



## Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Rista Dwi Permata<sup>1</sup>, Risma Nugrahani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

E-mail: [rista.permata.rp@gmail.com](mailto:rista.permata.rp@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-07  <b>Keywords:</b> <i>Media; Puzzle Book; Validator; Early Childhood.</i>	This research is the development of learning media in the form of a Puzzle Book which refers to the steps described by Sugiyono. The purpose of this study is to test the feasibility of Puzzle Book media based on expert views. Feasibility testing is carried out by media experts and material experts. The data collection method uses a due diligence questionnaire which is filled in using a checklist. Data analysis was carried out by converting the total score of the test results into a percentage form which was then converted into qualitative data using product feasibility interpretation guidelines. The data obtained is used as a reference for product improvement. The results of the assessment carried out by material experts were 95% in the "Very Eligible" category. Meanwhile, the assessment made by media experts was 72.5% in the "Decent" category. The overall average score is 83.75% and it can be categorized that the Puzzle Book media is "Very Appropriate" for use in learning for children aged 4-5 years.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-07  <b>Kata kunci:</b> <i>Media; Puzzle Book; Validasi Ahli; Anak Usia Dini.</i>	Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran berupa Puzzle Book yang merujuk dari pada langkah-langkah yang digambarkan oleh Sugiyono. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan media Puzzle Book berdasarkan pandangan ahli. Pengujian kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Metode pengumpulan data menggunakan angket uji kelayakan yang diisi dengan menggunakan checklist. Analisis data dilakukan dengan mengubah skor total hasil uji ke dalam bentuk persentase selanjutnya diubah menjadi data kualitatif menggunakan pedoman interpretasi kelayakan produk. Data yang diperoleh digunakan sebagai rujukan untuk perbaikan produk. Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan untuk penilaian yang dilakukan oleh ahli media sebesar 72,5% dengan kategori "Layak". Rata-rata skor secara keseluruhan sebesar 83,75% dan dapat dikategorikan bahwa media Puzzle Book "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran bagi anak usia 4-5 tahun.

### I. PENDAHULUAN

Peletakan dasar utama sebagai pondasi ilmu pengetahuan manusia berada pada masa usia dini (Suhendro 2020). Agar kualitas pendidikan menjadi lebih baik maka perlu adanya pendidikan yang dilakukan mulai usia dini, yaitu usia 0-6 tahun. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan juga dalam proses Pendidikan (Fithriyanti and Nugrahani 2022). Menurut (Oktarina Dwi Handayani 2021), aktivitas pembelajaran PAUD dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar, diartikan sebagai anak diberikan aktivitas main yang memiliki nilai edukasi didalamnya yang bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang baik. Menurut (Safira 2020) media dikatakan digunakan dengan baik apabila media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan metode yang digunakan, karakteristik serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang

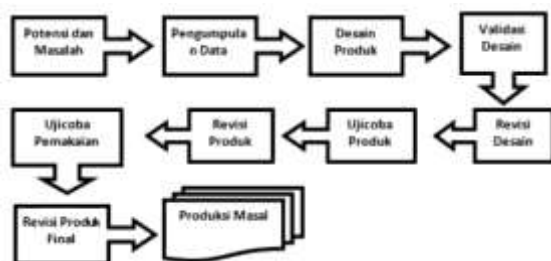
ingin dicapai. Sedangkan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak (Permata and Nugrahani 2020). Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Arsyad 2020).

Terdapat berbagai media yang digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini, salah satunya ialah media *puzzle book*. *Puzzle* adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar (Widyaningrum, Yansaputra, and Setiaji 2022). Kelebihan dari bermain puzzle bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) yang berhubungan dengan ketrampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah (Permata 2020).

*Puzzle book* merupakan media *puzzle* yang dihimpun menjadi satu berbentuk sebuah buku yang berisi berbagai informasi pengetahuan sesuai dengan tema pada pembelajaran anak usia dini (Feuer 2021). Tema yang digunakan dalam penelitian ini ialah tema gejala alam yang memuat berbagai informasi terkait hujan, banjir, pelangi, kilat, petir, dan lain-lain yang sudah disesuaikan dengan pemahaman anak. Manfaat yang didapat dengan menggunakan media *puzzle book* ialah anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna (Astuti 2016) seperti gambar dalam tema gejala alam. Selain itu juga meningkatkan keterampilan motorik halus saat anak saat memasang dan melepas kepingan-kepingan *puzzle*.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) sesuai tahapan yang digambarkan oleh Sugiyono (Astalini et al. 2018). Tahapan tersebut antara lain: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal. Untuk skema penelitian pengembangan dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



**Gambar 1.** Skema Penelitian Pengembangan (Sugiyono 2019)

Prosedur pengujian dalam penelitian ini menggunakan Alpha testing, yaitu uji validasi oleh validator media dan uji validasi oleh validator materi (Bujang, Omar, and Baharum 2018). Validator materi yang menjadi penilai dalam produk pengembangan media *Puzzle Book* ini adalah seorang dosen PIAUD di Universitas Islam Lamongan, yang dilaksanakan pada tanggal 9 November 2022. Sedangkan validator media yang menjadi penilai dalam produk pengembangan media *Puzzle Book* ini adalah seorang Dosen PIAUD di Universitas Muhammadiyah

Gresik, yang dilaksanakan pada tanggal 1 November 2022.

Dalam menganalisis data, menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Data penilaian yang diperoleh dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak (Jogiyanto Hartono 2018). Desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator dengan menggunakan lembar validasi. Hasil penilaian terhadap seluruh aspek diukur dengan Skala Likert. Skala likert merupakan sejumlah pernyataan positif atau negative mengenai suatu obyek sikap (Ernawati and Sukardiyono 2017). Menurut Wagiran, prinsip pokok skala likert adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap obyek sikap mulai dari sangat negatif sampai sangat positif (Ernawati and Sukardiyono 2017).

Dalam menganalisis data, menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang kemudian diperoleh dari skor angket penilaian validator media dan validator materi dengan menghitung persentase jawaban masing-masing ahli. Kemudian diolah dengan menerapkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \quad (1)$$

(Arikunto 2021)

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden

$\sum x_i$  : Jumlah skor

100% : Konstanta

Hasil penghitungan rumus skor data angket kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Adapun kriteria yang diterapkan peneliti, (Arikunto 2021) yaitu:

0 – 39% = tidak layak  
40% - 55% = kurang layak  
56% - 65% = cukup  
66% - 79% = layak  
80% - 100% = sangat layak

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penilaian dan pengukuran yang disebut dengan validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut ini adalah hasil angket ahli materi dan media:

#### A. Hasil Validasi dari Validator Materi

Validator materi yang menjadi penilai dalam pengembangan produk berupa media *Puzzle Book* ini adalah seorang dosen PIAUD Universitas Islam Lamongan. Validasi dari validator materi dilakukan pada tanggal 9 November 2022. Hasil validasi dari validator materi dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validasi dari Validator Materi

No	Indikator	NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuai dengan KI, KD, dan CP					√
2	Isi materi mudah dipahami					√
3	Isi materi sesuai dengan konsep					√
4	Materi aktual				√	
5	Kecakupan materi				√	
6	Petunjuk penggunaan media jelas					√
7	Penggunaan bahasa jelas dan sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan					√
8	Materi sesuai karakteristik anak					√
9	Materi menarik					√
10	Materi disajikan secara runtut					√
11	Pertanyaan/ instruksi mengacu pada materi yang disajikan			√		
12	Pembelajaran yg menarik untuk anak					√
13	Pertanyaan/ instruksi dapat mengukur kemampuan anak				√	
14	Pembelajaran menarik bagi anak					√
15	Kualitas materi					√
16	Media dapat digunakan oleh individu maupun kelompok					√
<b>Jumlah Total</b>		<b>76</b>				
<b>Persentase</b>		<b>95%</b>				
<b>Penilaian Materi</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil data yang diperoleh dari penilaian validator materi secara keseluruhan mendapat skor 76 dengan persentase 95% sehingga bisa dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Selain memberikan penilaian terhadap materi pada media *Puzzle Book* yang dikembangkan, validator materi juga memberikan kritik dan saran terhadap materi pada media *Puzzle Book*. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator materi antara lain:

"Media berupa *Puzzle Book* sudah sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak usia dini, warna pada media *Puzzle Book* sangat menarik serta bahan yang digunakan aman untuk anak. Namun pada potongan-potongan *puzzle* yang ada di dalam buku sebaiknya diberikan perekat supaya potongan *puzzle* tidak tercecer dan hilang". Kesimpulan secara umum tentang media *Puzzle Book* pada pembelajaran anak usia dini yaitu dapat digunakan dengan revisi.

#### B. Hasil Validasi dari Validator Media

Validator media yang menjadi penilai dalam produk pengembangan media *Puzzle Book* ini adalah seorang Dosen PIAUD Universitas Muhammadiyah Gresik. Validasi dari validator media dilakukan pada tanggal 1 November 2022. Hasil validasi dari validator media dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi dari Validator Media

No	Indikator	NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Komposisi & tata letak tulisan pada cover seimbang				√	
2	Bahan yg digunakan aman bagi anak					√
3	Petunjuk penggunaan media jelas			√		
4	Ukuran kertas cetak tepat					√
5	Ukuran & tipe huruf yg digunakan proporsional				√	
6	Huruf yg digunakan jelas & mudah untuk dibaca				√	
7	Warna huruf dg background tepat			√		
8	Warna yg dipilih sesuai dengan karakteristik anak		√			
9	Pemilihan warna menarik				√	
10	Bahasa yg digunakan jelas & mudah dipahami				√	
11	Gaya Bahasa sesuai dg Ejaan yg Disempurnakan				√	
12	Gambar yang digunakan berkualitas		√			

13	Gambar dapat membantu anak untuk memahami materi	√
14	Media menarik	√
15	Media relevan dengan materi yang dipelajari anak	√
16	Kualitas bahan yang digunakan untuk pembuatan media	√
<b>Jumlah Total</b>		<b>58</b>
<b>Persentase</b>		<b>72.5%</b>
<b>Penilaian Media</b>		<b>Layak</b>

Menurut tabel di atas hasil data yang diperoleh dari penilaian validator media secara keseluruhan mendapat skor 58 dengan persentase 72.5%, sehingga dapat dikategorikan "Layak". Selain memberikan penilaian terhadap media *Puzzle Book* yang dikembangkan, validator media juga memberikan kritik dan saran terhadap media. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator media antara lain:

1. Pada buku belum ditemukan kesesuaian gambar pada cover dengan gambar yang ada di dalam buku.
2. *Puzzle* geometri pada halaman 2 belum menggambarkan *puzzle* "Pelangi" karena yang dijelaskan tentang materi "Pelangi".
3. Halaman 6 *puzzle* "Gunung Meletus" dan "Banjir" pada halaman 8 kepingan dibedakan 5 dan 6 kepingan.
4. Pada halaman 9 *background* diubah menjadi lebih terang.
5. Instruksi belum jelas untuk anak pada tiap halaman yang mengajak anak bermain *puzzle*.

Kesimpulan secara umum tentang media *Puzzle Book* pada pembelajaran anak usia dini yaitu dapat digunakan dengan revisi.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian dari validator materi dan validator media, media *Puzzle Book* memperoleh hasil dari validator materi sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan dari validator media mendapat hasil 72,5% dengan kategori "Layak". Sehingga dapat diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,75% atau dapat dikategorikan

dalam "Sangat Layak" digunakan oleh anak usia dini dalam pembelajaran dalam upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan revisi sesuai dengan masukan dari para validator.

##### B. Saran

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah dengan adanya penelitian ini, diharapkan untuk menyempurnakan dari kekurangan yang ada, sehingga bisa menjadi media pembelajaran yang lebih baik lagi bagi pembelajaran untuk anak usia dini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Astalini, Astalini, Maison Maison, Muhammad Ikhlas, and Dwi Agus Kurniawan. 2018. "The Development Of Students Attitude Instrument Towards Mathematics Physics Class." *Edusains*, 10 (1), 46 52.
- Astuti, Yuli. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Flash Books.
- Bujang, Mohamad Adam, Evi Diana Omar, and Nur Akmal Baharum. 2018. "A Review on Sample Size Determination for Cronbach's Alpha Test: A Simple Guide for Researchers." *The Malaysian journal of medical sciences: MJMS* 25(6): 85.
- Ernawati, Iis, and Totok Sukardiyono. 2017. "UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER." *ELINVO (electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2(2).
- Feuer, Alan R. 2021. "The C Puzzle Book."
- Fithriyanti, Nurul, and Risma Nugrahani. 2022. "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE BOX UNTUK MENSTIMULASI ASPEK KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 5(1): 68-71.
- Jogiyanto Hartono, M. 2018. *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi.

- Oktarina Dwi Handayani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran PAUD Melalui PPG." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1): 93-102.
- Permata, Rista Dwi. 2020. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun." *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 5(2): 1-10.
- Permata, Rista Dwi, and Risma Nugrahani. 2020. "Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun." In *SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*.
- Safira, Ajeng Rizki. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Sugiyono, P. D. 2019. "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)." *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Suhendro, Eko. 2020. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 5(3): 133-40.
- Widyaningrum, Dhea Ayu, Galih Yansaputra, and Cahyo Apri Setiaji. 2022. "PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLEBOOK BERBASIS CARTOONART PADA TEMA 7 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3(1): 60-68.