



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE ABJAD TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI TK SARI WANGI DESA BERENG JUN

Dr. Setinawati, M.Th, Bernandus Louis Simon, Silvi Indri Novitasari, Rusdiana Tamara, Camelia, Triana Ekatni, Dewi, Flora Pransiska, Rika, Bella Isa Putri, Anjelina, Yulia Putri, Ruth Elisabeth, Ayut Nursusanti, Hestia Alika K, Andreas
IAKN Palangka Raya

Artikel info	ABSTRAK
<p>Corresponding Author:</p> <p>Bernandus Louis Simon www.rokka426@gmail.com IAKN PALANGKA RAYA</p>	<p>Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi manusia melalui proses pembelajaran. Pendidikan tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pada pengembangan karakter, spiritualitas, dan kemampuan sosial individu sesuai dengan nilai-nilai budaya dan agama. Pengertian pendidikan melibatkan konsep pedagogi yang mencakup pembimbingan anak menuju kemandirian dan tanggung jawab. Minat belajar, yang merupakan dorongan intrinsik seseorang untuk menyukai dan berfokus pada suatu kegiatan, mempengaruhi efektivitas proses pendidikan. Minat ini dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti puzzle abjad, yang menarik perhatian anak-anak dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar. Di Desa Bereng Jun, implementasi media pembelajaran seperti puzzle abjad di TK Sari Wangi telah membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak, serta mengembangkan kemampuan sosial mereka. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan untuk mengumpulkan data sekunder yang relevan. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan pelatihan bagi guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Program ini diharapkan menjadi model bagi institusi pendidikan anak usia dini lainnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan.</p> <p>Keywords: <i>Media Pembelajaran, Puzzle Abjad, Minat Belajar</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Dalam mempelajari dan memikirkan tentang pendidikan, ada dua istilah yang hampir identik dan sering digunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagoik.

Pedagogi memiliki arti pendidikan dan pedagoik memiliki arti ilmu pendidikan. Kata pedagogos awalnya berarti pengabdian, yang kemudian diubah menjadi pekerjaan mulia. Sebab pengertian pedagogi (dari pedagogos) adalah orang yang bertugas membimbing tumbuh kembang anak menuju wilayah kemandirian dan tanggung jawab. Pekerjaan pendidikan mencakup berbagai bidang, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan pembangunan manusia. Mulai dari perkembangan diri seperti, keterampilan, pikiran, emosi, kemauan, interaksi sosial, hingga pengembangan keimanan (Thabroni, 2022b). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian yaitu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik.

Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan untuk masyarakat. Dalam pengertian yang umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan (Prawiro, 2023).

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai upaya memberikan informasi dan membentuk keterampilan, tetapi diperluas mencakup upaya untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu, sehingga mencapai gaya hidup pribadi dan sosial yang sesuai norma. Untuk kehidupan kedepannya, dan untuk kehidupan anak-anak yang kini sedang berkembang menuju kedewasaan. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang diperoleh setiap orang (peserta didik), yang memungkinkan orang (peserta didik) memahami, memahami, menjadi lebih dewasa, dan memungkinkan orang (peserta didik) berpikir lebih kritis.

Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini (Addini et al., 2022). Selain itu, pengertian pendidikan atau definisinya menurut para ahli yaitu:

- a) Profesor. PhD. M.J Langeveld menyatakan bahwa pendidikan adalah tentang pemberian bimbingan dan pertolongan spiritual kepada mereka yang masih memerlukannya.
- b) profesor. Zahrai Idris mengatakan pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan antara orang dewasa dan siswa secara tatap muka atau dengan menggunakan media untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh.
- c) H. Horn mengatakan bahwa pendidikan adalah proses penyesuaian diri manusia yang lebih tinggi secara terus-menerus dalam perkembangan jasmani dan mental,

kebebasan dan pengetahuan akan Tuhan, yang tercermin dalam kecerdasan, emosi dan kemanusiaan manusia.

- d) Ahmad D. Marimba mengatakan pendidikan adalah bimbingan atau kepemimpinan secara sadar dari pendidik untuk menjamin perkembangan jasmani dan rohani anak terdidik yang mengarah pada terbentuknya kepribadian primer.

Dapat diartikan bahwa pengertian pendidikan adalah kegiatan untuk saling berbicara mengenai wawasan yang diketahui guna menambah landasan didalam kehidupan. Landasan yang diterapkan dalam kehidupan berguna memperbaiki sistem kehidupan agar lebih tertata dan sesuai landasan agama.

Menurut pendapat Slameto (2003: 180) yaitu: "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh." Minat adalah komponen internal dalam diri individu yang sangat berpengaruh terhadap tindakannya, seorang individu akan merasa ingin bahkan perlu untuk melakukan sesuatu atau mendalami sesuatu jika muncul rasa tertarik dalam dirinya. Dalam pengertian minat menurut bahasa (etimologi) ialah usaha dan kemampuan untuk mempelajari (learning) dan mencari sesuatu. Secara terminologi minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal yang diminatinya. Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Serta menurut Alisuf Sabri mengemukakan minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Dan minat ini dikaitkan dengan rasa senang seorang, karena minat itu terjadi karena sikap senang terhadap sesuatu (Kartomo & Slameto, 2016).

Menurut para ahli Abu Ahmadi (1991:120) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang di nyataan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah yang baru itu misalnya : dari tidak tahu menjadi tahu, timbullah pengertian baru, timbul dan berkembangnya sifat-sifat sosial, susila dan emosional. Minat belajar sangat berpengaruh terhadap prestasi anak tersebut karena dengan adanya minat maka timbullah rasa semangat atau dorongan ketika mengikuti pembelajaran. Dengan demikian minat belajar dapat ditandai dengan: (a) rasa senang dan suka terhadap pelajaran; (b) perhatian dalam proses belajar mengajar; dan (c) ketekunannya dalam belajar. Minat belajar anak adalah suatu kesukaan (kecenderungan) untuk memperoleh prestasi belajar (Nurhadi, 2020).

Jadi dapat di simpulkan bahwa minat adalah suatu dorongan atau semangat seseorang dalam melakukan sesuatu hal yang di sukainya. Di dunia pendidikan minat dari peserta didik lah yang di perlukan dalam mengikuti pembelajaran karena mampu menarik perhatian supaya lebih aktif dan senang. Ada satu sekolah TK Sari Wangi Desa Bereng Jun Kecamatan Manuhing Kabupaten Gunung Mas ketika kami melakukan Kuliah Kerja Nyata, ketika sudah melakukan Program kerja membuat Media Pembelajaran Puzzle Abjad dan Buah mereka Guru-guru sangat berterimakasih karena telah memberikan media pembelajaran untuk mendukung sebagai sarana dan prasarana dalam mengajar. Anak-anak TK Sari Wangi sangat bersemangat ketika turun sekolah mereka rajin dengan hasil media

pembelajaran yang sudah kami kerjakan, melalui hal tersebut kami berharap supaya tetap seperti itu untuk kedepannya agar anak-anak tidak tertinggal dalam bangku sekolahnya.

Dengan adanya minat dalam diri seseorang dia akan merasa bahwa kegiatan atau sesuatu hal yang dilakukan akan terasa menyenangkan tanpa merasa terbebani begitu juga di dalam pembelajaran jika anak didik merasa minat belajar maka ketika mengikuti proses pembelajaran tidak akan bosan dan jenuh. Sebagai Guru bukan hal yang mudah untuk menumbuhkan rasa minat belajar kepada anak didik apalagi ketika dihadapkan dengan anak-anak TK yang pada masa-masanya masih bermain sambil belajar, jadi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan ketika penyampaian materi ajar. Minat menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seorang anak bila anak-anak berminat pada suatu kegiatan, pengalaman mereka akan jauh lebih menyenangkan daripada bila mereka merasa bosan.

Betapa pentingnya peranan orang tua dalam mengembangkan minat belajar anak, karena orang tua bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya harus mampu memberi semangat dan dorongan kepada anak agar tumbuh minat belajarnya untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Desa Bereng Jun terbentuk sekitar tahun 1945 dan merupakan daerah dengan daratan tinggi dan berbukit, masyarakatnya hidup di bantaran sungai manuhing dengan usaha yang ditekuni masyarakatnya adalah bertani, berkebun, penambang pasir, berburu dll sebagai mata pencaharian sehari-hari. Desa Bereng Jun sekarang ini sudah mengalami banyak perubahan baik perkembangan penduduknya maupun jenis usaha masyarakat dalam menjalankan roda ekonomi yang berdaya saing, ditambah dengan kehadiran PBS (PT. BERKALA MAJU BERSAMA) yang membuka banyak lapangan pekerjaan kepada masyarakat setempat dan pemberian lahan plasma.

Secara umum kondisi geografis desa Bereng Jun termasuk dalam daerah katulistiwa dimana antara 0 derajat s/d 10 derajat Lintang Selatan dan 110 derajat s/d 123 derajat Bujur Timur dengan luas wilayah 25.054 Ha yang merupakan daerah daratan tinggi dimana merupakan permukaan tanah subur yang cocok untuk bercocok tanam dan berkebun terkhususnya perkebunan kelapa sawit. Ketika peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bereng Jun selama satu bulan melihat banyak sekali perubahan yang signifikan terlihat dari banyaknya jumlah penduduk dan sosial ekonomi yang dimiliki oleh masyarakat setempat. Desa Bereng Jun adalah salah satu desa di wilayah Kelurahan Tumbang Talaken Kecamatan Manuhing, Kabupaten Gunung Mas, Provinsi Kalimantan Tengah. Desa Bereng Jun merupakan salah satu dari 11 desa yang terdapat di Kecamatan Manuhing Kelurahan Tumbang Talaken, Adapun wilayah desa Bereng Jun berbatasan dengan :

- Sebelah Utara : Berbatasan dengan Bereng Balawan/Bereng Baru
- Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kab. Katingan/Taringen
- Sebelah Timur : Berbatasan dengan Pemppei/Takaras/Bereng Malaka
- Sebelah Barat : Berbatasan dengan Fajar Harapan

Kondisi geografis TK Sari Wangi Bereng Jun berada di Desa Bereng Jun Kelurahan Tumbang Talaken Kecamatan Manuhing Kab, Gunung Mas dari pengamatan yang dilakukan

saat menjalankan Kuliah Kerja Nyata (KKN) TK Sari Wangi berada di daerah pedesaan. TK Sari Wangi tersebut terletak di tengah desa yang membuat lokasi sekolah tersebut strategis dan mudah untuk ditemukan. Akses jalan yang di tempuh untuk ke TK Sari Wangi, sudah baik dimana jalan sudah di cor maka dengan itu memudahkan para orang tua untuk mengantar anak-anaknya ke sekolah. Kondisi lingkungan sekolah TK Sari Wangi berada di daerah pemukiman padat penduduk.

Mayoritas mata pencaharian masyarakat Bereng Jun bergerak di dibidang perkebunan, nelayan, karyawan swasta dan pertanian. Oleh sebab itu sangat perlu diperhatikan dalam perencanaan pembangunan desa adalah penguatan usaha kecil menengah dengan memberikan pemodaln usaha kecil dalam pengembangan usaha/produk unggulan desa.

Pembagian wilayah desa Bereng Jun terbagi dalam 4 (empat) wilayah Rukun Tetangga (RT) dengan jumlah penduduk berpariatif dan luas wilayah yang berbeda-beda terangkum dalam 25.054 Ha dan jumlah penduduk 1.149 jiwa.

Media Pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Karena itulah jika dalam penyampaian materi pembelajaran terdapat kekurangan media yang digunakan, kemungkinan besar dapat menyebabkan peserta didik kurang paham dalam menyimak apa yang disampaikan oleh pendidik (Nurmadiyah, 2016).

Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena dengan perkembangan zaman banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media *Visual* contohnya foto, Grafik, Peta dan Globe, Media *Audio* contohnya Radio, Podcast, Story Telling, Lagu, Media *Audio Visual* contohnya Film, Video, Pertunjukan/Drama & Televisi.

Tujuan dari digunakannya media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan, seperti dalam proses belajar media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas, kemudian media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera contohnya, objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model, lalu dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang disampaikan sehingga pembelajaram menjadi lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran puzzle abjad (huruf) adalah permainan teka-teki berupa soal cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan atau menyusun abjad (huruf) sehingga membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan, keterampilan dan kecerdasan seseorang secara telit.

METODE

Dalam mengkaji tulisan ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research) dengan mengkaji kritis dan mendalam terhadap bahan Pustaka yang relevan dengan materi makalah dan jurnal yang layak di jadikan referensi, seperti yang di

kemukakan Penelitian ditujukan memecahkan masalah yang dihadapi untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan permasalahan yang ada di desa bereng jun penelitian kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah dan sebagainya. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam makalah ini menggunakan data sekunder yakni dengan mengumpulkan data secara tidak langsung dengan meneliti objek yang bersangkutan. Setelah mengumpulkan beberapa jurnal dan buku terkait dengan materi pembahasan selanjutnya menganalisis materi melalui studi pustaka dengan hasil dari analisis berupa deskriptif (Thabroni, 2022a).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Media Pembelajaran Puzzle Abjad

Menurut Soemiarti Patmonodewo, “kata puzzle dapat diartikan dengan bongkar pasang”. Menurut Kamus pintar Inggris Indonesia puzzle berarti teka – teki. Bermain puzzle merupakan hal yang sangat menarik yang merangsang anak untuk berfikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan puzzle sehingga menjadi urutan yang utuh. Mengingat menariknya permainan menyusun puzzle akan sangat efektif apabila diterapkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak karena menarik rasa penasaran anak. Media puzzle Abjad pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang dibuat oleh peneliti untuk melatih anak agar mengenali huruf dengan cara menyebutkan dan menulis huruf pada awal kata(Hermawan et al., 2017).

B. Manfaat Puzzle Abjad Sebagai Media Pembelajaran

Manfaat puzzle menurut (Prasetyo, 2021) antara lain:

1. Melatih pendengaran dan motorik halus.
2. Melatih perkembangan emosi.
3. Melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf maupun objek-objek tertentu.
4. Melatih konsentrasi mengamati kepingan – kepingan puzzle.
5. Melatih ketekunan anak dalam proses pembelajaran.
6. Dapat memecahkan masalah dan menyenangkan anak dalam belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, manfaat puzzle antara lain, meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan daya nalar, daya ingat dan konsentrasi, serta melatih kesabaran.

C. Kelebihan Media Puzzle Abjad

Dalam penggunaan media puzzle tentunya perlu pertimbangan yang cukup agar penggunaan media puzzle tercapai. (Wulandari & Yuliandari, 2023) “puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak

untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar”. Adapun kelebihan dari media puzzle menurut (Abristiana et al., 2020) adalah :

1. Media puzzle bersifat konkrit
2. Media puzzle dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
3. Media puzzle dapat menarik minat dan perhatian siswa
4. Kelebihan dari puzzle huruf yaitu bentuk huruf cukup jelas, alus, mudah diperoleh, tidak beresiko, mudah dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi dan memiliki warna yang menarik perhatian anak.

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Mengenal Huruf Media Permainan Puzzle yang digunakan oleh peneliti yaitu puzzle Abjad. Media Puzzle dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk mengenalkan huruf vokal, konsonan kepada anak. Pembelajaran mengenal huruf pada anak kelompok A dan B yaitu anak menyebutkan huruf kemudian menulis huruf yang telah disebutkannya dengan menggunakan media puzzle Abjad. Adapun Langkah-langkah pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan puzzle Abjad pada penelitian yaitu:

1. Guru memperlihatkan media puzzle Abjad kepada anak.
2. Guru membagikan media puzzle Abjad kepada setiap anak.
3. Setiap anak dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 2 orang.
4. Guru membagikan Lembar Kerja Anak (LKA) telah disediakan kemudian menjelaskan gambar yang tersedia di Lembar Kerja Anak (LKA).
5. Guru menginstruksikan anak untuk menyusun kata pada gambar Lembar Kerja Anak LKA dengan menggunakan media puzzle huruf.
6. Guru mengucapkan huruf awal pada kata yang ada pada Lembar Kerja Anak (LKA) kemudian anak meniru ucapan guru.
7. Guru menunjukkan huruf awal pada kata yang ada di Lembar Kerja Anak (LKA) kemudian anak melafalkannya.
8. Anak membedakan bentuk huruf awal dengan huruf lainnya.
9. Anak menulis huruf awal pada kata yang ada Lembar Kerja Anak di (LKA) melalui media puzzle huruf.

Cara Pembuatan Media Puzzle Abjad

1. Alat Dan Bahan untuk Pembuatan Puzzle Abjad

1) Bahan

- Kardus
- Kerta HVS
- Gambar Buah & Abjad
- Isi Lem Tembak
- Lem kertas
- Double tip
- Plaster

2) Alat

- Gunting
- Cutter
- Pensil
- Penghapus
- Penggaris
- Spidol
- Pewarna

2. Langkah-langkah pembuatan puzzle Abjad

- 1) Dua buah kardus di potong dengan ukuran yang sama menggunakan cutter.
- 2) Gunting gambar buah dengan ukuran dan membentuk potongan sesuai yang dibutuhkan.
- 3) Kardus yang telah disediakan dipotong menjadi 26 kepingan.
- 4) Tempel gambar pada kepingan puzzle di kedua sisinya menggunakan lem kertas dan gunakan plester dikepingan puzzle agar dapat bertahan lama.
- 5) Tempel dua kardus yang telah di ukur untuk menjadi alas puzzle menggunakan lem double tip.
- 6) Mencocokkan kepingan gambar dengan pola puzzle yang telah di potong menggunakan cutter.
- 7) Rapikan tepi-tepi potongan puzzle.
- 8) Uji puzzle dengan menyusunnya kembali untuk memastikan semua potongan pas dan tidak ada yang hilang.
- 9) Simpan potongan-potongan puzzle dalam kotak atau kemasan agar tidak hilang.

Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Abjad

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran memiliki dua pengertian, fisik (hardware) seperti alat peraga dan nonfisik (software) seperti konten digital. Fungsi utamanya adalah untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru.

Dalam implementasi, media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif. Media ini dapat digunakan secara masal, kelompok besar, kelompok kecil, atau perorangan, dan memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajara.

Dari hasil observasi mendalam yang dilakukan di beberapa TK Sari Wangi Kecamatan Manuhing Desa Bereng Jun, ditemukan bahwa terdapat kekurangan signifikan dalam hal media pembelajaran yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa institusi pendidikan anak usia dini (PAUD) di Kecamatan Manuhing Desa Bereng Jun menghadapi tantangan dalam menyediakan alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kurangnya media pembelajaran ini dapat memengaruhi perkembangan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial anak, serta mengurangi efektivitas proses belajar-mengajar.

Untuk mengatasi masalah ini, kami telah mengembangkan lima jenis media pembelajaran khusus yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan di TK Sari Wangi. Media pembelajaran ini meliputi:

- 1) Puzzle Buah: Dirancang untuk membantu anak mengenali berbagai jenis buah sambil mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 2) Pigura Transportasi: Digunakan untuk memperkenalkan berbagai jenis transportasi dan meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- 3) Profesi: Media ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai jenis profesi kepada anak-anak, sehingga mereka dapat memahami berbagai peran dalam masyarakat.
- 4) Binatang: Membantu anak mengenal berbagai jenis binatang dan habitatnya, serta meningkatkan kesadaran lingkungan dan empati terhadap makhluk hidup.
- 5) Geometri: Media ini memperkenalkan bentuk-bentuk geometri dasar, yang berguna untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.

Selain menyediakan media tersebut, program kerja ini juga mencakup pelatihan bagi para guru di TK Sari Wangi. Pelatihan ini bertujuan untuk memastikan efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut. Dalam pelatihan ini, para guru akan diajarkan cara menggunakan setiap media, memahami manfaat spesifik yang ditawarkan, serta bagaimana mengintegrasikan media tersebut ke dalam kurikulum yang ada.

Pelatihan juga mencakup sesi khusus untuk membekali para guru dengan keterampilan dalam membuat media pembelajaran sendiri yang menarik dan bermanfaat. Dengan demikian, para guru tidak hanya mengandalkan media yang sudah ada tetapi juga mampu berinovasi dan berkreasi dalam menciptakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak didiknya.

Implementasi media pembelajaran di TK Sari Wangi Kecamatan Manuhing Desa Bereng Jun diharapkan dapat membawa beberapa dampak positif, antara lain:

- 1) Peningkatan Interaksi dan Partisipasi Anak: Dengan media yang menarik dan interaktif, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Pengembangan Keterampilan Motorik dan Kognitif: Penggunaan media seperti puzzle dan alat bantu geometri dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan kognitif anak, seperti kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- 3) Peningkatan Kemampuan Sosial dan Empati: Media yang berfokus pada profesi dan binatang dapat membantu anak memahami peran sosial dan meningkatkan empati terhadap orang lain dan makhluk hidup.
- 4) Kreativitas Guru dalam Mengajar: Dengan pelatihan yang diberikan, guru di TK Sari Wangi dapat lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dinamis. Mereka dapat membuat media pembelajaran sendiri yang sesuai dengan tema-tema tertentu atau kebutuhan khusus anak.
- 5) Kualitas Pembelajaran yang Lebih Baik: Secara keseluruhan, dengan adanya media pembelajaran yang baru dan pelatihan guru, kualitas pembelajaran di TK Sari Wangi

dapat ditingkatkan. Anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan, yang dapat membantu mereka dalam perkembangan menyeluruh.

Dengan adanya program ini, diharapkan bahwa kekurangan media pembelajaran di TK Sari Wangi Kecamatan Manuhing Desa Bereng Jun dapat diatasi, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Program ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi institusi PAUD lainnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan media yang tepat dan pelatihan yang efektif bagi para pendidik.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa Implementasi media pembelajaran puzzle abjad di TK Sari Wangi Desa Bereng Jun telah menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar dan perkembangan siswa. Melalui penggunaan media ini, anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Puzzle abjad tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti keterampilan motorik halus, kognitif, dan sosial-emosional.

Keberhasilan implementasi ini tidak terlepas dari upaya komprehensif yang melibatkan pengembangan media pembelajaran yang tepat guna dan pelatihan guru. Meskipun awalnya terdapat tantangan dalam penyediaan media pembelajaran yang memadai, inisiatif untuk mengembangkan lima jenis media pembelajaran khusus, termasuk puzzle abjad, telah membantu mengatasi kekurangan tersebut. Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru TK Sari Wangi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran, memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan media pembelajaran baru ke dalam kurikulum dengan efektif.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran puzzle abjad di TK Sari Wangi Desa Bereng Jun telah membawa perubahan positif dalam proses belajar-mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan memberikan fondasi yang kuat untuk perkembangan anak-anak usia dini. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pendidikan anak usia dini dan potensi penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi anak-anak.

REFERENSI

- Abristiana, P. O., Kristanti, A., & Aisyatul W., A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.314>
- Addini, A. F., Husna, A. F., Damayanti, B. A., Fani, B. I., Nihayati, C. W. N. W., Daniswara, D. A., Susanti, D. F., Imron, A., & Rochmawati, R. (2022). Konsep Dasar Supervisi Pendidikan. *Jurnal Wahana Pendidikan*. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i2.7639>

- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*.
<https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>
- Kartomo, A. I., & Slameto, S. (2016). EVALUASI KINERJA GURU BERSERTIFIKASI. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2016.v3.i2.p219-229>
- Nurhadi. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*.
- Nurmadiyah, N. (2016). MEDIA PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*.
<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Prasetyo, A. Y. (2021). Penerapan Algoritma Depth First Search (DFS) Pada Aplikasi Game Traffic Plaze. *Jurnal Informatika*.
- Prawiro, M. (2023). *Pengertian Pendidikan: Definisi, Tujuan, Fungsi dan Jenis Pendidikan*. Maxmanroe.Com.
- Thabroni, G. (2022a). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif (Konsep & Contoh). In *Serupa.Id*.
- Thabroni, G. (2022b). *Pedagogik: Pengertian, Kompetensi, Manfaat, Fungsi & Tujuan*. <https://Serupa.Id>.
- Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*.
<https://doi.org/10.55868/jeid.v3i1.158>