

Pemanfaatan Puzzle Huruf Dalam Mendorong Minat Menabung Siswa Taman Kanak- Kanak

by Nanik Linawati

Submission date: 21-Jun-2022 02:43PM (UTC+0700)

Submission ID: 1860642882

File name: Artikel_SemNas_SNIEMAS_UAD_2018.pdf (773.65K)

Word count: 2699

Character count: 17245

PEMANFAATAN *PUZZLE* HURUF DALAM MENDORONG MINAT MENABUNG SISWA TAMAN KANAK-KANAK

Nanik Linawati dan Raymond Wahyudi

Program Manajemen Keuangan, Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Email: nanikl@petra.ac.id; raymond.wahyudi.djie@gmail.com

Abstrak: Perkembangan pada masa anak-anak tidak dapat terlepas dari masa bermain yang dapat mengasah keterampilan dan mengembangkan karakter anak. Semakin majunya teknologi memberikan alternatif permainan yaitu permainan digital. Namun kecenderungan permainan digital yang dimainkan secara berlebihan dapat memberi dampak buruk kepada anak-anak. Anak-anak memerlukan permainan edukatif yang menarik dan sederhana dalam mengantisipasi permasalahan kecanduan permainan digital. Melalui kegiatan *service learning* Program Manajemen Keuangan Universitas Kristen Petra, para siswa TK diajak bermain merangkai *puzzle* "Ayo menabung" yang dapat membimbing mereka untuk memahami arti kata menabung dan meningkatkan minat menabung para siswa TK. Para siswa TK dan para guru memberikan respon yang baik ketika permainan *puzzle* "ayo menabung" dilakukan. Permainan *puzzle* ini diharapkan dapat menjadi alternatif permainan edukatif yang dapat mengembangkan minat siswa TK untuk menabung.

Kata kunci: permainan edukatif, pendidikan keuangan, siswa TK, minat menabung

Abstract: Child development cannot be separated from playing time which can sharpening their skills and develop their character. The development of technology provides alternative games, namely digital games. But the tendency for digital games to be played excessively can have a negative impact on children. Children need interesting and simple educational games in anticipation of digital game addiction problems. Through the service learning program of the Petra Christian University financial management study program, the kindergarten students were invited to play to assemble the *puzzle* "Ayo Menabung" which can guide them to understand the meaning of saving and increase their interest in saving money.. Kindergarten students and teachers give a good response when the *puzzle* game "Ayo Menabung" is played. This *puzzle* game is expected to be an alternative educational game that can develop the motivation of kindergarten students to save.

Keywords: Educational game, financial literacy, Kindergarten students, motivation to save

PENDAHULUAN

Para peneliti teori perkembangan menyimpulkan bahwa masa anak-anak merupakan masa dimana anak-anak dipenuhi dengan berbagai permainan atau biasa disebut masa bermain (Hur, 2013). Anak-anak mempelajari bermacam-macam hal melalui permainan dan mendapatkan stimulus dari permainan yang dilakukannya. Permainan tersebut mendorong anak-anak untuk mengembangkan keterampilan dan dapat mengekspresikan hal yang dirasakan oleh diri anak-anak saat melakukan permainan tersebut. Karena itu, para guru dan orang tua harus memahami pentingnya memilih permainan yang sesuai bagi anak-anak terutama permainan yang dapat membantu perkembangan intelektual, sosial, emosi dan kepribadian anak-anak.

Pada era kemajuan teknologi ini, permainan anak-anak mulai beralih dari bentuk yang tradisional menjadi permainan digital yaitu permainan yang menggunakan gadget dan alat elektronik yang canggih lainnya. Anak-anak

hanya perlu duduk dan memainkan permainan digital yang disukai tanpa perlu bersusah payah. Namun perlu disadari bahwa permainan digital akan memberikan dampak buruk bagi anak-anak jika anak-anak bermain di luar batas kewajaran. Dampak buruk tersebut dapat berpengaruh terhadap kondisi fisik anak maupun psikologis anak misalnya anak-anak menjadi mudah lelah karena kurangnya istirahat dan anak-anak yang sudah kecanduan permainan digital akan sulit sekali meninggalkan permainan tersebut. Selain itu, anak-anak tanpa sadar terdorong untuk memiliki sikap konsumtif. Anak-anak terbiasa memboroskan uang yang dimiliki untuk dapat membeli permainan digital daripada untuk kebutuhan yang lebih penting (Pitaloka, 2013).

Hal tersebut harus menjadi perhatian para guru dan orang tua supaya permasalahan mengenai permainan digital ini dapat diatasi. Para guru dan orang tua sebenarnya dapat mengajak anak-anak untuk bermain menggunakan permainan edukatif yang sederhana. Permainan tersebut

juga dapat menjadi sarana edukasi bagi anak-anak untuk memiliki pengalaman belajar secara kognitif dan afektif. Anak-anak yang belajar melalui metode bermain akan mendapat stimulus dalam mengembangkan kreativitas dan daya cipta (Purwandari, 2014).

Permainan untuk menunjang pembelajaran memiliki bentuk yang bervariasi meliputi permainan peran, permainan tebak kata, permainan *puzzle* dan permainan-permainan lainnya. Permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan edukasi yang mudah diterapkan dan dipahami oleh anak-anak terutama bagi anak-anak usia dini. Permainan *puzzle* dapat merangsang rasa ingin tahu anak-anak dan anak-anak dapat mempelajari alfabet dengan efektif.

Program studi Manajemen Keuangan Universitas Kristen Petra mengadakan kegiatan *service learning* secara berkala untuk mengajar anak-anak usia dini mengenai pentingnya menabung. Melalui permainan *puzzle*, diharapkan dapat mendorong para siswa TK untuk mengenal kata menabung dan memahami pentingnya menabung. Permainan *puzzle* diharapkan dapat mengurangi ketertarikan siswa TK terhadap permainan digital yang membawa dampak buruk bagi anak-anak.

KAJIAN PUSTAKA

Masa Kanak-kanak

Masa anak-anak merupakan masa awal pengembangan kepribadian. Pada masa ini, anak cenderung menunjukkan sikap ingin lebih bebas untuk mengekspresikan dirinya (Hurlock, 1980). Plato (427-347) berpendapat bahwa anak merupakan miniatur orang dewasa. Anak secara kuantitatif atau ukuran berbeda dengan orang dewasa. Namun secara kualitatif anak sama dengan orang dewasa, karena bakat dan kemampuan berkinerjanya yang baru nampak saat dewasa, sebenarnya telah ada sejak lahir (Rianti, 2015).

Sejak kecil setiap anak menyukai kegiatan yang mendorong dia untuk menerka sesuatu. Misalkan saat pada usia dini, seorang bayi sangat senang dengan permainan "Cilukba". Pada saat wajah si ayah atau si ibu sedang ditutup, sang bayi akan dibuat penasaran dan menebak mungkin wajah ayah atau ibu ada dibalik tangan. Ketika sang anak terus bertumbuh menjadi balita, mereka senang bermain 'petak umpet' bersama teman-temannya. Dalam permainan 'Petak Umpet', anak yang sedang mendapat peran sebagai penjaga 'benteng' berkewajiban menemukan teman-temannya di sekitar area 'benteng'. Selama proses pencarian posisi teman-teman, sang penjaga 'benteng' akan menebak posisi teman-temannya bersembunyi dan berusaha

menemukannya. Aktivitas menebak merupakan kegiatan yang mengasyikkan, karena pada saat tebakannya terbukti betul, maka sipenebak akan merasakan kesenangan di dalam dirinya.

Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan salah satu ciri manusia, karena manusia tidak berharap untuk hidup dalam ketidak-tahuan dan ketidak-pastian. Dua hal tersebut menimbulkan rasa takut yang kemudian menimbulkan perasaan terasing. Padahal manusia tidak mungkin dapat hidup dalam keterasingan, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk social yang selalu ingin berinteraksi dengan manusia lain yang ada disekitarnya (Kartanegara, 2005). Rasa ingin tahu mendorong seorang anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam dan lebih luas dibandingkan sesuatu yang telah dipelajari, dilihat dan didengar (Aeni, 2014). Rasa ingin tahu ibarat tombol pencari gelombang di radio, yang membantu seseorang untuk menemukan frekuensi yang sesuai. Rasa ingin tahu yang dimiliki seorang anak, mendorongnya untuk menyerap informasi, fakta, dan ide dengan kecepatan tinggi. Demikian juga yang terjadi pada manusia dewasa, semakin tinggi rasa ingin tahu akan berdampak semakin cepat kemampuannya berpikir, maka akan semakin banyak hal yang dapat dipelajari (Aly, 2010).

Belajar Alfabet

Alfabet berjumlah 26 huruf. Sebelum seorang anak mampu membaca dengan baik, ia harus mampu mengeja setiap huruf, kemudian merangkainya menjadi suku kata, dan selanjutnya membaca kata (Yusuf, Syahrial, & Syahrial, 2008)

Media Ajar Membaca

Membaca merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa. Membaca memiliki peran penting dalam berbahasa, karena melalui membaca seorang anak akan memperoleh berbagai informasi, mengembangkan pengetahuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor (Isdianto & Suyata, 2014). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar. Media ajar yang baik haruslah tepat guna.

Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang memiliki fungsi dalam mendidik anak-anak. Permainan tersebut diciptakan untuk dapat mengembangkan aspek-aspek dalam diri anak-anak sehingga dapat

memotivasi anak dalam memahami suatu pembelajaran (Dian Rahma, Muhamad Ali, DesniYuniarni, 2017).

Jenis alat permainan edukatif antara lain:

1. Permainan untuk melatih fisik anak.
Contohnya: permainan bola, bulu tangkis, berenang

2. Permainan untuk mengembangkan aspek sosial

Contohnya: permainan peran, permainan dalam kelompok

3. Permainan untuk meningkatkan daya pikir anak

Contohnya: permainan puzzle, permainan catur

Permainan Puzzle

Permainan ini merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang mudah dimainkan oleh anak-anak usia dini. Permainan ini dapat dirancang sesuai dengan peserta yang akan diajar. Permainan *puzzle* bagi anak-anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk sederhana dan variasi kepingan potongan yang tidak terlalu banyak (Syamsuardi, 2012). Semakin dewasa anak-anak yang memainkan permainan ini berarti tingkat kesulitan permainan ini perlu disesuaikan.

Terdapat lima kategori dalam permainan *Puzzle* (Nugraha & Indriani, 2018) antara lain:

1. Spelling Puzzle

Puzzle alfabet yang membentuk suatu kosa kata sesuai dengan perintah permainan. Alfabet tersebut diacak dan peserta harus menyusunnya dalam susunan yang benar.

2. Jigsaw Puzzle

Puzzle alfabet yang dimainkan dengan meminta peserta untuk menjawab pertanyaan menggunakan alfabet yang diberikan. *Puzzle* ini berbeda dengan *Spelling puzzle* dari sisi tingkat kesulitannya.

3. The Thing Puzzle

Puzzle dalam bentuk deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan suatu gambar benda dimana pemain harus memasang gambar dan deskripsinya.

4. The letter(s) Readiness Puzzle

Puzzle ini memiliki berbagai macam bentuk seperti gambar, alfabet ataupun nama gambar yang memiliki huruf yang harus dilengkapi oleh peserta.

5. Crosswords Puzzle

Puzzle ini mirip dengan permainan teka-teki silang yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dari pertanyaan

tersebut harus disusun secara vertikal maupun horizontal.

Permainan *puzzle* dapat menggunakan media yang sederhana ataupun peralatan yang modern. Secara umum, manfaat permainan *puzzle* bagi anak-anak usia dini (Nugraha & Indriani, 2018), yaitu:

1. Membangun kemampuan kognitif

Anak-anak dapat melatih keterampilan dalam memecahkan masalah melalui permainan *puzzle* yang menarik. Anak-anak terdorong untuk menyusun setiap kepingan *puzzle* dan mempelajari cara menyelesaikannya.

2. Mengembangkan aspek motorik

Dalam permainan *puzzle* tersebut, anak-anak juga dapat melatih aspek motorik melalui keterampilan tangannya untuk menyusun *puzzle* dengan tepat.

3. Mengembangkan aspek sosial

Permainan *puzzle* dapat dimainkan dengan satu orang atau dengan kelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok akan melatih anak-anak untuk berkomunikasi dan saling berinteraksi dalam memecahkan permainan tersebut.

4. Menyeimbangkan gerak mata dan tangan

Anak-anak perlu memiliki keseimbangan dalam gerakan tangan dan mata sehingga anak-anak membutuhkan sarana untuk melatih koordinasi mata dan tangan. Dalam permainan tersebut, anak-anak akan terlatih untuk meneliti kepingan *puzzle* dan mencocokkan dengan kepingan lainnya.

5. Mempekuat daya pikir anak-anak

Anak-anak akan dilatih untuk menghafal dan memahami bentuk *puzzle* yang akan disusun. *Puzzle* dapat berbentuk alfabet ataupun gambar sehingga anak-anak dapat menemukan susunan alfabet atau gambar yang tepat.

6. Mengatasi sikap agresif

Anak-anak secara umum mudah sekali terbawa emosi dalam melakukan permainan namun sebaliknya dalam permainan *puzzle* membutuhkan sikap yang tenang dan pemikiran yang panjang untuk mengaitkan kepingan demi kepingan.

7. Memberikan wawasan baru

Puzzle dapat membantu untuk menanamkan sebuah wawasan baru bagi anak-anak. Melalui gambar ataupun alfabet, anak-anak akan mengenal hal yang baru sambil memainkan *puzzle* tersebut.

METODOLOGI

Teknik yang digunakan, yaitu observasi yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa peserta Mata Kuliah *Personal Finance* di Surabaya. Observasi merupakan teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati perilaku siswa Taman Kanak-kanak secara langsung. Setelah mendapatkan data yang relevan, berikutnya dilakukan analisa terkait kegiatan *Service Learning* dengan menggunakan media 'Puzzle' Huruf untuk memotivasi semangat para siswa untuk menabung.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan *Puzzle* Huruf

Proses pembuatan puzzle huruf "Ayo Menabung" sangat mudah dan sederhana. Langkah pertama, dipersiapkan spons lembaran dengan beragam warna yang menarik, seperti merah, kuning, hijau, biru, jingga, ungu. Kemudian dipersiapkan pola huruf yang diambil dari menu *font* yang tersedia di program MS Word dengan cara memilih jenis huruf yang terkesan lucu, seperti 'Cooper Black' ukuran 170. Kemudian pola huruf dijiplak pada spons berwarna. Langkah terakhir, menggantung spons yang telah bertuliskan huruf sebanyak jumlah siswa TK pada setiap kelas dan memasukkan huruf "Ayo Menabung" ke dalam kantong plastik, agar memudahkan pada saat mendistribusikan kepada para siswa TK.

Taman Kanak-kanak yang Menjadi Partisipan

Program *Service Learning* mata kuliah Keuangan Personal pada bulan Maret – Mei 2018 melibatkan 13 Taman Kanak-kanak di Surabaya, yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Taman Kanak-Kanak Partisipan *Service Learning*

Nama TK	Jumlah Siswa
1. TK Anak Ceria	25
2. TK Rainbow Kiddy	10
3. TK Bethel sulung	17
4. TK Indriyasana VII	15
5. TK Nurul Azizi 3	25
6. TK Bisma	34
7. TK Pelita Permai	19
8. TK Annur	20
9. TK Yasporbi	22
10. TK Karya Widya	20
11. TK Hidayatullah	29
12. TK Kyai Ibrahim	75
13. TK Hati Bunda	23
Total Siswa	334

Pelaksanaan program *Service Learning* diikuti 55 mahasiswa yang terbagi dalam 13 kelompok dengan 2 dosen pembimbing. Masing-masing kelompok memilih sekolah TK untuk mengadakan kegiatan *service learning* dalam lima kali pertemuan. Kegiatan ini dilakukan secara berkala dengan kelas yang telah ditentukan oleh kepala sekolah TK yang bersangkutan. Para siswa TK yang berpartisipasi dalam kegiatan tersebut berusia sekitar 3-5 tahun.



Gambar 1. Siswa TK Menyusun *Puzzle* Huruf



Gambar 2. Siswa TK Mampu Menyusun *Puzzle*

Proses Belajar dengan *Puzzle* Huruf

Pada sesi pembukaan aktivitas menyusun *puzzle* huruf, mahasiswa di depan kelas memperagakan frasa "Ayo Menabung" berukuran besar kepada para siswa TK. Selanjutnya, mahasiswa menjelaskan dan mengajak siswa TK untuk mengeja kata "Ayo Menabung". Kemudian, mahasiswa menjelaskan berbagai kebutuhan para siswa yang dapat dipenuhi dari hasil menabung, misalnya hasil menabung dapat untuk membeli sepeda. Setelah itu para mahasiswa mendistribusikan *puzzle* huruf "Ayo Menabung" kepada para siswa TK dan mengajak para siswa TK mencoba menyusun kata-kata "Ayo Menabung" dengan menempelkan *puzzle* huruf di atas kertas atau lantai. Siswa yang dapat menyelesaikan *puzzle* huruf dengan cepat dan tepat akan mendapatkan hadiah.



Gambar 3. Mahasiswa Memperagakan Frasa “Ayo Menabung”



Gambar 6. Siswa TK Senang pada Hasil Karyanya



Gambar 4. Mahasiswa Mengarahkan Siswa TK

Respon Para Siswa TK

Para siswa TK mengikuti kegiatan *puzzle* huruf “Ayo Menabung” dengan semangat, mulai dari ikut mengeja bersama mahasiswa, sampai berlomba-lomba untuk menyelesaikan *puzzle* huruf dengan cepat dan tepat. Setiap siswa yang mampu menyelesaikan *puzzle* dengan cepat dan tepat mendapatkan hadiah berupa *snack*. Sementara, masih ada beberapa siswa TK yang mengalami kesulitan dalam menyusun huruf dan membutuhkan bantuan dari mahasiswa. Namun ada juga sesama siswa TK yang bersedia membantu dalam penyusunan huruf “Ayo Menabung”.



Gambar 5. Siswa TK Menunjukkan Hasil Karyanya

Respon Para Guru Taman Kanak-kanak

Bedasarkan kuesioner yang dibagikan kepada para guru TK. Para guru merespon bahwa permainan *puzzle* tersebut merupakan media yang efektif untuk mengajar alphabet untuk para siswa TK dan metode bermain sambil belajar merupakan metode yang tepat untuk membimbing para siswa TK untuk memahami kata-kata yang baru. Permainan *puzzle* huruf mempermudah para siswa TK dalam memahami makna “Ayo menabung”. Para guru TK juga ikut termotivasi untuk menciptakan permainan yang sederhana dan memberikan pembelajaran yang efektif kepada para siswa. Para guru makin menyadari pentingnya mengembangkan pendidikan keuangan khususnya dalam hal menabung kepada para siswa TK melalui media yang menarik.

Kesimpulan

Permainan *puzzle* “Ayo menabung” merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat dipergunakan oleh para guru TK di sekolah. Permainan ini dibawakan oleh para mahasiswa dengan baik dan menjadi alternatif bagi para guru TK untuk dapat dipergunakan bagi pembelajaran para siswa TK supaya mengenal bagaimana pentingnya menabung bagi masa depan. Permainan edukatif yang sederhana perlu digunakan bagi para guru TK dan orang tua dalam menghadapi maraknya permainan digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada para Kepala Sekolah dan para Ibu Guru TK di Surabaya yang telah mendukung keberhasilan kegiatan *Service Learning* mata kuliah Keuangan Personal pada Program Manajemen Keuangan Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Petra Surabaya.

References

- Aeni, A. N. (2014). *Pendidikan Karakter untuk Mahasiswa PGSD*. Bandung: LIPI Press.
- Aly, A. (2010). *Matahari Sukses: Habis Gelap Terbitlah Terang*. Jakarta: PT Gramedia.
- Dian Rahma, Muhamad Ali, DesniYuniarni. (2017). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al Fikri*. Pontianak: Universitas Tanjungpura. Retrieved from <http://yurierytha.blogspot.com>: <http://yurierytha.blogspot.com/2016/06/jenis-dan-karakteristik-permainan.html>
- Hur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 88-94.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Isdianto, A., & Suyata, P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 178-189.
- Kartanegara, M. (2005). *Seni Mengukir Kata: Kiat-kiat Menulis Efektif-Kreatif*. Bandung: MLC.
- Nugraha, R. S., & Indriani, S. P. (2018). *Media Pembelajaran Puzzle*. Dipetik April 15, 2018, dari Tinta Pendidikan Indonesia: <http://www.tintapendidikanindonesia.com>
- Pitaloka, A. A. (2013). *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Retrieved from jurnal.fkip.uns.ac.id: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/download/2453/1758>
- Purwandari, R. (2014, 5). *Permainan Edukatif sebagai Media Belajar Anak Usia Dini*. Retrieved from riastypurwandari.blogspot.com: <http://riastypurwandari.blogspot.com/2014/05/permainan-edukatif-sebagai-media.html>
- Rianti, A. A. (2015). *Wujudkan Cita-Cita Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan vol 11 no 1*, 59-67.
- Yusuf, S., Syahrial, M., Syahrial, W., & Syahrial, W. (2008). *Belajar Mengenal Huruf, Menyusun Huruf, Membaca dengan Kartu ACI*. Jakarta: Kawan Pustaka.

Pemanfaatan Puzzle Huruf Dalam Mendorong Minat Menabung Siswa Taman Kanak-Kanak

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

12%

★ www.researchgate.net

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On