

**PEMBUATAN *PUZZLE* HURUF UNTUK PENGEMBANGAN KOLEKSI DALAM  
MENUMBUHKAN MINAT BACA ANAK DI TK HARAPAN AYAH BUNDA**

**NADILLA AZHARI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**PEMBUATAN *PUZZLE* HURUF  
UNTUK PENGEMBANGAN KOLEKSI  
DALAM MENUMBUHKAN MINAT BACA ANAK  
DI TK HARAPAN AYAH BUNDA KOTA PADANG**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

**Untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya  
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**NADILLA AZHARI  
NIM 2019/19026073**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN  
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

Judul : Pembuatan *Puzzle* Huruf untuk Pengembangan Koleksi  
dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak Di Tk Harapan  
Ayah Bunda Kota Padang

Nama : Nadilla Azhari

NIM : 2019/19026073

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan


Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 6 November 2023  
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Ardani, M.Si  
NIP. 106011041987021002

Kepala Departemen



Dr. Marlina, S.IPI., MLIS  
NIP. 198102102009122005

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Nadilla Azhari

NIM : 19026073

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji  
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

Pembuatan *Puzzle* Huruf  
untuk Pengembangan Koleksi  
dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak  
di Tk Harapan Ayah Bunda Kota Padang

Padang, 6 November 2023

### Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Ardoni, M.Si
2. Anggota : Dr. Marlini, S.IPL, MLIS
3. Anggota : Dr. Yona Primadesi, .Sos., .Hum

### Tanda Tangan

1.   
2.   
3. 

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Nadilla Azhari

NIM : 19026073

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, dengan judul "Pembuatan Komik sebagai Alternatif Literatur Anak di Perpustakaan SDN O6 Batang Anai" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 03 November 2023

Saya yang menyatakan,



Nadilla Azhari

NIM 2019/19026073

## ABSTRAK

**Nadilla Azhari. 2023.** “Pembuatan *Puzzle* Huruf untuk Pengembangan Koleksi dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak di TK Harapan Ayah Bunda Kota Padang” *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. Departemen Ilmu Informasi Perpustakaan. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Makalah ini membahas tentang pembuatan *puzzle* huruf sebagai pengembangan koleksi dalam menumbuhkan minat baca pada anak di TK Harapan Ayah Bunda Kota Padang. Tujuan dalam penulisan makalah ini untuk mendeskripsikan proses pembuatan *puzzle* huruf sebagai pengembangan koleksi untuk menumbuhkan minat baca anak. Metode yang digunakan penelitian deskriptif, termasuk wawancara dan observasi langsung di lokasi, digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Selain itu, sumber-sumber seperti buku, literatur, dan materi kuliah yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam makalah ini dipelajari dan dianalisis. Dalam dokumen ini, siswa dan guru TK Harapan Ayah Bunda Kota Padang dijadikan sebagai informan. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan dari pembahasan makalah, dapat disimpulkan. Pertama, pembuatan *puzzle* huruf melalui beberapa tahap yaitu: (1) analisis, tahap awal dimana perlunya pengembangan media dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. (2) desain, kegiatan perancangan produk mulai dari gambar, bentuk *puzzle* dan ukuran potongan-potongan *puzzle* sesuai dengan yang dibutuhkan. (3) pengembangan, (4) implementasi, pengujian produk kepada guru dan murid di TK Harapan Ayah Bunda dan (5) evaluasi, tahapan akhir yaitu melakukan evaluasi pada media pembelajaran *puzzle* huruf. Sebelum dilakukan pemanfaatan produk, terdapat beberapa proses yaitu validasi produk kepada pihak dan uji coba kepada anak-anak sebagai penilaian atau evaluasi, dengan cara memberikan angket kepada guru TK Harapan Ayah Bunda Kota Padang. Uji coba yang diperoleh dalam penulisan terdapat 9 orang murid kelas B2 TK Harapan Ayah Bunda yang dilakukan pengamatan dengan acuan penilaian dengan 6 pertanyaan, Hasil uji coba produk *puzzle* huruf ini didapatkan 5 dari 6 pertanyaan mendapatkan nilai ‘ya’ hal ini bisa dikatakan layak di jadikan sebagai pengembangan koleksi untuk menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda Kota Padang

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang setulus-tulusnya penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan *Puzzle* Huruf untuk Pengembangan Koleksi dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak di TK Harapan Ayah Bunda”. Ini merupakan tugas akhir yang disusun untuk menempuh ujian akhir dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan tugas akhir ini banyak memperoleh bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada (1) Dr. Ardoni, M.Si selaku pembimbing makalah tugas akhir, (2) Dr. Marlini, S.IPI. MLIS selaku dosen penasehat akademik sekaligus penguji ujian tugas akhir. (3) Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum selaku dosen penguji ujian tugas akhir.

Semoga makalah ini dimaksudkan agar dapat bermanfaat bagi para pembaca. Oleh karena itu, penulis sangat menantikan saran perbaikan dan kritik yang membangun mengenai tugas akhir ini. Penulis menyampaikan rasa terima kasih.

Padang, 02 November 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Tujuan Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>D. Manfaat Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>E. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>6</b>
1. Pengertian Minat Baca.....	6
2. Pengembangan Koleksi .....	8
3. Jenis-Jenis <i>Puzzle</i> .....	9
4. Permainan <i>Puzzle</i> Huruf.....	10
a. Pengertian <i>Puzzle</i> Huruf .....	10
b. Manfaat Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	12
c. Tujuan Penggunaa Media <i>Puzzle</i> .....	14
5. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Huruf .....	15
6. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran .....	17
7. Tahapan Kerja Pembuatan <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak di TK Harapan Ayah Bunda .....	18
<b>F. Metode Penelitian.....</b>	<b>19</b>
1. Jenis Penelitian .....	20
2. Objek Kajian.....	20
3. Pengumpulan Data.....	21



a. Observasi .....	21
b. Dokumentasi.....	21
c. Wawancara .....	22
d. Pengolahan Data.....	22
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
<b>A. Tahapan Kerja Pembuatan <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Minat Baca</b>	
<b>Anak di Tk Harapan Ayah Bunda .....</b>	<b>23</b>
1. Tahap Analisis .....	23
2. Desain .....	25
3. Pengembangan.....	30
4. Implementasi .....	33
5. Evaluasi .....	34
<b>B. Respon Hasil Uji Coba Penggunaan <i>Puzzle</i> sebagai Media</b>	
<b>Pembelajaran Minat Baca Anak di TK Harapan Ayah Bunda .....</b>	<b>34</b>
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>37</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>37</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>37</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>38</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>41</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan .....	33
Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk .....	35

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Kerja .....	19
Gambar 2. Kertas <i>Glossy</i> .....	26
Gambar 3. Lem Timbal Balik .....	27
Gambar 4. Karton Tebal.....	27
Gambar 5. <i>Styrofoam</i> .....	28
Gambar 6. Kertas Marmer.....	28
Gambar 7. Pena .....	29
Gambar 8. Gunting.....	29
Gambar 9. Penggaris .....	30
Gambar 10. Pisau .....	30
Gambar 11. Desain Menggunakan Canva.....	31
Gambar 12. Menempelkan Desain.....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	41
Lampiran 2. Hasil Uji Coba Produk.....	42
Lampiran 3. Lembar Validasi Produk.....	43
Lampiran 4. Foto Kegiatan Penelitian .....	47

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini mencakup kelompok individu yang menjalani periode percepatan perkembangan perkembangan. Anak usia dini mencakup usia nol hingga enam tahun. Masa bayi dini mengacu pada masa dimana manusia berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan (golden age), yang hanya terjadi satu kali seumur hidup. Anak menjadi semakin peka menerima berbagai rangsangan pada masa ini.

Saat ini, pikiran anak-anak mengalami perkembangan paling pesat dalam hidupnya dan akan menjadi hal yang tak tergantikan di masa depan. Pada periode ini, anak-anak menunjukkan kepekaan yang tinggi dan memiliki potensi belajar yang besar. Keingintahuan mereka yang tak terpuaskan sering kali diwujudkan melalui pertanyaan yang sering mereka ajukan mengenai objek yang mereka amati. Ketika pertanyaan anak masih belum terjawab, ia akan terus bertanya sampai ia memperoleh pemahaman tentang makna pertanyaan tersebut. Dirancang untuk anak-anak berusia antara empat dan enam tahun, sistem pembelajaran Taman Kanak-kanak menerapkan kurikulum meskipun tetap disampaikan melalui kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak sudah mulai menguasai calistung (membaca, menulis, dan berhitung) melalui jalur pendidikan ini, yang dimulai dengan pengenalan huruf dan angka.

Ambisi, tekad, dan motivasi siswa merupakan minat membaca terhadap siswa yang bersangkutan. Selain itu, minat membaca juga memotivasi kita untuk memperoleh kekayaan pengetahuan melalui kegiatan membaca, termasuk

pemahaman bahasa tulis melalui membaca buku, serta merasa tertarik dan menikmati kegiatan membaca. Ketertarikan seorang siswa terhadap baca juga merupakan hasil perkembangannya sendiri. Minat terhadap baca memerlukan arahan agar dapat dikembangkan dan dipupuk. Selanjutnya siswa, pengajar, dan wali yang mempunyai kemauan, keinginan, dan dorongan untuk membaca akan mengembangkan minat yang lebih besar terhadap kegiatan tersebut. Dengan rasa ingin tahu sesuatu yang menarik minat baca seseorang, mereka dapat memperoleh jawaban atas pertanyaan mereka. Menurut Tarigan (1982) menyatakan minat membaca merupakan wujud dari kemampuan seseorang dalam berkomunikasi.

Menurut Dalman (2014:5), Terlibat dalam tindakan membaca memerlukan proses kognitif atau upaya yang bertujuan mengungkap banyak materi informasi. Membaca dalam hal ini melibatkan upaya untuk memahami informasi dan makna yang terkandung dalam tulisan. Tindakan membaca melibatkan perolehan dan distribusi informasi. Kecenderungan dan keinginan yang kuat untuk membaca merupakan suatu minat membaca. Tidak mengherankan jika sikap apatis pembaca di Indonesia masih banyak terjadi, terutama di kalangan generasi muda.

Menurut Jannah (2018: 121) permainan *puzzle* adalah suatu permainan yang dirancang untuk menumbuhkan pemikiran kreatif anak-anak melalui perakitan gambar puzzle yang telah dirancang sebelumnya. Media berupa *puzzle* terdiri dari potongan-potongan permainan yang dibongkar menjadi gambar dan dimanfaatkan untuk melengkapi cerita. Pengembangan bahan koleksi perpustakaan (*Library Collection Development*), merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas layanan

perpustakaan dengan menjamin kecukupan persediaan bahan yang sesuai dengan kebutuhan perpustakaan. Perpustakaan bertindak sebagai perantara antara kebutuhan pemustaka dan koleksi yang dapat diakses oleh mereka. Dengan demikian, perpustakaan dapat diartikan sebagai suatu tempat yang berfungsi sebagai tempat pertemuan dua jenis individu, mereka yang mencari informasi dan mereka yang menyumbangkan pengetahuan melalui karya tulisnya. Memang benar, perpustakaan harus mempunyai kapasitas untuk menyimpan khazanah budaya bangsa atau masyarakat di mana mereka berada, sekaligus memupuk peningkatan pemahaman dan pengakuan terhadap budaya lokal melalui peminjaman bahan bacaan (Wiji Suwarno, 2007:15).

Menurut Zahara (2019) beraneka ragam gambar merupakan paradigma pembelajaran *puzzle* yang dimaksudkan untuk menumbuhkan ketekunan, meningkatkan fungsi kognitif, dan memperkenalkan konsep berbagi. Diharapkan media *puzzle* dapat memudahkan pemahaman terhadap huruf-huruf yang diajarkan. Menurut Mansur (2019: 3) minat membaca seseorang merupakan wujud dari motivasi diri seseorang untuk membaca yang diperkuat oleh lingkungan sekitar. Anak yang membaca dengan semangat akan lebih memahami materi, mereka akan membaca dengan sepenuh hati. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan individu terhadap suatu subjek atau objek tertentu. Karena minat erat kaitannya dengan emosi, melakukan aktivitas di bawah tekanan dapat menghambat minat seseorang, termasuk dalam hal membaca. Memiliki ketertarikan pada sesuatu dapat menimbulkan perasaan bahagia ketika hal itu terpenuhi; sebaliknya jika tidak dapat

dicapai maka akan mengalami kekecewaan. Aktivitas seseorang sangat dipengaruhi oleh minatnya, khususnya dalam bidang baca. Orang-orang yang sangat terlibat dalam subjek pasti akan menikmati membaca dan akan mudah memahaminya. Minat adalah insentif yang kuat untuk terlibat dalam suatu upaya.

Ketertarikan seseorang terhadap membaca ditunjukkan melalui kecenderungan yang baik terhadap kegiatan yang berhubungan dengan membaca dan keinginan untuk menemukan literatur baru. Seseorang termotivasi untuk memperhatikan, menghayati, dan merasa tertarik pada kegiatan membaca, serta melakukan kegiatan membaca secara sukarela, karena adanya kekuatan minat membaca, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan di atas. Kecenderungan bawaan untuk membaca tidak muncul secara spontan dalam diri seseorang. Meski demikian, semangat membaca harus dipupuk dan dikembangkan pada anak usia dini. Minat membaca mencakup kenikmatan membaca, keterampilan membaca, dan pemahaman tentang manfaat membaca.

Minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda masih rendah disebabkan anak-anak disana tidak dipaksa untuk membaca, padahal membaca sejak dini itu sangat penting. Kurangnya media pembelajaran untuk membaca dalam menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda itulah tujuannya dibuatnya *puzzle* huruf. Adanya *puzzle* anak-anak lebih tertarik untuk belajar, *puzzle* mempunyai warna dan gambar yang menarik perhatian anak. Untuk menarik minat baca anak maka perlu diciptakan media pembelajaran yang menarik perhatian anak untuk meningkatkan minat baca anak tersebut, salah satunya dengan membuat permainan *puzzle* huruf.



Anak-anak tidak akan tertarik membaca apabila media pembelajarannya masih menggunakan kertas temple biasa, dari pada itu dibuatlah permainan *puzzle* huruf berbentuk warna yang cerah dan menarik. *Puzzle* huruf ini sangat penting di buat guna membantu murid di TK Harapan Ayah Bunda untuk menstimulus murid dalam menumbuhkan minat bacanya dan *puzzle* huruf juga memiliki desain dan cara bermain yang menarik, hal ini diharapkan murid di TK Harapan Ayah Bunda lebih terpacu dalam belajar membaca.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu untuk melakukan pembuatan *puzzle* huruf untuk pengembangan koleksi dalam menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayaha Bunda.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana proses pembuatan *puzzle* huruf untuk pengembangan koleksi dalam menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda?

### **C. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah adalah untuk mendeskripsikan tahapan pembuatan *puzzle* huruf untuk pengembangan koleksi dalam menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda.

### **D. Manfaat Penulisan**

Penulisan makalah ini semoga bermanfaat bagi sejumlah pihak. Pihak-pihak yang dimaksud diantaranya: (1) bagi penulis, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai pembuatan *puzzle* huruf untuk pengembangan koleksi dalam

menumbuhkan minat baca anak, (2) bagi guru dan murid di TK Harapan Ayah Bunda, pembuatan *puzzle* huruf bermanfaat sebagai penambah koleksi dalam menumbuhkan minat baca anak, (3) bagi pembaca, sebagai pedoman atau acuan bagi penulisan makalah tugas akhir selanjutnya atau sejenis, dan sebagai referensi tentang pembuatan *puzzle* huruf.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan permasalahan dari makalah tugas akhir ini, kajian teori yaitu: (1) pengertian minat baca, (2) pengembangan koleksi, (3) jenis-jenis *puzzle*, (4) permainan *puzzle*, (5) media pembelajaran *puzzle* huruf, (6) manfaat penggunaan media pembelajaran, (7) tahapan kerja pembuatan *puzzle*.

#### **1. Pengertian Minat Baca**

Minat membaca seseorang diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memiliki keinginan atau minat yang kuat terhadap suatu materi pelajaran, disertai dengan keterlibatan yang konsisten dalam kegiatan membaca. Keterlibatan tersebut bersifat sukarela dan dihargai dengan rasa senang yang tidak dipaksa atau dipengaruhi oleh faktor eksternal, dan individu memahami materi yang dibaca.

Proses mempertahankan fokus dan perhatian pada sesuatu yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan disebut minat. Minat, sebagai keadaan kognitif, mencakup serangkaian emosi seperti optimisme, keyakinan, prasangka, ketakutan, atau sentimen lain yang memandu perhatian individu terhadap pemikiran tertentu (Djamarah, 2002). Menurut Sardiman (2010:73) minat adalah suatu kondisi di mana seseorang menjadi terpesona oleh sifat-sifat atau makna sementara dari suatu keadaan tertentu yang

berkaitan dengan aspirasi atau kebutuhan pribadinya. Menurut Idris (2014:9) Minat berfungsi sebagai katalisator motivasi individu, memberikan dampak yang signifikan terhadap upaya yang dilakukan orang tersebut. Bahkan aktivitas yang menarik minat anak pun dapat dilakukan dengan antusias tanpa paksaan dari luar. Menurut Slameto (2015) bahwa Minat adalah suatu sentimen preferensi dan keterikatan yang tidak disengaja terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Oleh karena itu, ada juga yang mengartikan minat sebagai emosi senang atau kesal terhadap suatu objek. Hal ini tergambar dari ketertarikan siswa terhadap bulu tangkis, sepak bola, dan kegiatan lainnya. Menurut (Tanjung, 2022) bahwa minat adalah suatu hal yang mudah dilakukan oleh seseorang tanpa ada suruhan dan dilakukan dengan perasaan suka. Ketertarikan tidak diragukan lagi tergerak oleh apa yang diamati seseorang, sepanjang hal tersebut berkaitan dengan kepentingan pribadinya. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan kognitif individu terhadap suatu subjek tertentu, yang seringkali disertai dengan sensasi emosional.

Berdasarkan argumen di atas, dapat disimpulkan bahwa minat menandakan kecenderungan kognitif seseorang terhadap suatu materi pelajaran tertentu, yang sering kali disertai dengan sensasi yang menyenangkan. Lebih jauh lagi, minat dapat dikaitkan dengan aspirasi, kepribadian, motivasi, atau ekspresi diri seseorang.

Individu lebih cenderung menikmati aktivitas yang mereka yakini atau aktivitas yang dapat mereka lakukan dengan baik. Evaluasi pencapaian bergantung pada konteks di mana hasil yang dicapai melalui tugas ditempatkan. Ketika seseorang mempunyai keyakinan bahwa mereka telah menyelesaikan beberapa tugas terkait

secara efektif di masa lalu, mereka lebih cenderung melakukan tugas pembelajaran selanjutnya dengan cara yang positif.

Menurut Idris (2014:13) tindakan memahami makna kata-kata tertulis atau memahami isi tersirat dari apa yang tertulis merupakan artian membaca. Menurut Tampubolon (2015:5) sebagai salah satu dari empat kemampuan bahasa dasar, membaca merupakan salah satu unsur atau komponen komunikasi tertulis.

Menurut Rahim (2011:28) upaya membaca seseorang dilatarbelakangi oleh kecenderungan yang kuat untuk membaca. Individu yang memiliki kecenderungan kuat terhadap sastra akan diberikan akses terhadap bahan bacaan, akan membacanya secara sadar dan tanpa paksaan, serta mampu memperoleh makna yang diinginkan, sehingga menghasilkan pemahaman yang terukur. Kecenderungan yang kuat terhadap membaca memotivasi seseorang untuk mengerahkan upaya selama proses membaca. Seseorang yang memiliki kecenderungan membaca kemungkinan besar menunjukkan keinginan yang kuat untuk memperoleh bahan bacaan dan kemudian membaca secara mandiri (Rahim, 2011).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat membaca mencakup pilihan otonom individu untuk membaca dan preferensi atau minat pribadinya terhadap materi pelajaran.

## **2. Pengembangan Koleksi**

Menurut Depdiknas (2004:43) pengembangan koleksi meliputi pengadaan dan pemilihan bahan pustaka sesuai dengan pedoman yang disepakati oleh pustakawan dan universitas pada umumnya. Sebuah bangunan yang menampung perpustakaan

merupakan sebuah koleksi. Penyediaan koleksi yang memadai dan berkualitas sangat penting agar perpustakaan dapat memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pemustakanya. Dalam hal ini yang dimaksud dengan koleksi perpustakaan meliputi seluruh bahan yang dikumpulkan, diolah, dan disimpan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat umum (Yulia, 2009:1.3). Pengembangan koleksi menurut Yulia (2009:2.3) adalah prosedur untuk menghasilkan jaminan bahwa perpustakaan secara efisien dan cepat memenuhi kebutuhan informasi komunitas yang dilayaninya, dengan memanfaatkan sumber informasi internal dan eksternal.

Berdasarkan argumen di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan koleksi adalah upaya menambah alat untuk penyebaran informasi agar lebih mudah di salurkan dan di mengerti.

### **3. Jenis-jenis *Puzzle***

Dikatakan bahwa *Puzzle* adalah jenis permainan di mana pemain menyusun gambar atau objek menjadi beberapa bagian; Mengingat bahan yang digunakan, ada beragam pilihan, termasuk karton dan kayu. Tingkat kesulitan *Puzzle* meningkat seiring dengan tahap perkembangan anak dan meningkat seiring bertambahnya usia.

Hal ini terlihat dari semakin banyaknya komponen atau elemen yang digunakan. Pada awal masa bayi, berbagai macam *Puzzle* dapat memudahkan proses belajar melalui permainan. Jenis *Puzzle* sebagai berikut: 1) *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari huruf dan gambar sembarang yang harus dicocokkan dengan kosa kata yang sesuai, 2) *Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* kata yang terdiri dari beberapa

pertanyaan yang membutuhkan jawaban. Huruf awal jawaban kemudian disusun menjadi sebuah kata yang sesuai dengan penyelesaian pertanyaan terakhir, 3) *The thing puzzle*, yakni *puzzle* pencocokan terdiri dari deskripsi kalimat yang sesuai dengan gambar objek, 4) *The letters readiness puzzle*, yakni *puzzle* berupa gambar disertai huruf belum selesai yang menunjukkan identitas gambar tersebut, dan 5) *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* berupa pertanyaan yang memerlukan solusi dimasukkan secara horizontal dan vertikal ke dalam ruang yang telah ditentukan (Hadfield,2008:65).

*Puzzle* yang digunakan dalam tulisan ini adalah *Spelling puzzle*, seperti yang ditunjukkan oleh uraian di atas. Ini terdiri dari elemen huruf dan gambar yang harus cocok untuk melengkapi kosa kata yang benar.

#### **4. Permainan *Puzzle***

##### **a. Pengertian *Puzzle***

Permainan *puzzle* terdiri dari penataan ulang gambar atau objek yang telah dibongkar menjadi beberapa komponen. Pengertian *puzzle* dalam bahasa Indonesia adalah tebakkan. Tebakkan adalah Materi hiburan yang biasanya ditulis atau dikerjakan. Memainkan *puzzle* melibatkan pemisahan potongan-potongan individual terlebih dahulu, dan kemudian menyusunnya kembali menjadi satu gambar terpadu. *Puzzle* mengharuskan pemain untuk merakit bagian-bagian yang hancur menjadi gambar atau tulisan yang telah ditentukan.

Menurut Suciaty (2010:78) *puzzle* cocok untuk anak berusia 12 bulan. Selain merangsang keingintahuan anak-anak dan menumbuhkan kecintaan belajar melalui permainan, teka-teki juga menawarkan banyak prospek pendidikan. Menurut Situmorang (2012) bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan yang terdiri dari elemen *puzzle* yang disusun, termasuk huruf, angka, dan gambar sedemikian rupa sehingga pada akhirnya menciptakan pola tertentu untuk memotivasi siswa menyelesaikan *puzzle* tersebut secara akurat dan efisien. *Puzzle* merupakan sebuah benda dengan menggunakan potongan-potongan gambar, dengan cara permainannya yaitu dengan menyusun potongan-potongan gambar tersebut sampai berbentuk gambar yang utuh (Husna Dkk, 2017). Permainan *puzzle* juga tersedia untuk digunakan di rumah dan sekolah, dengan sumber daya yang disediakan oleh instruktur. Sebaliknya, *puzzle* dapat dikatakan sebagai alat permainan edukatif yang membantu proses belajar anak. *Puzzle* merupakan latihan kognitif yang berpotensi meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak.

Berdasarkan perspektif yang disebutkan di atas, seseorang dapat menyimpulkan bahwa *puzzle* berfungsi sebagai alat pendidikan yang dapat digunakan oleh instruktur untuk membangkitkan minat siswa melalui pencarian komponen-komponen atau unsur-unsur dan selanjutnya penyusunannya sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Selain menarik perhatian anak-anak dan menumbuhkan kecintaan mereka terhadap permainan, permainan *puzzle* dapat menawarkan banyak prospek pendidikan. Misalnya melalui penggunaan media *puzzle* huruf, anak dapat mengingat

berbagai macam huruf karena aktif terlibat dalam kegiatan belajar sambil bermain. Menurut Madyawati (2015:159) Melibatkan *puzzle* huruf sebagai bentuk permainan selaras dengan atribut dan perkembangan anak-anak, sekaligus menginspirasi mereka untuk menyempurnakan kemampuan linguistik mereka. Dalam bentuk *puzzle* huruf, disediakan alat permainan edukatif. Pemanfaatan *puzzle* huruf dimaksudkan untuk memudahkan perkembangan membaca awal dan pengenalan huruf pada anak. Selain plastik, spons, dan kayu, *puzzle* huruf dapat dibuat dari huruf-huruf individual yang dapat disusun ulang untuk membentuk rangkaian kata. *puzzle* huruf memberi anak-anak kesempatan untuk menyusun rangkaian kata menggunakan huruf-huruf yang diberikan sambil secara bersamaan mengasah keterampilan menghafal huruf mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* huruf berfungsi sebagai sumber pendidikan yang memudahkan anak mengenal huruf-huruf alfabet. Terbuat dari plastik, spons, atau kayu, *puzzle* ini menampilkan gambar huruf itu sendiri.

#### **b. Manfaat Penggunaan Media *Puzzle***

Ada banyak keuntungan menggunakan media *puzzle* untuk mempromosikan enam aspek perkembangan anak usia dini, dengan manfaat yang berkaitan dengan perkembangan kognitif menjadi sangat penting. Permainan *puzzle* memberi anak kesempatan untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya, mengembangkan ketangkasan tangan dan jari, melatih ketekunan, memecahkan masalah, dan mencocokkan bentuk.



Yuliani (2018:21) mengatakan tentang manfaat penggunaan media *puzzle* sebagai berikut. (1) anak akan mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih besar akibat penajaman otaknya melalui permainan *puzzle* yang melatih neuron untuk memecahkan masalah, (2) koordinasi tangan-mata ditingkatkan melalui partisipasi dalam kegiatan *puzzle*, karena anak-anak diwajibkan untuk menyinkronkan potongan-potongan *puzzle* untuk membangun sebuah gambar utuh (3) latihan membaca, bantuan pengenalan bentuk, dan komponen penting lainnya dalam mengembangkan keterampilan membaca. (4) anak-anak dapat meningkatkan penalarannya dengan memecahkan *puzzle* berbentuk manusia, karena mereka akan dapat menyimpulkan lokasi suatu benda seperti kepala, tangan, kaki, dan lainnya melalui deduksi logis. (5) bermain *puzzle* merupakan salah satu kegiatan yang akan membantu anda mengembangkan ketabahan karena menuntut memiliki ketekunan untuk menyelesaikan kesulitan. (6) terlibat dalam *puzzle* memberi anak-anak kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka tentang warna dan bentuk. Anak juga akan memperoleh pemahaman tentang konsep dasar seperti anatomi manusia, hewan, lingkungan alam, dan klasifikasi benda.

Menurut Yulianti (2016:43) manfaat dari bermain *puzzle* adalah sebagai berikut. (1) kecerdasan otak anak akan ditingkatkan melalui permainan *puzzle*, karena kegiatan ini memotivasi sel-sel otak untuk memecahkan masalah yang kompleks, (2) koordinasi tangan-mata meningkat pada anak-anak saat mereka mencocokkan dan menyusun potongan *puzzle* untuk membentuk gambar yang lengkap, (3) latihan membaca, bantuan pengenalan bentuk, dan langkah penting lainnya dalam

mengembangkan keterampilan membaca, (4) anak akan mengembangkan penalarannya dengan memecahkan teka-teki berbentuk manusia, karena mereka dituntut untuk menyimpulkan letak kepala, tangan, kaki, dan komponen lainnya melalui deduksi logis, (5) terlibat dalam permainan *puzzle* dapat membantu seseorang mengembangkan ketekunan, karena pemecahan masalah memerlukan pendekatan yang berkelanjutan dan disengaja, (6) melalui penyelesaian *puzzle*, anak memperoleh pemahaman mendasar tentang bentuk dan warna, serta alam, klasifikasi hewan, anatomi tubuh manusia, dan berbagai topik lainnya, (7) melalui penggunaan media teka-teki, anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena anak harus mencocokkan dan menyusun potongan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

Beberapa keunggulan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan optimal anak, khususnya di bidang pertumbuhan kognitif dan pemecahan masalah. Manfaat di atas menunjukkan bahwa media *puzzle* mempunyai potensi untuk menstimulasi perkembangan anak, khususnya dalam hal kemajuan kognitif.

### **c. Tujuan Penggunaan Media *Puzzle***

Anak kecil memperoleh pengetahuan melalui bermain. Pemanfaatan media *puzzle* dapat memberikan pengetahuan dan simbol kepada anak usia dini, karena mereka belum mampu melakukan proses berpikir abstrak sehingga memerlukan pengalaman atau benda nyata. Sunarti (2005:25) mengatakan tujuan penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut. Mendidik anak-anak tentang berbagai teknik

pemecahan masalah yang lugas, mengasah kecepatan, ketepatan, dan ketekunan mereka, serta menanamkan dalam diri mereka tekad untuk bertahan dalam menghadapi kesulitan. Hamalik (2008:15) menyatakan bahwa tujuan memasukkan *puzzle* ke dalam proses belajar mengajar adalah untuk merangsang kegiatan belajar, membangkitkan motivasi dan minat terhadap mata pelajaran baru, serta memotivasi siswa untuk menyelesaikan *puzzle* secara akurat dan efisien.

### **5. Media Pembelajaran *Puzzle* Huruf**

Media adalah perantara antara sumber dan penerima informasi dalam transmisi ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah, dimana sumber adalah pengajar dan penerima adalah siswa. Media, yang secara harafiah diterjemahkan menjadi perantara, mengacu pada instrumen yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan dengan cara yang memaksimalkan kemajuan.

Sumardi (2017:190) menjelaskan bahwa secara umum, instruktur menggunakan dua metode untuk memperkenalkan simbol angka kepada siswa, yaitu dengan menuliskan simbol tersebut di papan tulis atau dengan memberikan lembar kerja (LKA). Selanjutnya, mereka menugaskan siswa untuk bertanggung jawab menyelesaikan lembar kerja. Akibatnya, anak-anak lebih mudah mengalami kebosanan dan merasa lebih mudah belajar. Perlu pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut untuk menghasilkan materi pembelajaran *puzzle* huruf yang imajinatif, menarik, dan sesuai dengan kemampuan kognitif anak agar dapat memudahkan pemahamannya terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan media pendidikan

yang lebih luas, minat anak dalam memahami materi yang disampaikan akan tergugah dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

Menurut Arsyad (2013:4), media adalah semua jenis perantara yang digunakan oleh individu untuk mengirimkan atau menyebarkan inspirasi, ide, atau pendapat untuk memastikan bahwa penerima yang dituju menerima konsep, ide, atau pendapat yang diungkapkan. Media menurut Hamiyah (2014:259) merupakan sarana untuk menyampaikan konten atau informasi pendidikan atau untuk bertukar komunikasi. Media memainkan peran penting dalam proses pendidikan; Oleh karena itu, dalam kegiatan tersebut penggunaan media sebagai perantara dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan. Menurut Fitria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan gagasan dan memancing pemikiran berpotensi menyulut semangat, fokus, dan tekad siswa, sehingga mendorong kemajuan pendidikannya.

Dari sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai sumber atau instrumen yang digunakan oleh pendidik dalam upaya pendidikan, dan dapat memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan atau informasi.

Menurut Supriyono (2018:43) penggunaan media pembelajaran imajinatif ke dalam kurikulum dapat meningkatkan keterlibatan dan kenikmatan anak dalam proses pembelajaran. Menurut Karo (2018:91) diharapkan dengan memasukkan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran, minat belajar anak di kelas dapat tergugah. Media pembelajaran yang inovatif dan inventif merupakan salah satu metode untuk menumbuhkan semangat anak dalam mengikuti pendidikan di kelas.

Pendidik juga merasa lebih mudah untuk menyampaikan konten yang akan disajikan kepada siswa selama proses pembelajaran (Mar'atusholihah, 2019:253).

Dalam bentuk *puzzle* huruf, disediakan alat permainan edukatif. Pengenalan huruf dan pengembangan membaca awal merupakan hasil yang diantisipasi dari permainan *puzzle* huruf untuk anak-anak (Ismail, 2006:197). Selain plastik, spons, dan kayu, *puzzle* huruf dapat dibuat dari huruf-huruf individual yang dapat disusun ulang untuk membentuk rangkaian kata. *puzzle* huruf memberi anak-anak kesempatan untuk menyusun rangkaian kata menggunakan huruf-huruf yang diberikan sambil secara bersamaan mengasah keterampilan menghafal huruf mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* huruf berfungsi sebagai sumber pendidikan yang memudahkan anak mengenal huruf-huruf alfabet. Terbuat dari plastik, spons, atau kayu, *puzzle* ini menampilkan gambar huruf itu sendiri.

## **6. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.**

Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2011:26) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di kelas memfasilitasi peningkatan penyampaian informasi dan pesan, meningkatkan konsentrasi siswa, dan menghindari kendala temporal dan spasial. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu dalam konsolidasi informasi, menyajikan data dengan cara yang dapat dipahami dan menarik, dan membantu dalam interpretasi data. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan keunggulan media dalam memperlancar proses belajar mengajar sebagai berikut: (1) materi pembelajaran dapat

disampaikan secara konsisten, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) peningkatan kualitas hasil belajar siswa, (6) Media memungkinkan pengajaran dilakukan kapan saja dan dari mana saja, (7) siswa dapat mengembangkan sikap positif terhadap materi pelajaran dan proses pembelajaran melalui penggunaan media, dan (8) Media dapat mengubah peran pendidik menjadi lebih konstruktif dan konstruktif. Menurut Riyana (2012:13) kontribusi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut. (1) Meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas peserta didik, (2) Mengurangi waktu pelaksanaan pembelajaran, (4) Meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, (5) Memfasilitasi proses pembelajaran pada waktu dan tempat yang paling nyaman bagi peserta didik, (6) Meningkatkan disposisi positif anak terhadap konten pendidikan dapat dilakukan, dan (7) Peran pendidik mengalami transformasi konstruktif.

#### **7. Tahapan Kerja Pembuatan *Puzzle* untuk Pengembangan Koleksi dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak di Tk Harapan Ayah Bunda**

Pembuatan *puzzle* huruf perlu memperhatikan beberapa tahapan dalam menghasilkan suatu karya yang berkualitas dan memiliki nilai manfaat yang tinggi. Menurut Pribadi (2017) ada 5 tahapan dalam proses pembuatan *puzzle* yaitu sebagai berikut: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Kerja

Tahapan kerja berikut digunakan dalam konstruksi *puzzle* surat yang disajikan dalam makalah akhir ini, adapun uraian dari tahap kerja sebagai berikut: (1) analisis, para peneliti melakukan analisis awal mengenai perlunya pengembangan media, serta kelayakan dan kondisi yang mengatur kemajuannya. (2) desain, pada tahap desain, produk dikonsepsi sesuai dengan kebutuhannya. (3) pengembangan, pada tahap ini, media *puzzle* huruf dikembangkan dan dievaluasi oleh ahli media dan materi. (4) implementasi, pengguna melakukan pengujian produk pada tahap ini. (5) evaluasi, pada tahap penutup dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran *puzzle* huruf.

#### **F. Metode Penulisan**

Dalam penulisan makalah tugas akhir, terdapat metode penulisan yang mencakup antara lain : (1) jenis penulisan, (2) objek kajian, (3) pengumpulan data,

(4) tahapan kerja pembuatan *puzzle* untuk pengembangan koleksi dalam menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda.

### **1. Jenis Penulisan**

Pendekatan penulisan yang digunakan untuk makalah akhir ini bersifat deskriptif yaitu ingin menggambarkan pembuatan *puzzle* sebagai pengembangan koleksi dalam menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi langsung ke lokasi, dan pemeriksaan sumber informasi seperti buku, literatur, dan bahan perkuliahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam makalah ini.

Menurut Sugiyono (2014:21) Metode deskriptif adalah metode analisis data yang melibatkan pemberian deskripsi atau ilustrasi rinci tentang data yang dikumpulkan dalam kondisi saat ini, tanpa berusaha menarik kesimpulan atau generalisasi yang menyeluruh.

### **2. Objek Kajian**

Objek kajian merupakan sasaran yang akan diteliti. Dalam penulisan ini yang menjadi objek kajian dalam makalah tugas akhir ini yaitu *puzzle* sebagai pengembangan koleksi untuk menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda. Data-data yang diperoleh berasal dari hasil wawancara kepada narasumber yang melibatkan guru yang mengajar dan anak-anak di TK Harapan Ayah Bunda pada tanggal 5 oktober 2023, serta data-data yang berasal dari sumber-sumber berupa buku, literatur, dan lainnya.



### **3. Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian, dilakukan pengumpulan data. Dalam penelitian ini pengumpulan data sangat penting dalam proses verifikasi sumber data yang diambil dalam pembuatan *puzzle* huruf untuk pengembangan koleksi dalam menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut.

#### **a. Observasi**

Observasi berfungsi sebagai suatu metode pengumpulan data secara sistematis dan sengaja dengan cara mendokumentasikan gejala-gejala yang diselidiki. Dengan menggunakan metodologi ini, dilakukan observasi langsung terhadap pengembangan *puzzle* untuk promosi koleksi dan penanaman semangat membaca anak di TK Harapan Ayah Bunda.

#### **b. Dokumentasi**

Tujuan dokumentasi adalah untuk menemukan dan mengumpulkan data penelitian melalui rekaman, catatan, ilustrasi, atau foto dan sebagainya untuk mendukung hasil penelitian yang terkait tentang pembuatan *puzzle* huruf untuk pengembangan koleksi dalam menumbuhkan minat baca anak di TK Harapan Ayah Bunda. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti pendukung dan memperkuat kesimpulan penelitian yang dilakukan.

**c. Wawancara**

Wawancara terdiri dari serangkaian pertanyaan yang direncanakan dan diatur kepada guru yang mengajar di TK Harapan Ayah Bunda yang kemudian dilakukan wawancara dengan tatap muka secara langsung.

**d. Pengolahan Data**

Pengolahan data merupakan proses penelitian dan penyusunan rekaman wawancara, catatan lapangan, dan bahan lain yang dikumpulkan secara sistematis selama penelitian di TK Harapan Ayah Bunda. Pengolahan data dilakukan dengan cara: (a) merekam data yang diperoleh di lapangan, (b) mengumpulkan semua data yang sudah diperoleh, (c) meringkas data yang dikumpulkan di lapangan untuk menarik kesimpulan.