tematik; (4) orang tua, sebaiknya orang tua juga ikut serta dalam pengaplikasian permainan *puzzle* kepada anak karena dengan *puzzle* tersebut anak bisa bermain sambil belajar.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan makalah tugas akhir penulis dengan Pembimbing Elva Rahmah, S.SOS., M.I.Kom

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina. 2008. Pengajaran Keterampilan Membaca. Bandung: Rekayasa sains Andang, Ismail.2006.*Education Games*. Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media. (online), ([http://ruanganak.com/ Artikel- Ruang-Anak/manfaat-bermain-puzzle.html](http://ruanganak.com/Artikel-Ruang-Anak/manfaat-bermain-puzzle.html).diakses tanggal 15.01.2010) Cheap Offers: http://bit.ly/gadgets_cheap. Di unduh tgal 10 Mei 2017
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alabeta
- Soebachman.2012.*Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta:IN azNA Books. (online). <https://yhanapratiwi.files.wordpress.com/2014/03/puzzle.pdf>. 5 Mei 2017
- Yulianty. 2008. *Manfaat Permainan Puzzle*. (online). <https://www.jatik.com/manfaat-penting-permainan-puzzle/>. 11 Mei 2017

