

Puzzle Alphabet Tokoh Punakawan Sebagai Pengembangan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini

Dini Oftaviani¹, Widi Wulansari²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

Dini.Oftaviani@gmail.com¹, widiwulansari@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

The arrangement of quality teaching and the readiness of solid people in the future can be achieved if children from the beginning have received the right teaching encouragement, precisely, age-appropriate encouragement and mental changes of unusual events and requirements, which occur in time. short. the climate is beautiful and full of energy. One of the tools that focus on training with games is the Gorilla (Instructive Game Apparatus. Educational game tools or we often call culture-based APE are very good for educating early childhood children in getting to know culture, especially early childhood is the golden age where when our children teach about something unique and something they need to know, then the child will remember what we have taught. Especially if we teach about culture, where they will get to know culture from an early age which is a very good thing for children. Here I take the title alphabet puzzle of clown figures, namely Semar, Petruk, Gareng, and Bagong. Here children will learn to recognize the letters of the alphabet AZ, then besides that children can learn to arrange the alphabet puzzle pieces according to the shape of the four clown figures while arranging alphabet puzzle pieces, children can also recognize simply about the characteristics of the different clown characters. So pu The puzzle alphabet of this clown character is very good for learning media, especially at the early childhood level.

Keywords: Puzzle, Alphabet, Punakawan Characters

ABSTRAK

Penyusunan pengajaran yang berkualitas dan kesiapan orang-orang yang solid di masa depan dapat tercapai jika anak-anak sejak awal telah mendapatkan dorongan pengajaran yang tepat, tepatnya, dorongan yang sesuai dengan usia dan perubahan mental peristiwa dan persyaratan yang tidak biasa, yang terjadi dalam waktu singkat. iklim yang indah dan penuh energi. Salah satu perangkat yang fokus pada pelatihan dengan game adalah Gorilla (Instructive Game Apparatus. Alat permainan edukatif atau kita sering sebut dengan APE berbasis budaya sangat baik untuk mendidik anak usia dini dalam mengenal budaya, apalagi anak usia dini merupakan usia golden age dimana ketika anak kita ajarkan mengenai suatu hal yang unik dan suatu hal yang perlu mereka ketahui, maka anak akan mengingat apa yang sudah kita ajarkan. Apalagi kalau kita mengajarkan tentang budaya, dimana mereka akan mengenal budaya sejak dini merupakan hal yang sangat baik bagi anak. Disini saya mengambil judul puzzle alphabet tokoh punakawan yaitu semar, petruk, gareng, dan bagong. Disini anak akan belajar mengenal huruf alphabet A-Z, lalu selain itu anak bisa belajar menyusun kepingan puzzle alphabet tersebut sesuai bentuk dari keempat tokoh punakawan sambil Menyusun kepingan puzzle alphabet, anak juga bisa mengenal secara sederhana mengenai karakteristik tokoh punakawan yang berbeda. Jadi puzzle alphabet tokoh punakawan ini sangat baik untuk media pembelajaran khususnya di tingkat anak usia dini.

Kata Kunci: Puzzle, Alphabet, Tokoh Punakawan

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan jenjang utama persekolahan formal ketika anak-anak memasuki usia 4 sampai 6 tahun. Sebagaimana ditunjukkan oleh Undang-undang Tidak Resmi Nomor 27 Tahun 1990 tentang Persekolahan Prasekolah, Bagian I pasal 1 menyatakan: "Pengajaran prasekolah adalah pelatihan untuk membantu perkembangan dan peningkatan jasmani dan duniawi anak-anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar" Depdikbud (1994) Pelatihan taman kanak-kanak penting bagi kaum muda, karena pelatihan adalah modal yang berdampak pada pergantian peristiwa lebih lanjut. Oleh karena itu, pembelajaran di taman kanak-kanak harus sesuai dengan peristiwa dan kualitas siswa. Menurut Slamet Suyanto (2005) pembelajaran di TK menggunakan pedoman belajar sambil bermain. Pada dasarnya, bermain menonjolkan kemajuan imajinasi dari anak-anak. Pembelajaran diatur sedemikian rupa sehingga cenderung menyenangkan dan menjiwai anak-anak untuk secara efektif dikaitkan dengan latihan-latihan pembelajaran. Dengan demikian, anak-anak dapat mengambil bagian dalam sistem pembelajaran dan menemukan hal-hal baru dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran remaja memerlukan media pembelajaran elektif yang sesuai dengan pergantian peristiwa anak dan dapat menonjol sehingga anak menjadi dinamis dan menciptakan lingkungan yang menarik dalam bermain latihan sambil belajar. Melalui bermain, anak-anak dapat menemukan hal-hal baru, menyalin dan mempraktekkan informasi yang mereka dapatkan saat bermain dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu latihan belajar sambil bermain yang harus diasah sejak anak di taman kanak-kanak adalah memahami huruf-huruf set huruf. Cara yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan huruf-huruf tersebut kepada anak-anak adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Daryanto (2010) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran), dengan tujuan dapat menjiwai pertimbangan, minat, renungan, dan perasaan siswa dalam latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari berbagai media pembelajaran yang kita ketahui, salah satunya adalah Alat Permainan Instruktif atau biasa disebut Primata. Alat Permainan Instruktif (Chimp) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai cara atau alat bermain yang mengandung nilai edukatif Depdiknas (2007). Salah satu keunggulan Primata sebagai sarana pembelajaran untuk memahami huruf-huruf set huruf untuk anak-anak TK adalah anak-anak dapat belajar sambil bermain. Jadi penting untuk memajukan strategi pembelajaran yang lebih inventif, sehingga latihan pembelajaran benar-benar menarik dan menyenangkan. Dengan cara ini pencipta akan menumbuhkan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan mendasar serta beraroma budaya lingkungan, media tersebut adalah kumpulan teka teki huruf tokoh pelawak.

Penulis memilih huruf puzzle nama untuk tokoh-tokoh lelucon karena diyakini setelah anak-anak menggunakan media, anak-anak dapat memahami huruf-huruf dari kumpulan huruf secara efektif, dan diyakini bahwa anak-anak akan lebih mengenal budaya terdekat tentang karakter dari setiap karakter komedian. Dengan menggunakan media ini dipercaya anak-anak muda dapat lebih mengenal huruf-huruf dari huruf a-z secara efektif dan cepat. Selain itu, diyakini juga pembelajaran wali kelas akan lebih menjadi hiburan bagi anak-anak dan lebih berhasil sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Puzzle atau teka-teki diambil dalam bahasa Latin yang terletak di program kerangka tidak beraturan yang penuh dengan teka-teki. Istilah puzzle dalam bahasa Indonesia menggunakan metode riddle. Sebagai kerangka yang terdiri dari beberapa bagian dalam teka-teki dibuat sporadis. Pekerjaan kami sebagai pemain adalah untuk meningkatkan atau memodifikasi kerangka sekali lagi, apa pun itu wardani (2016). Puzzle adalah jenis permainan yang menantang imajinasi dan memori siswa secara lebih mendalam karena pengembangan inspirasi untuk secara konsisten berusaha mengatasi masalah, namun tetap menyenangkan karena cenderung diulang. Kesulitan-kesulitan dalam permainan ini secara konsisten akan memberi Anda dampak pembentuk kebiasaan untuk secara konsisten berusaha, berusaha dan terus berusaha sampai Anda berhasil.

Teka-teki adalah permainan menggabungkan potongan-potongan untuk membongkar gambar atau komposisi yang telah diselesaikan. Istilah teka-teki inilah yang disebut oleh masyarakat Indonesia sebagai dumping game. Media puzzle merupakan permainan yang dapat mengasah pikiran siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Teka-teki media memungkinkan mereka untuk berpikir secara mendasar dan bekerja sama dalam pertemuan. Media puzzle juga memungkinkan siswa untuk merasakan atau mencapai sesuatu dengan mudah. Dengan bekerja sama dengan siswa lain, mereka membentuk potongan-potongan unik yang awalnya tidak beraturan menjadi keseluruhan lagi. Teka-teki huruf adalah permainan teka-teki berupa pertanyaan cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menyusun atau mengatur huruf sehingga menyusun kata yang sesuai, untuk menguji kapasitas, kemampuan, dan wawasan individu secara cermat.

Bermain menggunakan media puzzle huruf merupakan metode yang sesuai untuk sifat dan perkembangan anak. Dengan bermain menggunakan media puzzle huruf dipercaya dapat bermanfaat bagi anak-anak sehingga anak-anak lebih terinspirasi dalam mengikuti latihan-latihan untuk mengasah kemampuan bahasa mereka. Selain itu, ide bermain dengan menggunakan media puzzle huruf juga dapat diterapkan pada ide DAP (Formatively Proper Practice) atau sekolah yang cocok untuk pergantian acara anak-anak Madyawati (2015)

Alphabet adalah Urutan huruf merupakan kerangka penyusun yang bergantung pada citra fonem vokal dan konsonan. Kata huruf berurutan diambil dari bahasa Yunani, dari dua huruf awal komposisinya, khususnya alfa dan beta. Himpunan huruf bersifat unik dalam kaitannya dengan himpunan huruf, yang sebagian besar tidak memiliki gambar vokal, dan tidak persis sama dengan isi abugida dan suku kata, di mana setiap huruf membahas fonem namun tetap sebagai suku kata.

Wayang adalah sebuah epik yang intinya menceritakan kisah keberanian para tokoh yang berkarakter agung dalam menghadapi dan menyalahkan tokoh-tokoh yang berwatak licik. Cara wayang melewati berbagai kesempatan otentik, dari satu zaman ke zaman lainnya, menunjukkan bagaimana budaya wayang telah ditanamkan dan menjadi bagian dari eksistensi masyarakat Indonesia, khususnya Jawa. Selain itu Wayang adalah sebuah karya seni, salah satu show-stopper dunia karena seni wayang memiliki kualitas yang berbeda, mulai dari teori kehidupan, moral, keduniawian, musik (musik gamelan), hingga nuansa ekspresi seni yang sangat kompleks. . Seperti yang diungkapkan oleh Ketua UNESCO Koitchiro Matsuura (2004), dengan alasan bahwa wayang telah dianggap sebagai salah satu warisan sosial dunia, harus diselamatkan dan merupakan kewajiban seluruh negara, khususnya individu Indonesia yang memiliki item yang sangat terhormat. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia saat ini memiliki usaha yang ekstrim untuk menyelamatkan dan melindungi benda sosial ini Kata Pengantar Buku Rupa dan Tokoh Wayang Purwo karya Sudjarwo, Sumari, Undung Wiyono (2010).

Istilah joker berasal dari kata pana yang berarti pengertian, dan kawan yang berarti pendamping. Jika Anda mencari tokoh Punakawan dalam pesan Mahabharata dan Ramayana, jangan heran jika tokoh Punakawan tidak ada. Punakawan adalah tokoh manekin karya sastrawan Jawa. Menurut Slamet Muljana, seorang kolektor barang antik, tokoh Punakawan awalnya muncul dalam karya seni Ghatotkacasraya karya Empu Panuluh pada masa Kerajaan Kediri. Keempat tokoh pelawak tersebut terdiri dari Semar dan ketiga anaknya, khususnya Gareng, Petruk, dan Bagong. The Punakawan diperkenalkan sebagai pertemuan yang cerah dengan humor merek mereka untuk menenangkan keadaan pikiran. Apalagi Punakawan juga memiliki karakter tersendiri yang jelas-jelas berhak untuk diteliti lebih mendalam. Adapun karakter dari masing-masing tokoh punakawan antara lain sebagai berikut:

Semar salah satu tokoh yang konsisten eksis di Punakawan, diceritakan sebagai pekerja karakter utama kisah Sahadewa dari keluarga Pandawa. Sebagai seorang pekerja, namun Semar juga sering memberikan bimbingan yang cerdas kepada para Pandawa. Semar digambarkan sebagai sosok yang sabar dan lihai. Kepala dan mata Semar menghadap ke atas, menggambarkan keberadaan manusia untuk selalu mengingat Yang Maha Kuasa. Bahan yang digunakan sebagai pakaian oleh Semar, khususnya kain Semar Parangkusumorojo adalah lambang memayuh ayuning banowo atau

menjaga keadilan dan kebenaran di muka bumi. Di kalangan masyarakat Jawa, Semar dipandang sebagai citra persatuan.

Gareng dalam cerita wayang Jawa dikisahkan bahwa Nala Gareng adalah anak Gandarwa (seorang jin) yang dipeluk oleh Semar. Pancalpamor adalah nama lain dari Gareng yang bermaksud menentang bujukan umum. Gareng memiliki kaki yang pincang, hal ini melatihnya untuk selalu berhati-hati dalam beraktivitas. Dalam satu cerita, Gareng dulunya adalah seorang bangsawan, tetapi karena dia sombong, dia menguji setiap ksatria yang dia temui dan dalam pertempuran, mereka dikoordinasikan secara seragam. Tidak menang atau kalah, namun dari pertempuran itu. Wajah Gareng yang awalnya bagus berubah menjadi mengerikan. Gareng memiliki tinggi badan yang pendek dan selalu mengintip ke bawah, ini menunjukkan kewaspadaan, meskipun ia kaya raya, namun harus tetap berhati-hati. Matanya menyilang yang menunjukkan bahwa dia tidak ingin melihat hal-hal yang menyambut kedengkiannya. Tangannya ditekuk, ini menunjukkan untuk tidak mengambil hak orang lain.

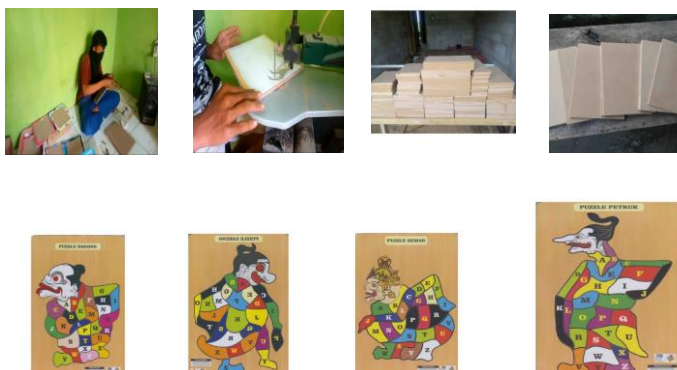
Petruk digambarkan sebagai pribadi yang suka bercanda, baik melalui wacana maupun tingkah laku. Ia adalah anak muda selanjutnya yang diterima Semar. Nama lainnya adalah Kanthong Bolong yang artinya suka demam. Sebagai seorang pelawak, dia adalah individu yang dapat mempertahankan, tetap diam tentang masalah, audiens yang baik, dan secara konsisten membawa keuntungan bagi orang lain.

Dalam satu cerita, selama pengembangan tempat suci Sapta Arga, alam dibiarkan kosong. Kemudian, pada saat itu jimat Kalimasada yang bertempat di Pandawa hilang. Pesona itu diambil oleh Mustakaweni. Mengetahui hal itu, Bambang Irawan – anak Arjuna – bersama Petruk berusaha memegang jimat tersebut. Akhirnya kalung istimewa itu berhasil disita oleh Bambang Irawan dan dihibahkan kepada Petruk. Namun, sayangnya Petruk kehilangan pesonanya. Untunglah jimat itu bisa ditemukan lagi, lalu, pada saat itu dia minta maaf kepada Pandawa. Melalui cerita ini, Petruk perlu mengingatkannya untuk mempertimbangkan setiap perilaku dan tidak secara efektif curhat kepada siapa pun. Kemudian, dia juga diperintahkan untuk mulai mengakui kesalahan.

Bagong adalah anak ketiga yang diterima Semar. Diceritakan, Bagong adalah manusia yang bangkit dari bayang-bayang. Suatu ketika, Gareng dan Petruk meminta agar Semar menemukan pendamping, kemudian Sang Hyang Tunggal berkata, "Sadarlah bahwa pendampingmu adalah bayanganmu sendiri" dengan cepat, sosok Bagong muncul dari bayangan. Sosok Bagong digambarkan bertubuh pendek, gemuk, namun memiliki mata dan mulut yang lebar, yang mewakili sifatnya yang angkuh namun sah dan mengagumkan. Dia sering menyelesaikan sesuatu dengan terburu-buru. Dari mentalitas terburu-buru Baagong, itu menginstruksikannya untuk secara konsisten mempertimbangkan apa yang perlu dia lakukan, agar tidak menyerupai Bagong. Karakter cebol yang satu ini juga mengingatkan bahwa manusia di

dunia ini memiliki karakter dan kebiasaan yang berbeda-beda. Tidak semua hal dapat diterima, jadi setiap orang harus memiliki pilihan untuk memahami kepribadian orang lain, berpikiran terbuka, dan bergaul dengan baik.

Puzzle alphabet tokoh punakawan ini, merupakan alat permainan edukatif yang berlatar belakang wayang empat tokoh punakawan (semar, petruk, gareng dan bagong). Dimana APE alphabet yang berlatar belakang wayang empat tokoh punakawan ini nanti bisa dibuat alat permainan anak usia dini pada usia 3-6 tahun. Anak mengenal huruf alphabet dengan cara yang menyenangkan dan menggembirakan. Selain bermain menyusun puzzle alphabet, anak juga bisa mengenal tokoh punakawan semar, petruk, gareng dan bagong. Mengenal bentuknya yang berbeda, dan bisa mengenal karakteristik ke empat tokoh punakawan tersebut secara sederhana. Puzzle alphabet tokoh punakawan ini memiliki berat 350 gr, dan ukurannya 20x30cm. APE puzzle alphabet tokoh punakawan ini guna melatih memori anak, mengasah visuospasial, mengasah kemampuan mesin, melatih koordinasi mata dan tangan, dan melatih anak untuk bisa berfikir kritis. Adapun gambar APE sebagai berikut :



Adapun langkah langkah pembuatan media APE puzzle alphabet tokoh punakawan ini antara lain sebagi berikut :

- a. Proses pembuatan dimulai dari menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu. Adapun alat dan bahannya antara lain sebagai berikut :
Alat: pemotong kayu, gunting, gergaji, cutter, palu, penggaris, alat pressing
Bahan: kayu MDF, cat, kertas stiker alphabet, plastik
- b. Setelah alat dan bahan sudah siap langkah selanjutnya yaitu potong papan MDF dengan gergaji sesuai ukuran yang telah ditentukan
- c. Lalu bentuk papan/kayu MDF sesuai bentuk empat tokoh punakawan tersebut
- d. Selesai semua terbentuk, kemudian potong papan/kayu MDF menjafi bagian lebih kecil secara detail guna untuk bagian alphabet sesuai desai yang ditentukan.

- e. Setelah semua terpotong sesuai desain, langkah selanjutnya adalah proses finishing berupa pelapisan menggunakan bahan yang aman sudah SNI agar supaya APE puzzle alphabet tokoh punakawan ini bisa awet dan tahan lama tidak gampang rusak.
- f. Proses packing menggunakan plastik yang dipres menggunakan alat pressing.

Adapun langkah pembelajaran menggunakan Media APE Puzzle

Alphabet Tokoh Punakawan antara lain sebagai berikut :

1. Ajak anak-anak duduk melingkar, kemudian ajak anak bernyanyi mengenai huruf alphabet, mengenai warna dan ajak anak mengenal aneka macam tokoh punakawan (semar petruk gareng dan bagong)
2. Setelah anak mulai nyaman dan menunjukkan wajah ceria mereka ajak anak untuk berdoa terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan
3. Selesai berdoa ajari anak mengenal dan mengetahui aturan bermain APE tersebut
4. Selesai menjelaskan aturan main dan cara bermain, bagi anak menjadi 2 sampai 3 kelompok sesuai dengan jumlah anak di lembaga masing-masing yaa, dimana permainan ini akan dilakukan bermain Kerjasama untuk Menyusun kepingan puzzle alphabet tersebut
5. Bagi anak yang sudah selesai bermain bisa menunjukkan hasil Kerjasama Bersama kelompoknya dan berikan pujian atas apa yang sudah anak kerjakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

APE menjadi kebutuhan tumbuh kembang anak usia dini, dibutuhkan oleh keluarga maupun lembaga pendidikan untuk membantu perkembangan anak. Dimana media pembelajaran APE ini, sangat baik untuk perkembangan anak terutama di aspek kognitif, dengan adanya media pembelajaran berupa puzzle alphabet menjadikan anak bisa berfikir kritis, menjadikan anak belajar menyelesaikan suatu masalah dengan sabar dan baik. Bisa pula melatih konsentrasi dan kesabaran anak usia dini. APE puzzle alphabet tokoh punakawan ini membuat anak untuk mengenal budaya. Jaman sekarang budaya sangat tertinggal dan kurang dibahas, sehingga anak kurang mengenal tentang budaya. Maka dari itu dengan adanya APE puzzle alphabet tokoh punakawan ini semoga bisa membantu anak dalam mengenal budaya sekitar, dan bisa membuat anak mengenal empat tokoh punakawan yang memiliki karakteristik yang berbeda. Dan saran sebaiknya perlu adanya penelitian dan penyempurnaan, agar penulis lebih giat lagi dalam menciptakan inovasi-inovasi baru dalam menciptakan media khususnya media untuk anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*.

Depdikbud, Ketua Jenderal Persekolahan dan Kebudayaan. 1994. *Pelatihan taman kanak-kanak penting bagi kaum muda, karena pelatihan adalah*

modal yang berdampak pada pergantian peristiwa lebih lanjut.

Depdiknas. 2007. *Alat Permainan Edukatif (APE).*

Koitchiro Matsuura. 2004. *wayang telah dianggap sebagai salah satu warisan sosial dunia, harus diselamatkan dan merupakan kewajiban seluruh negara, khususnya individu Indonesia yang memiliki item yang sangat terhormat.*

Madyawati. 2015. *Bermain menggunakan media puzzle huruf.*

Slamet Suyanto. 2005. *pembelajaran di TK menggunakan pedoman belajar sambil bermain.*

Sudjarwo, Sumari, Undung Wiyono. 2010. *Buku Rupa dan Tokoh Wayang Purwo.*

Wardani. 2016. *Puzzle atau teka-teki diambil dalam bahasa Latin yang terletak di program kerangka tidak beraturan yang penuh dengan teka-teki.*

.