

# PERANCANGAN PERMAINAN PUZZLE KAYU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN BAGI ANAK USIA DINI

*Design of Wooden Puzzle Games as a Learning and Recognition Media for Early Children*

Dimas Adiyoga<sup>1</sup>, Rinanda Purba<sup>2</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama  
[dimasmenma@gmail.com](mailto:dimasmenma@gmail.com)<sup>1</sup>, [rinanda.purba.silangit@gmail.com](mailto:rinanda.purba.silangit@gmail.com)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

*Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum sekolah dasar (SD) dalam sistem pendidikan Indonesia. Dimana pada tingkat pendidikan usia dini ini merupakan suatu pembinaan bagi anak usia 0 sampai 6 tahun dalam mengenal pembelajaran yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak, mulai dari perkembangan sikap, perkembangan sifat, pengetahuan, serta perkembangan keterampilan anak. Bermain sambil belajar merupakan hal yang dibutuhkan bagi anak usia dini. Bermain dapat menumbuhkan daya nalar, daya ingat, imajinasi, dan kreatifitas. Permainan yang mengedukasi dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran sambil bermain untuk anak. Maka dari itu, permainan puzzle merupakan salah satu alat atau media permainan yang cocok bagi anak dan memiliki manfaat bagi tumbuh kembang anak. Puzzle adalah sebuah permainan sederhana dari potongan-potongan gambar atau bentuk yang harus disusun serta dirangkai menjadi gambar yang sempurna. Dalam perancangan ini, tema yang dibuat dalam permainan puzzle yaitu tujuh hewan langka di Indonesia. Tujuan dari permainan puzzle ini menumbuhkan rasa ketertarikan anak kepada hewan langka.*

*Kata Kunci : Permainan, Puzzle, hewan langka.*

## ABSTRACT

*Early Childhood Education is a level of education before elementary school in the Indonesian education system. Whereat the early age education level, this is a form of guidance for children aged 0 to 6 years in recognizing learning that aims to help children's development, starting from the development of attitudes, development of characteristics, knowledge, and development of children's skills. Playing while learning is what is needed for early childhood. Playing can foster reasoning, memory, imagination, and creativity. Educational games can be used as a means of learning while playing for children. Therefore, puzzle games are a tool or media for games that are suitable for children and have benefits for children's growth and development. A puzzle is a simple game of pieces of pictures or shapes that must be arranged and assembled into a perfect picture. In this design, the theme made in the puzzle game is seven rare animals in Indonesia. The goal of this puzzle game is to cultivate a child's interest in rare animals.*

*Keywords : games, puzzles, endangered animals.*

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi[2] .

Seperti yang telah dijelaskan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 yang menjelaskan soal Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 (1) dimana pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi bagi dirinya, bagi masyarakat, bagi bangsa, dan bagi Negara.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam perkembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Karena rentang anak usia dini merupakan rentangan usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat memengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisik, kognitif, Bahasa, sosial emosional, dan spiritual [2].

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak[4].

Pada kenyataannya, anak-anak di zaman modern ini lebih memilih bermain dengan smartphone. Dimana yang seharusnya anak lebih aktif bergerak, justru karena smartphone anak tidak banyak menggunakan kegiatan fisik dalam bermain dan cenderung terfokus pada smartphone. Smartphone merupakan sebuah gadget yang seharusnya tidak digunakan bagi anak-anak, khususnya anak usia dini. Smartphone dapat membuat anak menjadi anti sosial, mudah marah dan agresif, dan juga dapat membuat kerusakan mata pada anak. Padahal anak di usia dini perlu yang namanya bermain.

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak demi perkembangannya. Bermain dapat menumbuhkan daya nalar, daya ingat, imajinasi, serta kreativitas. Permainan edukatif dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar sambil bermain bagi anak.

Salah satu permainan edukatif bagi anak adalah Puzzle. Puzzle adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh atau sempurna. Disini penulis ingin membuat sebuah puzzle yang ditujukan kepada anak usia dini khususnya 2-3 tahun dimana usia tersebut mereka masih muda menyusun gambar yang telah disesuaikan dengan mengenal bentuk, seperti persegi, persegi panjang dan sebagainya.

Puzzle yang dibuat nantinya berbahan dasar kayu karena kuat dan tidak mudah rusak. Bahan dasar kayu juga menjadi pertimbangan untuk kesehatan dan keselamatan anak. Kayu yang akan digunakan nantinya adalah kayu pinus dengan serat permukaan halus pada dasarnya yang aman dan tidak melukai anak-anak. Kemudian perlu penyelesaian yang baik dan menarik agar anak-anak tertarik dengan puzzle tersebut. Tujuan dari pembuatan puzzle yaitu meningkatkan daya pikir anak, meningkatkan motoric anak, melatih daya ingat, dan juga belajar untuk memecahkan masalah.

Puzzle yang menjadi hasil akhir ini nantinya akan bertema hewan langka Indonesia. Penulis akan membuat puzzle dengan gambar 7 (tujuh) hewan langka, yang diama itu bertujuan untuk memberikan wawasan, pengetahuan, dan juga melestarikan hewan langka di Indonesia bagi anak sejak usia dini.

Dengan tujuan diatas, puzzle akan menjadi media pembelajaran dan pengenalan bagi anak dalam hal belajar sesuatu, sehingga anak akan menjadi lebih aktif dan kreatif.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam karya untuk memperoleh data dibagi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

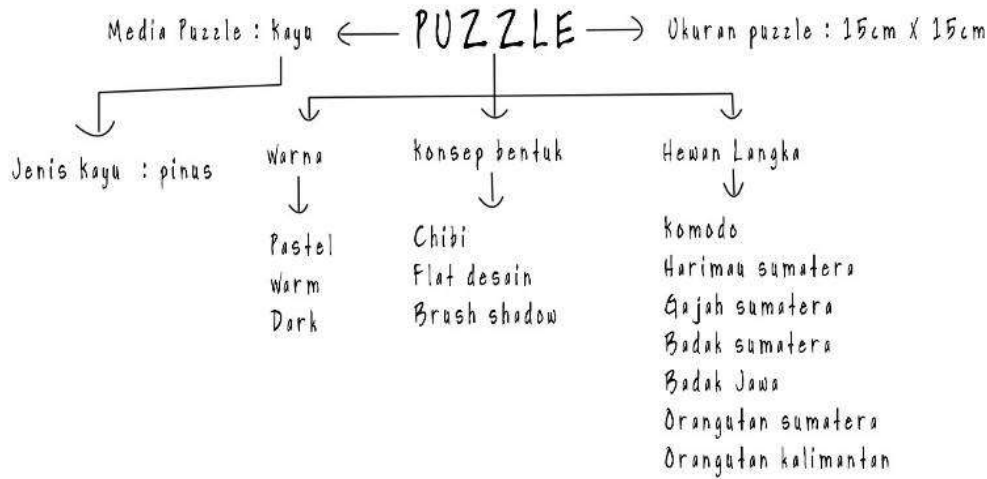
### 1. Data Primer

Dalam data primer ini, metode yang digunakan adalah wawancara kepada guru TK/PAUD yang mengajar di PAUD AISYAH yang beralamat di JL. H.M. SARIMAN, dusun I kamboja, Laut Dendang. Dalam proses wawancara pertanyaan yang diajukan adalah tentang kegiatan belajar mengajar, seperti metode belajar apa yang diterapkan, bagaimana cara peserta didik mudah menerima ilmu yang disampaikan, permainan apa yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar anak tidak mudah bosan dan terasa menyenangkan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap guru yang mengajar mempunyai metode pengajaran yang berbeda-beda. Namun guru akan tetap memberi sebuah



## Brainstorming



Gambar 1. Brainstorming  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

b. Tema

Tema Permainan Puzzle yang digunakan oleh penulis adalah gabungan unsur tradisional-modern. Unsur tradisional dari bahan kayu yang identik dengan permainan tradisional dan unsur modern dari konsep gambar yang disajikan. Serta permainan ini diberi judul “Puzzle 7 hewan langka” di Indonesia.

c. Target pengguna

Target pengguna adalah orang-orang yang ditujukan sebagai sasaran dari media permainan puzzle ini diciptakan. Dan dari target pengguna ini dibagi menjadi beberapa sasaran, yaitu :

1) Demografis

Adapun dari segmen demografis ini dikhususkan untuk anak-anak usia 3-6 Tahun (Golden Age) untuk mengembangkan fungsi otak anak, dan tidak menutup kemungkinan dimainkan oleh anak SD (Sekolah Dasar) untuk memainkannya.

2) Psikografis

Segmentasi Psikografis ditujukan untuk anak-anak yang masih ingin belajar dengan metode bermain, maka dari itu penulis membuat permainan puzzle ini agar anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan baik itu dari sisi kembang otak serta motorik anak, dalam belajar dengan cara bermain,

3) Geografis

Adapun sasaran dari pengguna permainan puzzle ini yaitu anak-anak Kota Medan dan sekitarnya dan tidak menutup kemungkinan untuk anak-anak diseluruh Indonesia untuk bermain permainan “Puzzle 7 Hewan Langka” ini.

d. Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah bagaimana cara menyampaikan isi pesan dan bagaimana bentuk penyampaian pesan tersebut. Cara menyampaikan bentuk pesan yang ingin disampaikan dari hasil karya yang telah diselesaikan adalah melalui Puzzle kayu yang memiliki gambar yang bervariasi.

1) What to say

Menyampaikan isi pesan yang berisi tentang pengetahuan dari hewan-hewan langka di Indonesia untuk menanamkan prinsip agar menjaga dan melestarikan hewan langka. Seperti Komodo, Orang Utan, serta yang lainnya.

2) How to say

Menjelaskan bagaimana cara untuk menyampaikan permainan ini kepada masyarakat tentang adanya permainan “Puzzle 7 Hewan Langka”. Pada strategi kreatif ini, penulis menggunakan kekuatan media sosial untuk memperkenalkan adanya permainan ini serta turun langsung untuk memperkenalkan permainan ini di TK/PAUD.

e. Konsep Media

Konsep media merupakan pembagain dari media yang akan digunakan seperti media utama dan media pendukung, pertimbangan dari pemilihan media berpengaruh pada kegiatan publikasi dan promosi. Berikut adalah media utama dan media pendukung yang digunakan dalam permainan “Puzzle 7 Hewan Langka”.

A. Bentuk

Elemen visual pertama yaitu bentuk, bentuk yang digunakan dalam perancangan harus diperhatikan dan cocok untuk anak-anak, agar mudah dimainkan nantinya. Adapun bentuk hewan yang digunakan yaitu dengan bentuk *Chibi Style*.

B. Warna

Elemen visual selanjutnya yaitu warna, warna yang digunakan pastinya memiliki arti dalam perancangan karya. Disini penulis dominasi menggunakan warna orange dan hijau. Dimana orange mengartikan sebuah kehangatan dalam setiap karakter yang ada, dan elemen lain yang menggunakan warna orange. Sedangkan warna hijau digunakan karena mewakili warna kesegaran, sebuah perkembangan, alam atau hutan, yang dimana itu merupakan habitat tempat hewan-hewan tersebut berasal.



Gambar 2. Palet Warna  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

C. Font

Elemen visual selanjutnya yaitu Font, dan font terpilih adalah Babydoll. Sesuai namanya, font ini cocok digunakan dalam permainan puzzle yang dibuat. Dengan kesan yang tidak kaku dan juga cocok dengan desain gambar terpilih.

**Babydoll** : Font terpilih  
**Atilla**  
**BeanTown**

Gambar 3. Alternatif font  
 (Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

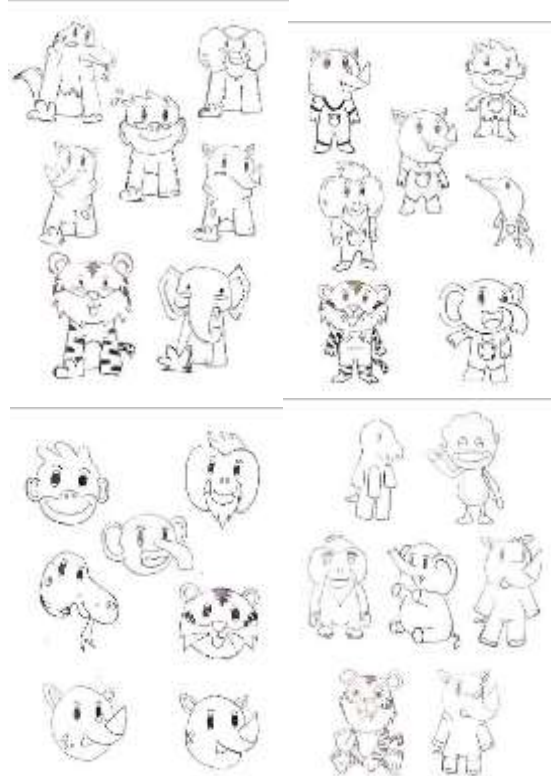
A B C D E F G H I J K L M N  
 O P Q R S Y U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n  
 o p q r s t u v w x y z  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4. Font terpilih  
 (Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

D. Visualisasi

Visualisasi terdiri atas pengembangan elemen visual dan alternatif desain yang disesuaikan dengan konsep kreatif yang telah disusun.

1) Alternatif desain



Gambar 5. Sketsa alternatif desain  
 (Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

2) Desain Terpilih



Gambar 6. Sketsa desain terpilih  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

3) Desain terpilih



Gambar 7. Desain digital  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

E. Deskripsi Karya

Dalam Deskripsi karya, penulis akan menjelaskan tentang karya yang dibuat. Karya yang dibuat dalam penelitian ini adalah permainan Puzzle. Puzzle adalah sebuah permainan menyusun gambar dari beberapa porongan gambar untuk menjadi suatu gambar yang utuh dan sempurna.

1) Papan Puzzle



Gambar 8. Media utama  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

2) Media Pendukung



Gambar 9. Stiker  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)



Gambar 10. Pin  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)



Gambar 11. Gantungan Kunci  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)





Gambar 12. Packaging  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)



Gambar 13. Flayer  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

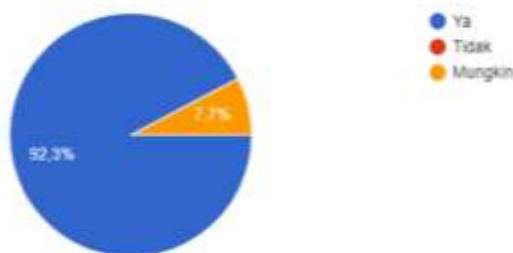


Gambar 14. Manual Book  
(Sumber : Dimas Adiyoga, 2020)

### 3. Pembahasan

Berikut adalah pembahasan hasil kuesioner secara online sebagai bentuk pengukuran karya yang telah dibuat serta salah satu syarat penilaian penelitian. Penulis membuat diagram statistik untuk mengukur hasil dari 33 responden yang telah ikut berpartisipasi dalam menjawab kuesioner ini.

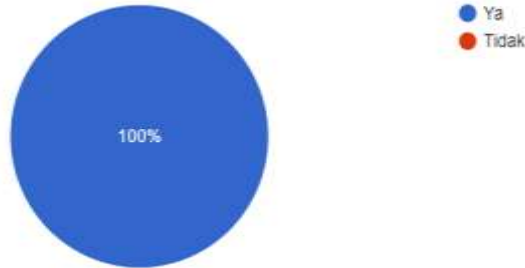
- 1) Apakah anda tahu permainan *Puzzle*?



Gambar 15. Hasil Kuesioner pertanyaan 1  
Sumber : Google Form, 2020.

Dari gambar diatas, persentase penjawab kuesioner dengan pertanyaan “Apakah anda tahu permainan Puzzle?” adalah 92,3% menjawab “Ya”, dan sebanyak 7,7% menjawab “Mungkin”. Itu berarti orang-orang lebih banyak yang mengetahui tentang permainan puzzle.

2) Apakah permainan puzzle cocok untuk anak-anak?

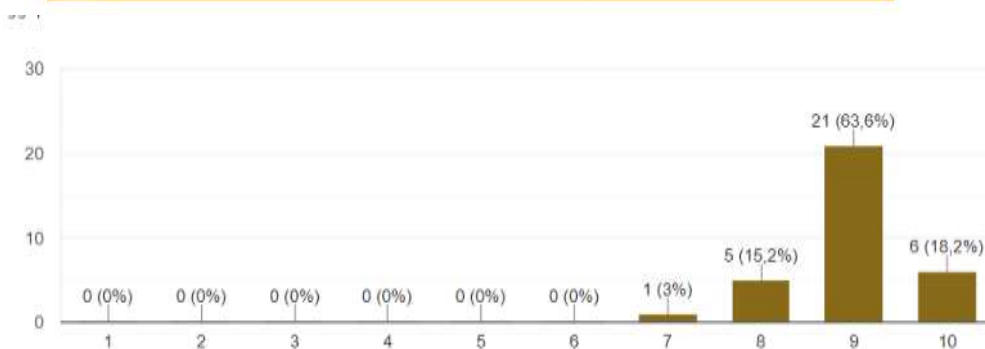


Gambar 16. Hasil Kuesioner pertanyaan 2  
 Sumber : Google Form, 2020.

Dari pertanyaan diatas, semua responden menjawab “Ya”. Itu artinya semua responden setuju permainan *puzzle* memang cocok jika dimainkan oleh anak-anak.

3) Berapa nilai untuk gambar diatas, apakah cocok digunakan untuk anak-anak?

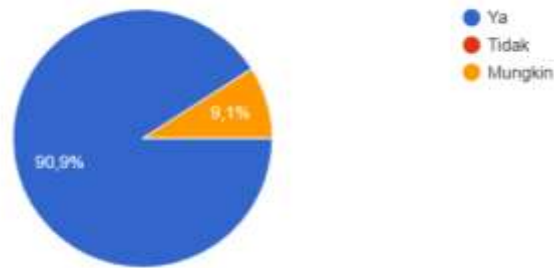
DESAIN PUZZLE 7 HEWAN LANGKA



Gambar 17. Hasil Kuesioner pertanyaan 3  
 Sumber : Google Form, 2020.

Dari pertanyaan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa, yang memberi nilai 7 sampai 10. Dimana nilai 9 merupakan nilai terbanyak dengan 63,6%.

4) Apakah bahan dasar kayu cocok digunakan sebagai media utama puzzle?



Gambar 18. Hasil Kuesioner pertanyaan 4  
Sumber : Google Form, 2020.

Dari hasil responden, maka ditarik kesimpulan bahwa 90,4% responden menjawab “Ya”, sedangkan 9,6% menjawab “Mungkin”. Itu artinya mayoritas responden setuju dengan kayu sebagai media utama dari permainan puzzle ini.

#### 4. KESIMPULAN

Dalam menyampaikan ilmu dalam bentuk permainan kepada anak-anak, maka perlu sesuatu yang cocok bagi anak untuk dimainkan. Bukan hanya sekedar permainan, namun permainan yang memiliki nilai serta dampak positif bagi anak. Disini penulis ingin merangkum serta menyimpulkan hasil dari laporan perancangan permainan puzzle ini.

Permainan yang penulis buat yaitu permainan Puzzle, yang diberi nama “Puzzle 7 Hewan Langka”. Puzzle sendiri adalah sebuah permainan menyusun gambar yang terpisah dari beberapa potongan dan harus membuat gambar tersebut utuh kembali.

Permainan Puzzle dipilih karena memiliki beberapa manfaat bagi anak, khususnya anak dalam masa golden age (1-6 Tahun). Beberapa manfaat dari permainan puzzle yaitu :

1. Terbangunnya kreativitas anak di usia dini.
2. Aktifitas fisik/motorik membuat anak usia dini menjadi anak yang aktif.
3. Anak akan mencoba memecahkan masalah.
4. Mengenalkan hewan-hewan langka di Indonesia melalui gambar yang ada di puzzle. Sehingga, hal itu menambah pengetahuan bagi anak tersebut.
5. Anak menjadi lebih sabar dan pemikir.

#### 5. SARAN

Adapun saran bagi mahasiswa lain diluar sana yang ingin membuat permainan puzzle yang menggunakan bahan kayu ini yaitu :

1. Lebih membuat variasi jenis hewan bahkan tumbuhan langka lainnya.
2. Membuat ilustrasi yang mungkin lebih menarik dari yang sebelumnya.
3. Dapat mengembangkan hasil puzzle yang mungkin saja dapat dibuat dan didistribusikan secara massal agar dapat dimainkan oleh anak-anak diseluruh Indonesia bahkan sampai ke Mancanegara.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kampus Universitas Potensi Utama yang telah memberikan dukungan kepada pengkarya dan memberi arahan dan masukan yang bermanfaat dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Tabany, T. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: KENCANA.
- [2] Mutiah, D. (2010). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- [3] Sit, M. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: KENCANA.
- [4] Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT Grasindo.
- [5] Syah, M. (2018). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda.
- [6] Manfaat Bermain Puzzle Untuk Anak. (2020). <https://www.bidanku.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak/> (diakses pada tanggal 1 April 2020 jam 20.00)
- [7] Spesies. (2020). <https://www.wwf.id/spesies/> (diakses pada tanggal 10 September 2020 jam 23.00)