

ABSTRACT

This research is describing the characteristics of media puzzle which aims to improve the literacy skills of children at the age of 6-7 years in Tangerang Regency, developing media, and describing expert's assessment of media puzzles using the Research and Development (R & D) approach. The sources of data in this study are, principals, teachers, grade 1 elementary school children, and experts / experts. Data collection techniques in this study are observations using checklists. Data needs analysis techniques in this study use qualitative and quantitative. The results of this study literacy activities 15 minutes before Teaching and Learning Activities, can use a media puzzle that aims to improve literacy skills in children aged 6-7 years, where the content in this puzzle media is (1) short story entitled "My Farm ", (2) illustrations / pictures and stories contained in the puzzle media are no longer familiar with the child's life, (3) illustrations / pictures and stories contained in the puzzle media can make children interested in using the media and reading the contents of the story , (4) can provide broader insight with similar themes to children. Feasibility of media puzzle empirically as well as teoritik, the media in validation by experts/expert (expert on OLD, media experts, expert on literacy) and analysis of the facts against the low level of literacy ability. Then the data in the test t – paired to know there is an increased ability to use media literacy puzzle.

Keywords: 1 Elementary School, 2 Puzzle, 3 Literacy Ability.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah mendeskripsi karakteristik media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak pada usia 6-7 tahun di Kabupaten Tangerang, mengembangkan media, dan mendeskripsikan penilaian ahli terhadap media puzzle dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Sumber data pada penelitian ini adalah, kepala sekolah, guru, anak sekolah dasar kelas 1, dan pakar/ahli. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi menggunakan ceklis. Teknik analisis kebutuhan data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil pada penelitian ini kegiatan literasi 15 menit sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat menggunakan media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia 6-7 tahun, dimana konten pada media puzzle ini yaitu (1) ceritap pendek yang berjudul “Hewan Ternakku”, (2) ilustrasi/ gambar da nisi cerita yang ada pada media puzzle sudah tidak awam lagi dengan kehidupan anak, (3)) ilustrasi/ gambar da nisi cerita yang ada pada media puzzle dapat membuat anak tertarik untuk menggunakan media dan membaca isi cerita, (4) dapat memberikan wawasan yang lebih luas dengan tema yang serupa kepada anak. Kelayakan media puzzle secara empiris maupun teoritik, media di validasi oleh para pakar/ahli (pakar PAUD, pakar media, pakar literasi) dan analisis fakta terhadap rendahnya kemampuan literasi. Kemudian data di uji t – berpasangan untuk mengetahui terdapat peningkatan kemampuan literasi menggunakan media *puzzle*.

Kata Kunci : 1 Sekolah Dasar, 2 Media Puzzle, 3 Kemampuan Literasi

.