

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
PENGUASAAN KOSA KATA SISWA PADA MATERI
TUBUHKU KELAS 1 SD NEGERI BLANG KUCAK**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Qharina Safitri

1911080099



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

BANDA ACEH

TAHUN 2023

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TERHADAP
PENGUASAAN KOSA KATA SISWA PADA MATERI
TUBUHKU KELAS 1 SD NEGERI BLANG KUCAK**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 13 Desember 2023

Pembimbing I : Safrina Junita, M.Pd
NIDN : 1317069101

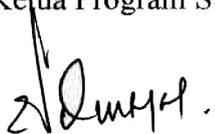
Pembimbing II : Haris Munandar, M.Pd
NIDN : 1316038901

Penguji I : Rika Kustina, M. Pd
NIDN : 0105048503

Penguji II : Dr. Akmaluddin, S. Pd.I, M.Pd
NIDN : 1301018601

()
()
()
()

Menyetujui,
Ketua Program Studi


Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Plt Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN : 0101118701

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Qharina Safitri
Nim : 1911080099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata
Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 02 Oktober 2023

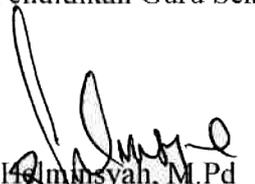
Pembimbing I,


Safrina Junita, M.Pd
NIDN: 1317069101

Pembimbing II,


Haris Munandar, M.Pd
NIDN: 1316038901

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Helmi Ansyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TERHADAP
PENGUASAAN KOSA KATA SISWA PADA MATERI
TUBUH KU KELAS 1 SD NEGERI BLANG KUCAK**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

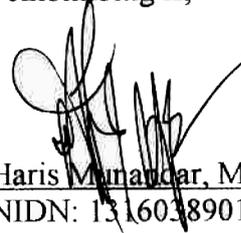
Banda Aceh, 13 Desember 2023

Pembimbing I,



Safrina Junita, M.Pd
NIDN: 1317069101

Pembimbing II,



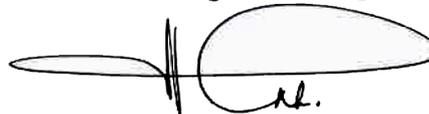
Haris Munandar, M.Pd
NIDN: 1316038901

Menyetujui,
Ketua Program Studi



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Plt Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN : 0101118701

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 Sd Negeri Blang Kucak” telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Qharina Safitri, 1911080099, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Kamis, 07 Desember 2023

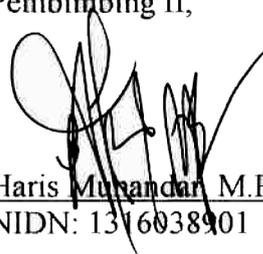
Menyetujui

Pembimbing I,



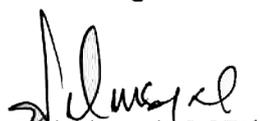
Safrina Junita, M.Pd
NIDN: 1317069101

Pembimbing II,



Haris Muhandar, M.Pd
NIDN: 1316038901

Menyetujui,
Ketua Program Studi



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Plt Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN : 0101118701

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Qharina Safitri

NIM : 1911080099

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik Sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari program studi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 13 Desember 2023



g membuat pernyataan,

Qharina Safitri

NIM: 1911080099

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan berkah dan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak” dengan baik dan benar. Shalawat beserta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Serta para sahabat, tabi’in dan para ulama yang senantiasa berjalan dalam risalah-Nya, yang telah membimbing umat manusia dari alam kebodohan kepada alam pembaharuan yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini, penulis menyadari begitu banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar –besarnya kepada :

1. Terima kasih paling utama dan teristimewa ingin penulis ucapkan kepada Ayah dan Mami tercinta, untuk merekalah skripsi ini penulis persembahkan. Terima kasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama ini sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita. Kesuksesan dan segala hal baik yang kedepannya akan penulis persembahkan untuk ayah dan mami.
2. Terima kasih untuk dosen Pembimbing 1 Ibu Safrina Junita, M.Pd., dan Bapak Haris Munandar, M.Pd., selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan serta menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
3. Terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si selaku rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena, Ibu Dr. rita Novita, M.Pd, selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa. Terima kasih kepada Bapak Helminsyah, M.Pd, selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Seluruh dosen dan staf di lingkungan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan yang telah membantu penulis

selama proses penulisan skripsi.

4. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Siswa dan Guru SDN Blang Kucak yang telah berkenan untuk menjadi objek uji coba pengembangan yang penulis lakukan.
5. Terima kasih juga untuk teman-teman seperjuangan prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Leting 2019 yang telah memberssamai penulis dan telah bersama-sama berjuang dan saling menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Terakhir penulis ingin berterima kasih untuk diri sendiri yang sudah kuat dan tetap semangat untuk terus bangki sampai hari ini. Tidak dipungkiri kekuatan dan semangat dari diri penulis inilah yang membawa penulis sampai pada titik ini.

Penulis berharap skripsi ini akan memberikan manfaat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Besar harapan penulis atas kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini akan lebih baik lagi.

Banda Aceh, 01 Agustus 2023

Penulis

Qharina Safitri

ABSTRAK

Qharina Safitri. 2023. Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I, Safrina Junita, M.Pd., Pembimbing II Haris Munandar, M.Pd.,

Media pembelajaran di Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak tidak sesuai ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran di kelas dan menyebabkan siswa tidak memahami materi. Sehingga siswa tidak mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran, sehingga nilai ulangan siswa banyak yang tidak memenuhi KKM. Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dianggap mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu penggunaan media *Puzzle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan mengetahui keefektifan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D atau disebut Research & Development dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD Negeri Blang Kucak dengan jumlah 10 siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* ini dapat sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai validasi media sebesar 92,24%, nilai validasi materi sebesar 100% dan nilai validasi bahasa sebesar 100%, dengan demikian nilai rata-rata untuk validasi media *puzzle* adalah sebesar 97,41% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan nilai hasil respon guru terhadap media *Puzzle* adalah sebesar 96%, sedangkan untuk respon siswa dengan nilai 95,6%. Selain itu, media *puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa saat evaluasi media dengan menggunakan *post-test* diperoleh 90% dengan kategori “Sangat Efektif”.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, *Puzzle*, Tubuhku

ABSTRACT

Qharina Safitri. 2023. Development of Puzzle Media for Students' Vocabulary Mastery in My Body Material for Class 1 of SD Negeri Blang Kucak. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Supervisor I, Safrina Junita, M.Pd., Supervisor II Haris Munandar, M.Pd.,

The learning media in Class 1 of Blang Kucak State Elementary School is not appropriate, this causes students to be less motivated in learning in class and causes students not to understand the material. So students do not get maximum learning results. This is because teachers still use the lecture method in the learning process, so that many students' test scores do not meet the KKM. To be able to overcome this problem, researchers want to develop learning media that is considered capable of improving student learning outcomes, namely the use of puzzle media. The purpose of this research is to determine the development and determine the effectiveness of Puzzle media on students' vocabulary mastery in grade 1 SD Negeri Blang Kucak material. This research uses the R&D development research method or what is called Research & Development using the ADDIE model. This research was conducted on grade 1 students at SD Negeri Blang Kucak with a total of 10 students. Based on the research results, it shows that this puzzle media can be very suitable for use in the learning process. This can be seen from the media validation value of 92.24%, the material validation value of 100% and the language validation value of 100%, thus the average value for puzzle media validation is 97.41% with the "Very Appropriate" category. . Meanwhile, the result of the teacher's response to Puzzle media was 96%, while the student response was 95.6%. Apart from that, puzzle media is effectively used to improve students' Indonesian language learning outcomes as shown by an increase in student learning outcomes when evaluating the media using a post-test which was obtained at 90% with the "Very Effective" category.

Keywords: Development, Media, Puzzle, My Body

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Penguasaan Bahan Pembelajaran.....	12
2.1.3 Media <i>Puzzle</i>	14
2.1.3.1 Indikator Efektivitas Media <i>Puzzle</i>	17
2.1.3.2 Manfaat Media <i>Puzzle</i>	18
2.1.4 Jenis-Jenis <i>Puzzle</i>	18
2.1.5 Materi Tubuhku pada Kelas 1 SD.....	19
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
2.3 Kerangka Pikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
3.1.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	25
3.2 Populasi dan Sampel.....	28
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.4 Jenis data.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30

3.5.1 Validasi	30
3.5.2 Angket Respon Siswa	30
3.6 Instrumen Penelitian	31
3.6.1 Lembar Validasi.....	31
3.6.2 Instrumen Tes	33
3.6.3 Angket Respon Siwa	34
3.7 Teknik Analisis data.....	35
3.7.1 Teknik Analisis Kevalidan.....	35
(Sumber : Sofnidar & Yuliana, 2018).....	38
3.7.3 Analisis Hasil Angket Respon Siswa.....	38
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	39
4.1.2 Hasil Analisis Pengembangan Media <i>Puzzle</i>	41
b. Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa	52
4.2 Pembahasan	55
BAB V.....	61
SIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media	
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Guru.....	
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Siswa	
Lampiran 6 Soal Pre-Test dan Post Test.....	
Lampiran 7 Lembar Soal Pre-Test - Post Test Berisikan Jawaban Siswa	
Lampiran 8 Rubrik Penilaian dan Jawaban.....	
Lampiran 9 Analisis Hasil Nilai Pre-Test - Post Test.....	
Lampiran 10 Data Kelas 1 SDN Blang Kucak.....	
Lampiran 11 Rancangan Proses Pembelajaran	
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	
Lampiran 13 Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Universitas Bina Bangsa Getsempena yang Diajukan Kepada Dinas Pendidikan	
Lampiran 14 Surat Mohon Izin Penelitian dari Kepala Dinas Pendidikan	
Lampiran 15 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian di Sekolah	
Lampiran 16 Surat Keputusan Pembimbing I dan II	
Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu dan Pelaksanaan Penelitian	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa	34
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa	35
Tabel 3.6 Pedoman Skor Setiap Jawaban Ahli	37
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media.....	37
Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	39
Tabel 3.9 Penilaian Tanggapan Guru dan Peserta Didik.....	39
Tabel 4.1 Profil SDN Blang Kucak.....	40
Tabel 4.2 Fasilitas Sekolah	41
Tabel 4.3 Jumlah Guru dan Karyawan SDN Blang Kucak.....	41
Tabel 4.4 Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan	42
Tabel 4.5 Tampilan Media <i>Puzzle</i>	43
Tabel 4.6 Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	47
Tabel 4.7 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	49
Tabel 4.8 Hasil Validasi Oleh Guru Kelas.....	50
Tabel 4.9 Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	52
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Oleh Peserta Didik.....	53
Tabel 4.11 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa kelas 1	54

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir.....	11
3.1 Langkah Pengembangan ADDIE.....	22
4.1 Kerangka Media <i>Puzzle</i>	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang nantinya akan diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Kemudian pendidikan menjadi sesuatu yang sangat penting sebab menjadi tolak ukur manusia yang pada hakekat yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun hingga saat ini, kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia masih menjadi masalah kompleks yang menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara adalah guna mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna kehidupannya, yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakatnya. Tujuan pendidikan dikatakan berhasil apabila pendidikan mampu menghasilkan luaran-luaran (*output*) yang dapat berkiprah, pandai berinovasi, berpotensi serta berdaya saing tinggi di zaman yang semakin kompleks nantinya. Esensi demikianlah yang menjadi acuan terhadap media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang maksimal (Badriyah, 2022:2)

Namun, permasalahan pendidikan tidak pernah lepas dari dulu hingga sekarang. Menurut Pajri dalam (Nurhuda, 2020:128) permasalahan pendidikan yang dihadapi di Indonesia terbagi menjadi 2 yaitu permasalahan mikro dan permasalahan makro. Masalah mikro merupakan masalah yang ditimbulkan dalam komponen pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, contohnya permasalahan kurikulum. Sedangkan permasalahan makro merupakan masalah yang ditimbulkan dari suatu pendidikan sebagai suatu sistem dengan sistem lainnya secara lebih luas, seperti tidak meratanya pendidikan di Indonesia sampai saat ini.

Menurut Nurhuda (2020:131) Beberapa permasalahan yang sangat kompleks dalam pendidikan diantaranya adalah rendahnya kualitas guru dan metode pembelajaran yang monoton. Guru merupakan seorang pengajar yang menyampaikan ilmu kepada peserta didiknya. Peran seorang guru sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Namun banyak guru yang memandang pekerjaannya hanya sekedar untuk mendapat penghasilan. Padahal Indonesia membutuhkan guru yang profesional dan berkualitas untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Metode pembelajaran yang monoton juga menjadi permasalahan pendidikan saat ini dan mengandung artian tidak adanya perubahan dan inovasi dari tenaga didik itu sendiri. Dengan kata lain, metode yang digunakan guru begitu saja sehingga menimbulkan rasa jenuh bagi siswa. Padahal metode pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebab metode pembelajaran mendorong siswa dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan.

Secara psikologis, jika siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik (*feedback*) psikologi yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Indikasi yang ditimbulkan biasanya adalah timbul rasa tidak simpati siswa terhadap guru, tidak tertarik dengan materi-materi pembelajaran yang diajarkannya.

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Namun yang perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan pangkal acuan untuk menggunakan media.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis di SD Negeri Blang Kucak dengan guru kelas 1 ibu Neneng S.Pd, beliau menyampaikan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tubuhku pada saat pembelajaran sehingga hal ini memicu rendahnya nilai ulangan pada siswa kelas 1 SD Negeri Blang Kucak dan menjadi suatu masalah yang perlu ditindak lanjuti. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 67 maka siswa yang nilai ulangannya lulus hanya 40% sedangkan 60% siswa tidak lulus

KKM. Hal ini tergolong rendah jika dilihat dari keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Selain itu disebutkan juga bahwa media yang digunakan guru hanya berupa media gambar sederhana dalam meningkatkan pemahaman siswa pada penguasaan kosa kata. Penggunaan media *Puzzle* di buku tematik kelas 1 SD cukup sederhana. Mulai dari menyusun bagian-bagian gambar sederhana tubuh. Kemudian menempelkan kata sesuai dengan gambar yang ada serta menyusun gambar teracak menjadi satu kesatuan yang utuh.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa guru masih menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran, penggunaan media yang tidak sesuai ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran di kelas dan menyebabkan siswa tidak memahami materi. Apalagi guru cenderung kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat memberikan media pembelajaran terhadap siswa disekolah, dengan cara membuat permainan dalam bentuk media semenarik mungkin sehingga minat belajar siswa meningkat. Setiap media yang diberikan kepada siswa juga haruslah sesuai dengan kebutuhan atau keselarasan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan *puzzle*. Permainan *Puzzle* ini dapat diartikan sebagai permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, serta dapat meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan suatu masalah. Permainan ini dimainkan dengan cara membongkar pasang sesuai dengan pasangannya.

Media *puzzle* merupakan sebuah permainan yang dilakukan secara sederhana dan dimainkan dengan bongkar pasang diatas nampan atau tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*. Melalui permainan ini, siswa melakukan kegiatan bermain sambil belajar sehingga nantinya akan berdampak dengan hasil belajar siswa (Junita & Munandar, 2019:77).

Pemilihan media *Puzzle* ini cocok untuk dikembangkan pada kelas 1 SD Negeri Blang Kucak dikarenakan sesuai dengan karakteristik anak SD yang diantaranya adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja serta memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Mutia, 2021:114).

Alasan peneliti menggunakan media *Puzzle* sebagai upaya dalam menanggulangi kesulitan belajar pada siswa kelas 1 SD Negeri Blang Kucak. Karena melalui permainan ini diharapkan siswa akan lebih cepat mengingat materi karena permainan ini sangat menarik bagi anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar (Munawarah, 2021:5).

Selain itu, rasa ingin tahu dan mencocokkan kepingan *Puzzle* mendorong siswa untuk bereksplorasi dalam memainkan permainan tentunya dibarengi dengan pembelajaran. Sehingga diharapkan melalui media permainan *Puzzle* ini, siswa dapat lebih cepat tanggap dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Puzzle dapat di buat dan dirancang sendiri menggunakan kertas karton atau sejenisnya yang dipotong menjadi beraneka rupa sesuai dengan materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Permainan ini dapat di mainkan oleh satu orang, dua orang ataupun berkelompok. Menurut Rosdijati (2012:34) kata “*Puzzle*” berasal dari bahasa inggris yang berarti “teka-teki” atau “bongkar pasang”, dengan kata lain media *puzzle* merupakan media edukasi sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis terdorong untuk melakukan penelitian skripsi berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini menjadi beberapa hal yaitu:

1. Kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran
2. Kurangnya rasa ketertarikan siswa kelas 1 SDN Blang Kucak pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa kelas 1 SDN Blang Kucak sulit memahami materi tentang penguasaan kosa kata pada sub tema tubuhku dengan menggunakan media pembelajaran yang diberikan sebelumnya.
4. Rendahnya nilai ulangan siswa kelas 1 SDN Blang Kucak pada materi tubuhku.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas maka yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah ruang lingkup hanya meliputi informasi seputar penggunaan media *puzzle* pada sub tema tubuhku pada kelas 1SD, serta informasi terkait lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak?
2. Bagaimana keefektifan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak yang valid.
2. Untuk mengetahui keefektifan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan bermain, pembelajaran lebih bermakna, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberi masukan maupun motivasi kepada guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajaran *Puzzle*.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran yang positif, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran *Puzzle* yang selanjutnya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya dalam bidang penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Puzzle*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah bermakna perantara atau pengantar. Gerlach & Ely dalam Badryah (2022:23) mengatakan bahwa media secara garis besar dapat dimaknai sebagai manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Hal ini dapat diartikan bahwa pendidik, buku, teks, lingkungan sekolah dan berbagai sesuatu yang menunjang terjadinya proses pembelajaran disebut dengan media.

Faturrohman dalam Wuryandani (2011:45) menyatakan bahwa media pengajaran merupakan alat bantu untuk dapat mempermudah tersampainya materi kepada peserta didik. Hal ini berarti bahwa istilah media sebagai saluran penyampai informasi yang membuat terjadinya proses komunikasi antara penyampai dan penerima pesan.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad; 2017, 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, *kaset*, *video kamera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Artinya bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari beberapa teori yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

merupakan segala sesuatu yang dapat mendukung proses transformasi informasi pada saat proses pembelajaran sehingga menunjukkan adanya kemajuan hasil belajar siswa.

a. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Artinya bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

Menurut Juwaidin (2015:177) fungsi media merupakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dapat mengolaborasikan materi pembelajaran, memfasiasikan penggunaan metode, dan warga belajar mampu mengembangkan dan memahami pembelajaran. Artinya bahwa fungsi media pembelajaran akan memberikan kesan bermakna bagi siswa dalam proses belajar.

Juwaidin (2015: 176) manfaat media pembelajaran pada umumnya adalah memperlancar interaksi antara antara guru atau pendidik dengan warga belajar, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Artinya bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang membantu meringankan peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sudjana & Rivai dalam (Arsyad,2017; 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap mata pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar diantaranya (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum dan kebun binatang.

2.1.2 Penguasaan Bahan Pembelajaran

Penguasaan merupakan suatu proses, cara, dan perbuatan, dapat dikatakan bahwa penguasaan itu mempunyai pengertian suatu kemampuan, kecakapan, dan keterampilan yang harus dimiliki seseorang dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab, dalam hal ini penguasaan harus dimiliki seorang guru.

Penguasaan berasal dari kata dasar kuasa yang artinya mampu, kemampuan, hak menjalankan sesuatu, mandat. Penguasaan adalah kesiapan mental intelektual, baik berwujud kemampuan, kematangan sikap dan pengetahuan maupun ketrampilan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar mengajar (Parton & Al-Barry, 2001:384).

Penguasaan adalah pemahaman, pemahaman bukan saja berarti mengetahui yang sifatnya mengingat (hafalan) saja, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain atau dengan kata-kata sendiri sehingga mudah dimengerti makna bahan yang dipelajari, tetapi tidak mengubah arti yang ada didalamnya (Ali, 2004:87).

Berdasarkan pengertian diatas bahwa penguasaan adalah proses, cara, perbuatan, dan kemampuan guru dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitas. Pengertian ini menggambarkan bahwa suatu bahan ajar hendaknya

dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran (Lestari, 2013:1).

Hamalik (2009:139) mengatakan bahwa Bahan pengajaran merupakan bagian yang penting dalam proses belajar mengajar, yang menempati kedudukan yang menentukan keberhasilan belajar mengajar yang berkaitan dengan ketercapaian tujuan pengajaran, serta menentukan kegiatan-kegiatan belajar mengajar. Karena itu perencanaan bahan pengajaran perlu mendapat pertimbangan secara cermat.

Menurut Chomsin S.Widodo dan Jasmadi, bahan ajar adalah seperangkat sarana yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi (Widodo & Jasmadi, 2008:121).

Berdasarkan definisi mengenai bahan pelajaran diatas, penulis menyimpulkan bahwa seorang guru sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, proses belajar mengajar menentukan keberhasilan belajar mengajar, untuk itu dalam proses belajar mengajar seorang guru yang profesional harus dapat menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dengan baik saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Penguasaan bahan pelajaran adalah salah satu faktor yang melekat pada guru, sukses atau tidaknya proses interaksi dengan baik akan berpengaruh juga oleh menguasai bahan pelajaran yang diberikan. Pemilihan materi merupakan isi atau substansi bahan yang akan diajarkan, yang menunjang penguasaan

kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran. materi pelajaran merupakan inti dari proses mengajar, karena guru tidak akan sempurna mengajar jika tidak mempunyai persiapan materi atau tidak menguasai pesan yang akan ditransfer kepada siswa. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk benar-benar menguasai materi atau bahan ajar yang hendak diajarkannya. Penguasaan bahan pelajaran tersebut hendaknya secara integral dan fungsional, sebab hanya dengan begitu seorang guru akan dapat menyaring mana materi yang termasuk sangat penting, penting dan materi bersifat pengayaan atau perluasan (Hayati & Nurhasnawati, 2014:33).

Penguasaan bahan / materi pelajaran merupakan proses belajar yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, minat dan sikap belajar siswa yang positif terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Berdasarkan pernyataan diatas, maka penguasaan bahan pelajaran adalah hal yang melekat pada seorang guru dalam proses pembelajaran agar guru dapat menyaring materi mana yang sangat penting dan dapat meningkatkan efisiensi pada saat pembelajaran.

2.1.3 Media *Puzzle*

Puzzle adalah sebuah permainan menyusun potongan-potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Artinya bahwa *Puzzle* sebagai sebuah media permainan edukatif berupa potongan-potongan gambar yang akan disusun menjadi gambar utuh. *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Artinya bahwa *Puzzle* yang berisi potongan-potongan gambar ini akan menarik perhatian siswa untuk mencari pasangan dari gambar tersebut.

Puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Artinya bahwa *Puzzle* yang berisi gambar-gambar yang berantakan akan membuat siswa menjadi sangat semangat dan berpikir lebih keras untuk menentukan cara menyusunnya dengan rapi. *Puzzle* merupakan sebuah permainan menyusun potongan-potongan gambar pada kotak-kotak kosong. Artinya bahwa dengan membuat desain media *puzzle* yang menarik dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Memasang *Puzzle* merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia 7- 11 tahun. Artinya bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkirakan rasa kepercayaan, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah. Permainan *Puzzle* sangat cocok untuk ditempatkan pada siswa di Sekolah Dasar yang karena pada hakikatnya mereka membutuhkan benda konkret untuk dapat mengerti dan mengetahui arti penting dari pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* merupakan media pembelajaran yang edukatif berupa potongan-potongan gambar yang disusun menjadi gambar utuh. *Puzzle* yang memuat gambar yang berhubungan dengan media pembelajaran termasuk merupakan media gambar visual. *Puzzle* yang merupakan media pembelajaran yang edukatif dapat menjadi sarana belajar dan bermain bagi siswa. Penggunaan media *Puzzle* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa sehingga terjadi komunikasi multi arah yaitu, siswa dengan guru, guru dengan

media pembelajaran, siswa dengan media pembelajaran, dan siswa dengan siswa lainnya.

Mengenai pengertian media *Spelling Puzzle* yang merupakan salah satu jenis *Puzzle*, *Spelling Puzzle* dalam batasan arti yang digunakan oleh peneliti merupakan *Puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf yang akan disambung menjadi kata dan dijawab dengan gambar. Kelebihan dari *Spelling Puzzle* dijelaskan sebagai berikut :

1. Siswa dapat berpikir aktif
2. Siswa menjadi terarah kemampuannya
3. Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi yang sulit
4. Media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan menggunakan interaksi-interaksi yang ada dikelas
5. Dapat meningkatkan minat belajar siswa
6. Dapat digunakan secara berkelompok dan tes individual
7. Dapat memperjelas suatu kesalahan pemahaman dalam bidang apa saja

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media *Spelling Puzzle* merupakan media yang cukup menarik untuk diterapkan kepada siswa ketika proses pembelajaran mengingat *Spelling Puzzle* juga bisa digunakan secara berkelompok maupun individual. *Spelling Puzzle* juga salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kelemahan media *Spelling Puzzle* dijelaskan sebagai berikut :

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Menuntut kreativitas pengajar

3. Kelas menjadi kurang terkendali

Berdasarkan pada kelebihan dan kelemahan media *spelling Puzzle* dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar ataupun huruf yang dijadikan *Puzzle* haruslah sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran dikelas dapat terlaksana dengan baik dan menunjang kebutuhan siswa.

2.1.3.1 Indikator Efektivitas Media *Puzzle*

Menurut Arikunto (2004:51) efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan menurut Sinambela (2006:63) efektivitas pembelajaran adalah keaktifan siswa yang dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan) serta keterkaitan informasi yang diberikan. Ada empat indikator efektivitas pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Ketercapaian hasil belajar
- b. Ketercapaian efektivitas aktivitas siswa yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran.
- c. Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran.
- d. Respon positif siswa terhadap pembelajaran.
- e. Hubungan antara aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila pekerjaan itu memberikan hasil yang sesuai dengan

kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam suatu organisasi.

2.1.3.2 Manfaat Media *Puzzle*

Manfaat media *Puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah. Artinya bahwa *Puzzle* yang memiliki sifat merangsang rasa ingin tahu anak, menjadi media yang efektif untuk menguji pengetahuan anak.

Melalui permainan *Puzzle* anak akan menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan-potongan gambar yang ada misalnya bentuk, warna, tekstur lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Artinya bahwa petunjuk dari permainan *Puzzle* menjadi sesuatu yang unik dapat menarik perhatian siswa, serta merangsang siswa untuk menganalisis cara menyelesaikan masalah.

2.1.4 Jenis-Jenis *Puzzle*

Jenis-jenis *Puzzle* ada beberapa macam diantaranya:

- a. *Puzzle* hewan, merupakan bentuk alat permainan yang paling banyak digunakan dan dijumpai dilembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya.
- b. *Puzzle* bentuk, merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Seperti gambar kubus, balok, persegi, dimana permainan ini bertujuan untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak.

- c. *Puzzle* tumbuhan, secara umum *Puzzle* ini sama dengan *Puzzle* lainnya. Akan tetapi *Puzzle* ini memiliki berbagai bentuk tumbuhan seperti, buah-buahan, sayur-sayuran dan tumbuhan-tumbuhan yang dibuat menggunakan alat tradisional dan modern.

Menurut Prihanti dan Ratna Ekasari dalam Suci (2021:19) ada beberapa jenis *Puzzle* lainnya diantaranya:

- a. *Single puzzle*, yaitu permainan yang pada penutupnya diberi lubang-lubang berbentuk geometri seperti, sepertiga, segi empat, dan lingkaran.
- b. *Puzzle* besar, permainan yang disusun dengan berbagai gambar-gambar yang akan dibentuk menjadi *puzzle* yang sempurna, biasanya permainan ini dimainkan oleh anak usia lima tahun keatas.
- c. *Puzzle* jam, permainan yang berukuran 30 x 20 cm, yang menggunakan bahan papan, pada permainan ini siswa diberikan jam lengkap dengan jarum petunjuk, kemudian potongan-potongan gambar dapat dilepas dan dipasang kembali sesuai dengan keinginan siswa.

2.1.5 Materi Tubuhku pada Kelas 1 SD

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum berbasis kompetensi. Didalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Juga dirumuskan proses pembelajaran dan penilaian yang diperlukan peserta didik mencapai kompetensi yang diinginkan tersebut. Buku ditulis dengan mengacu pada kurikulum ini harusnya dirancang dengan menggunakan proses pembelajaran yang sesuai untuk

mencapai kompetensi yang sesuai dan diukur dengan proses penilaian yang sesuai.

Materi tubuhku disusun pada tema 1 di subtema 2 buku siswa kelas 1 SD/MI yang disusun oleh Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Pada materi ini siswa diajak untuk dapat mengenal anggota tubuh mereka. Materi-materi disusun menjadi beberapa bagian. Metode pengajaran yang digunakan juga berbeda-beda mulai dari menyanyi, menyebutkan anggota tubuh hingga menggunakan media permainan *Puzzle*.

Tujuan pembelajaran dalam sub tema ini adalah peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh manusia, dapat mengidentifikasi bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia dan dapat merawat anggota tubuhnya dengan penuh tanggungjawab.

Kompetensi yang dikembangkan pada sub tema ini diantaranya adalah percaya diri, disiplin dan bekerja sama, selain itu siswa juga mengetahui bagian-bagian tubuh, mengetahui cara menjaga kesehatan kesehatan tubuh. Mengetahui nama-nama pancaindra dan kegunaannya, dan mengetahui dan memahami unsur penyusun baik kata maupun gambar anggota tubuh.

Rangkuman materi sebagai sebuah satu kesatuan, tubuh manusia terdiri dari berbagai bagian mulai dari kepala, badan, tangan, kaki dan berbagai bagian organ lainnya. Selain bagian tubuh ini, pada tubuh manusia juga terdapa lima buah infra yang diisebut juga sebagai pancaindra. Dengan adanya panca indra, maka dapat membantu kita dalam beraktivitas setiap harinya.

Media permainan *Puzzle* dalam buku tematik kelas 1 ini siswa diminta untuk menempelkan kata sesuai dengan gambar bagian tubuh di atasnya. Kemudian siswa diminta untuk dapat menyusun potongan-potongan gambar tubuh yang belum tersusun menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Media permainan ini menjadi salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam proses pembelajaran pada siswa kelas 1 SD.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

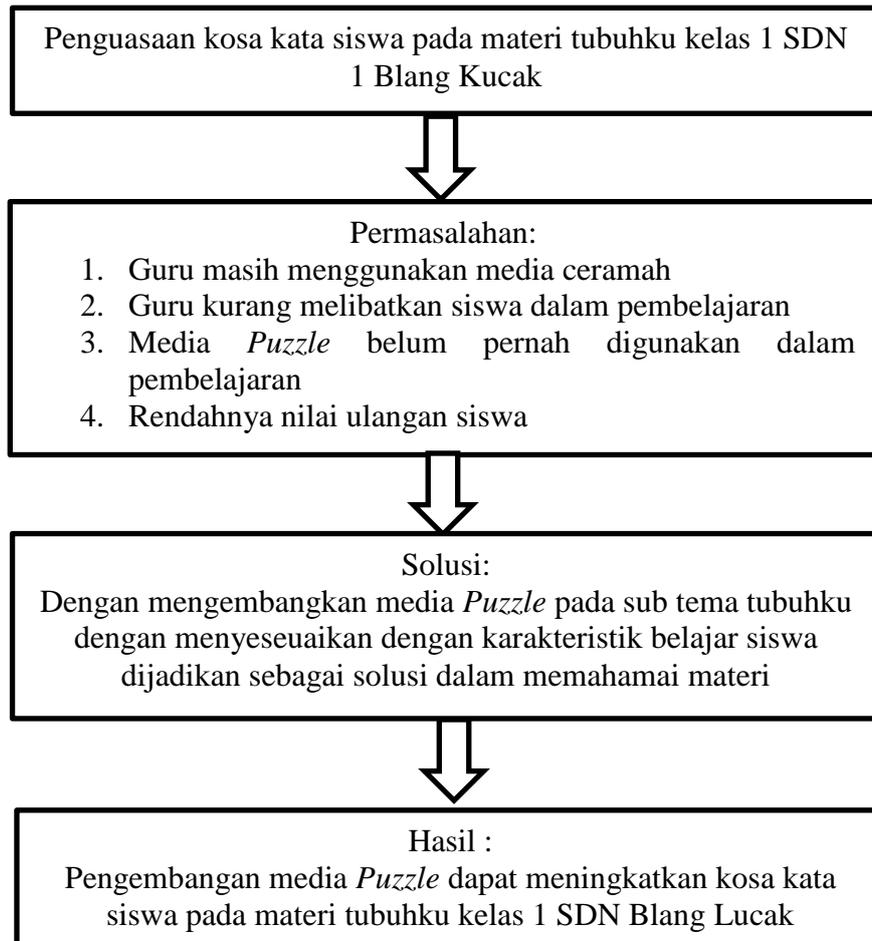
Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak”. Sejalan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh :

1. Yeni Diana Mela Sari (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang”. Hasil penelitian ini adalah kelayakan media *Puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi yang ditinjau dari kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian aspek isi. Hal tersebut didukung dengan perolehan total skor 39 dari aspek yang dinilai dengan kategori baik. Kelayakan media *Puzzle* berbasis *make a match* dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media yang ditinjau dari aspek isi dan desain. Hal ini didukung dengan perolehan skor 61 dari aspek yang dinilai dengan kategori sangat baik. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa mendapatkan nilai 92,7% dengan kategori sangat baik dan hasil angket respon guru skor total yang diperoleh adalah 57 dikategorikan sangat baik.

2. Penelitian kedua dilakukan oleh Safrina Junita dan Haris Munanda (2019) dengan judul “Penerapan Medi *Puzzle* untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar dengan Pendekatan *Sains-Edutainment*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penerapan media *puzzle* pada pokok bahasan daur hidup hewan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD 69 terhadap materi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar siswa pada *posttest* dengan presentase 87,5% siswa termaksud dalam kategori “tuntas”. Sedangkan pada *pretest* hanya 10,3% yang dinyatakan tuntas. Hasil angket menyataka bahwa motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media *puzzle* sangat tinggi dengan presentase 89,4%, siswa menyatakan termotivasi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*.
3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Mefi Wulandri (2019) yang berjudul “Pengaruh Permainan *Spelling Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Bengkulu”. Hasil penelitian menjelaskan tentang bagaimana pengaruh media *spelling Puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Terlihat berbagai macam keunikan yang terjadi pada anak usia dini, baik cara berkomunikasi, sikap, perilaku dan perkembangan pada dirinya. Pada penelitian ini terdapat pengaruh permainan *Puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak yang dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas control mengalami kenaikan sebesar 12.25 dari hasil sebelumnya.

2.3 Kerangka Pikir

Agar mempermudah dalam penelitian, maka perlu kiranya penulis membuat kerangka atau alur berfikir, sehingga terlihat jelas maksud dan tujuan penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir (Qharina, 2023)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

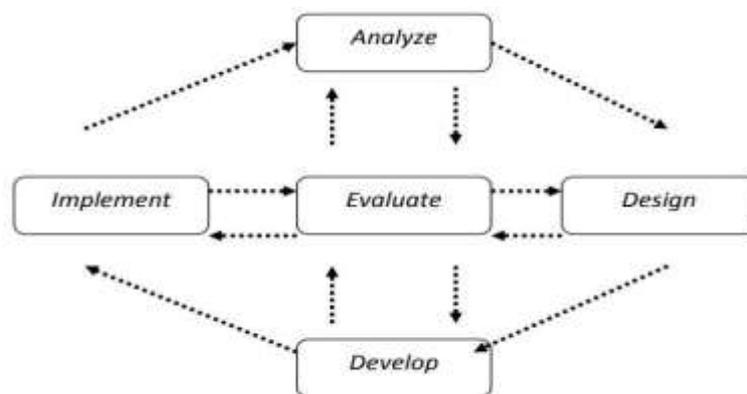
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D/Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2015:297).

Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Pengertian pengembangan menurut Amile and Reesnes, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan (Ali & Asrori, 2014:105).

Berdasarkan prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Jampel, dkk. 2015:42). Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ini lebih dinamis, efektif dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan

seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya.

Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap, hal ini berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan. Model pengembangan ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan memiliki struktur yang sistematis yang berarti pada tahapan yang pertama sampai dengan tahapan yang terakhir atau kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahapan ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya, karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini. Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah Pengembangan ADDIE

3.1.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan media *Puzzle*, prosedur pengembangan terdiri dari lima tahap yaitu :

1. Tahap Analisis

Analisis merupakan langkah pertama yang harus dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan tahap analisis yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis, kebutuhan, dan analisis materi. Tahap analisis diuraikan sebagai berikut :

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu perangkat pernyataan yang memberikan makna terhadap kurikulum disekolah maupun madrasah. Makna tersebut terjadi karena adanya penegasan hubungan antara unsur-unsur kurikulum, karena adanya petunjuk perkembangan, penggunaan dan evaluasi kurikulum. Analisis kurikulum, ini mengkaji dari hal-hal yang berkaitan dengan keputusan, penggunaan, perencanaan, pengembangan, evaluasi kurikulum dan lainnya (Sukmadinata, 2009:27).

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas 1 SDN Blang Kucak terkait dengan permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Selanjutnya peneliti akan mengidentifikasi permasalahan tersebut. Hasil yang di peroleh yaitu kurangnya pemakaian media pembelajaran di SDN Blang Kucak sehingga peneliti mengembangkan media *Puzzle* yang dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran. Analisis materi dilakukan

dengan cara melihat kompetensi dasar dan indikator agar produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2. Tahap Desain (Design)

Tahapan ini merupakan tahapan perencanaan media *Puzzle* yang akan dibuat. Tahap perancangan yang akan peneliti lakukan yaitu dengan menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media *Puzzle*. Acuan dalam penyusunan media puzzle adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Langkah kedua menyusun kerangka pembuatan media, dan desain gambar.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan adalah tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua komponen yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh yang akan dirancang menjadi media *Puzzle*. Media pembelajaran yang telah jadi selanjutnya diuji validitasnya. Terdapat tiga orang validator ahli dalam penelitian ini, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Uji validasi dilakukan bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Puzzle*, serta hasil penilaian para ahli dapat menjadi perbaikan pada media pembelajaran *Puzzle*

Setelah divalidasi maka diketahui kekurangannya, kemudian salah satu upaya untuk mengurangi kekurangan tersebut dengan cara memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat

layak, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi produk yang telah dikembangkan dan telah dinyatakan valid kemudian diterapkan pada siswa kelas 1 SDN Blang Kucak. Fase ini bertujuan agar dapat digunakan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* yang dikembangkan. Pada tahap implementasi ini perangkat media pembelajaran kemudian diuji coba pada siswa di SD.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media pembelajaran *Puzzle* pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media pembelajaran layak digunakan.

3.2 Populasi dan Sampel

Menurut (Sugiyono, 2014 : 116) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SD Negeri Blang Kucak.

Menurut (Sugiyono, 2014 :117) sampel adalah sebagian yang mewakili populasi yang memiliki karakteristik. Sampel dari penelitian ini diambil dari sebagian jumlah populasi. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas 1 SD Negeri Blang Kucak.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Blang Kucak, yang berada di Kampung Blang Kucak, Kecamatan Wih Pesam, Kabupaten Bener Meriah. Adapun waktu untuk penelitian ini dilaksanakan mulai pada saat peneliti mengajukan judul sampai dengan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Blang Kucak.

3.3.2 Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Uraian Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul		■																										
Penyusunan Proposal			■	■	■	■																						
Bimbingan Proposal						■	■	■	■	■																		
Seminar Proposal													■	■														
Revisi Proposal														■	■	■												
Penyusunan Instrumen																■	■											
Pengembangan Media																	■	■										
Validasi Media																		■	■									
Implementasi Media																				■	■							
Pengolahan Data																					■	■						
Penyusunan Laporan																						■	■	■	■	■	■	
Ujian Skripsi																												■

3.4 Jenis data

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan juga data kuantitatif. Pada tahap validasi produk data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif yang berupa kritik, saran dan tanggapan validator dalam perbaikan media *Puzzle*. Sedangkan data kuantitatif berupa

validasi dari para ahli media, ahli materi, ahli bahasa yang akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian Karena tujuan utama dari peneliti adalah mendapat data. Pengumpulan data diperoleh untuk mengumpulkan data-data yang relevan akurat dan sesuai dengan tujuan peneliti. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah :

3.5.1 Validasi

Validasi atau tingkat ketepatan adalah tingkat kemampuan instrumen penelitian untuk mengungkapkan data sesuai dengan masalah yang hendak diungkapkan. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan media puzzle yang ingin divalidasikan dan lembar validasi kepada validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Saran dan masukan yang diperoleh dari validator tersebut digunakan sebagai landasan untuk menyempurnakan atau revisi produk.

3.5.2 Angket Respon Siswa

Sugiyono (2016:199) kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket respon siswa ini berupa pertanyaan yang berisi tanggapan siswa dalam menggunakan produk yang digunakan dan siswa diperkenankan memberikan komentar terhadap produk yang dikembangkan.

Angket siswa ini berisi tentang pertanyaan seputar pemahaman bahasa, tampilan bahan ajar dan juga materi yang terdapat didalam produk yang

dikembangkan. Angket respon siswa ini akan diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran yakni setelah siswa selesai menggunakan produk.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian alat atau instrumen adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang melakukan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Untuk memperoleh data yang valid dan akurat peneliti menggunakan instrumen berupa lembar validasi, Sedangkan untuk diuji keefektifan atau mengukur peningkatan penguasaan kosakata menggunakan angket.

3.6.1 Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan sejumlah pertanyaan yang disetujui kepada pakar ahli untuk mendapatkan koreksi, kritik dan saran terhadap media pembelajaran puzzle yang peneliti kembangkan dari materi tubuhku.

1. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media memuat tampilan media puzzle. Lembar validasi dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan yang diisi oleh ahli media. Kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Tampilan	a. Tampilan media menggambarkan isi dalam materi b. Kesesuaian dan kejelasan pada media <i>Puzzle</i> c. Kemenariakn dan keunikan bentuk <i>Puzzle</i> d. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media <i>Puzzle</i> e. Ukuran <i>Puzzle</i> sesuai untuk siswa
2	Penggunaan	a. Kepraktisan media <i>Puzzle</i> (mudah dibawa/disimpan) b. Kemudahan pemakaian media <i>Puzzle</i> c. Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>Puzzle</i> d. Menimbulkan daya tarik siswa
3	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	a. Media <i>Puzzle</i> yang dikembangkan dapat membuat siswa ikut aktif dalam pembelajaran

2. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi media *Puzzle*. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa indikator. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi, kisi-kisi lembar validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator c. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas d. Penggunaan media melibatkan partisipasi aktif siswa
2	Materi	a. Materi yang disajikan dalam media puzzle mudah dipahami b. Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan c. Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa
3	Penyajian	a. Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan ketepatan penggunaan b. Media puzzle dapat digunakan secara individu atau kelompok c. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar

3. Lembar Validasi Bahasa

Lembar validasi ahli bahasa ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan media *Puzzle* dilihat dari aspek kelayakan bahasa. Lembar validasi ahli bahasa ini berisikan pernyataan-pernyataan tentang kelayakan bahasa. Kisi-kisi lembar validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar	a. Ketepatan ejaan yang sesuai dengan EYD b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
2	Komunikatif	a. Pemahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik b. Kesesuaian tingkat perkembangan emosional peserta didik

3.6.2 Instrumen Tes

Instrument test mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting dalam rangka mengetahui keefektifan proses pembelajaran. Selain itu, proses evaluasi mencakup dua hal yakni pengukuran dan test. Ketika melakukan evaluasi, maka pendidik harus melakukan pengukuran yang di dalamnya juga harus menggunakan alat tes.

Instrument tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah memberikan tes kepada siswa setelah guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media *Puzzle*. Tes yang diberikan berupa serangkaian pertanyaan dan bertujuan untuk dapat mengukur kemampuan siswa setelah penerapan media pembelajaran.

3.6.2.1 Pre-Test

Secara sederhana *Pre-Test* adalah sebuah tes yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Tujuan dilakukan tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi apa yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan ini dilakukan sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle*.

3.6.2.2 Post-Test

Post-Tes merupakan tes yang diselenggarakan setelah selesai pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui sampai mana peserta didik menguasai materi yang sudah diajarkan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk dapat mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah media *Puzzle*.

3.6.3 Angket Respon Siwa

Angket adalah alat pengumpul data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan cara mengedarkan formulir yang berisi beberaa pertanyaan kepada responden untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media, ketepatan penggunaan media pembelajaran sehingga media menarik dan efektif. pertanyaan dalam angket dibutuhkan untuk menganalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Angket penelitian atau tanggapan ahli isi atau materi dari media pembelajaran
- b. Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran
- c. Angket penilaian ahli desain media pembelajaran.

Bagian pertama merupakan instrument pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa angket dengan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Sedangkan bagian kedua merupakan instrument pengumpulan data kualitatif yang berupa lembar pengisian saran dan komentar para validator.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kemenarikan media pembelajaran	a. Media <i>Puzzle</i> menarik untuk digunakan
2	Respon emosi siswa	a. Media <i>puzzle</i> mempengaruhi perkembangan emosi siswa
3	Keaktifan siswa pada pembelajaran	a. Media <i>puzzle</i> menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran b. Media <i>puzzle</i> menciptakan keaktifan kelas
4	Motivasi belajar	a. Media <i>puzzle</i> meningkatkan motivasi belajar siswa
5	Kejelasan penyampaian pesan	a. Materi yang disajikan dalam media <i>puzzle</i> mudah dipahami

3.7 Teknik Analisis data

3.7.1 Teknik Analisis Kevalidan

Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berisi komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media komali materi, dan ahli bahasa. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang telah diisi. Lembar validasi tim Ahli digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap media pembelajaran *puzzle*. Pengisian jawaban lembar validasi berdasarkan ketentuan skala likert sebagai berikut :

Tabel 3.6 Pedoman Skor Setiap Jawaban Pernyataan Ahli

Skor	Kategori
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

(Sumber : Sugiyono, 2019)

Analisis data yang dihasilkan dari penilaian Validator dapat dilakukan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor penilaian

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Kriteria kevalidan dapat penilaian validator ahli media, alimateri, ahli bahasa terhadap penggunaan media puzzle. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media

Skor (dalam persen)	Kategori kelayakan
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak (tidak perlu revisi)
41-60%	Cukup Layak (tidak perlu revisi)
21-40%	Kurang Layak (revisi)
<20%	Tidak Layak (revisi)

(Sumber : Arikunto & Cepi, 2018)

3.7.2 Analisis Hasil Tes

Analisis tes hasil belajar dilakukan untuk melihat keefektifan media *Puzzle*. Hasil tes belajar siswa dinilai berdasarkan pedoman penskoran. Analisis yang digunakan adalah dengan mengatur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, Uji coba pengujian dan menggunakan produk pengembangan (*before-after*). Membandingkan nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Hal ini dilakukan untuk dapat melihat tingkat keefektifan media pembelajaran yang dilakukan.

Deteksi kebenaran jawaban siswa persoalnya akan dinilai dengan jumlah huruf yang bisa disusun dengan benar. Setiap satu pertanyaan memiliki bobot nilai 10 dengan nilai maksimal untuk tes ini adalah 100. Setiap soal memiliki total skor yang sama, namun dengan pembagian skor yang berbeda di dalamnya. Skor yang didapat siswa dari hasil tes dihitung nilainya dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Untuk mengkonversi data tes hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan (p)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Persentase hasil belajar siswa selanjutnya ditentukan dalam kategori hasil belajar siswa pada modifikasi table berikut ini.

Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori penilaian
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Kurang Baik

(Sumber : Sofnidar & Yuliana, 2018)

3.7.3 Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Data respon siswa akan didapatkan dari angket yang dibagikan kepada seluruh siswa setelah proses penggunaan media selesai. Tujuannya adalah guna mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran. Persentase tanggapan peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Perhitungan Nilai : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah frekuensi/banyaknya individu

Tolak ukur yang digunakan untuk dapat menginterpretasikan persentase nilai tanggapan peserta didik dan guru dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3.9 Penilaian Tanggapan Guru dan Peserta Didik

No	Persentase	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Setuju (SS)
2	61%-80%	Setuju (S)
3	41%-60%	Kurang Setuju (KS)
4	21%-40%	Tidak Setuju (TS)
5	<20%	Sangat Tidak Setuju (STS)

(Sumber: Ridwan, 2013)

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar (SD) Negeri Blang Kucak merupakan sekolah tingkat dasar yang berada dibawah naungan Pemerintah Daerah Kabupaten Bener Meriah. SDN Blang Kucak berada di Desa Blang Kucak, Kecamatan Wih Pesam Kabupaten Bener. Kurikulum yang digunakan disekolah ini adalah kurikulum merdeka.

1. Profil SD Negeri Blang Kucak

Tabel 4.1 Profil SDN Blang Kucak

Nama Sekolah	:	SD NEGERI BLANG KUCAK			
	:	10107232			
Jenjang Pendidikan	:	SD			
Status Sekolah	:	Negeri			
Alamat Sekolah	:	Blang Kucak			
RT / RW	:	0	/	0	
Kode Pos	:	24581			
Kelurahan	:	Blang Kucak			
Kecamatan	:	Kec. Wih Pesam			
Kabupaten/Kota	:	Kab. Bener Meriah			
Provinsi	:	Prov. Aceh			
Negara	:	Indonesia			
Posisi Geografis	:	4,7291		Lintang	
	:	96,763		Bujur	
Tanggal SK Pendirian	:	1981-09-11			
Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah			

SK Izin Operasional	:	421.5/128/DIKBUD/2015
Tanggal SK Izin Operasional	:	2015-01-02

2. Fasilitas Sekolah

Tabel 4.2 Fasilitas Sekolah

No	Nama Prasarana	Panjang	Lebar
1	Ruang Kepala Sekolah	8	7
2	Ruang Guru	4	4
3	Perpustakaan	8	7
4	Ruang kelas 1	8	7
5	Ruang kelas 2	8	7
6	Ruang kelas 3	8	7
7	Ruang kelas 4	8	7
8	Ruang kelas 5	8	7
9	Ruang kelas 6	8	7
10	WC	2	1,5
11	WC	2	1,5
12	WC	2	1,5
13	WC	2	1,5

3. Jumlah Guru, Karyawan dan Siswa

Tabel 4.3 Jumlah Guru dan Pegawai SD Negeri Blang Kucak

Jenis PTK	Jumlah
Penjaga Sekolah	1 Orang
Guru Mapel	2 Orang
Tenaga Administrasi Sekolah	1 Orang
Guru Kelas	7 Orang
Kepala Sekolah	1 Orang
Total	12 rang

4. Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tabel 4.4 Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Tingkat 1	6	4	10
Tingkat 5	9	11	20
Tingkat 4	4	5	9
Tingkat 2	7	5	14
Tingkat 3	3	9	12
Tingkat 6	9	11	20
Total	34	51	85

4.1.2 Hasil Analisis Pengembangan Media *Puzzle*

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle* yang berbentuk papan dengan materi huruf yang harus disusun dan kemudian dijodohkan dengan gambar anggota tubuh. Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan yaitu *Research and Development (R&D)*. Penelitian jenis ini melalui lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun deskripsi hasil penelitian dari penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada materi tubuhku adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Tahapan pertama pada penelitian pengembangan adalah tahap analisis. Pada tahapan ini, dilakukan beberapa analisis yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi. Hasil penelitian yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri Blang Kucak adalah kurikulum K-13. Peneliti melakukan analisis Kompetensi Dasar bermuatan pada buku tematik yang berlaku pada kurikulum K-13. Pencapaian kompetensi dasar ini memperhatikan tujuan pembelajaran yang tercantum pada buku guru.

b. Hasil analisis kebutuhan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *puzzle* dengan jenis *spelling puzzle*. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya di kelas 1 SD Negeri Blang Kucak pada mata pelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media *puzzle* belum pernah dilakukan oleh guru kelas pada proses pembelajaran. Guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah dengan bantuan gambar pada buku tematik sebagai acuan. Sehingga kelas hanya aktif dari satu arah dan menciptakan kebosanan pada peserta didik. Pada akhirnya pembelajaran dirasa kurang efektif untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, karena peserta didik tidak terlibat secara langsung dalam penggunaan media belajar. Peserta didik hanya bisa melihat dan mengamati media pembelajaran saja. Sehingga kelas tidak aktif, hal ini juga menjadikan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa juga menjadi kurang baik.

Media belajar yang sebelumnya digunakan guru dinilai kurang efektif, sehingga peneliti ingin mengenalkan dan melakukan uji coba untuk menggunakan media pembelajaran yang lain. Media pembelajaran yang sesuai adalah media yang dapat menarik perhatian peserta didik, media yang mampu membuat peserta

didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan media yang baik adalah media yang dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik

c. Hasil Analisis Materi

Analisis materi yang digunakan tercantun pada buku tematik kelas 1 SD pada tema 1 subtema 2. Kompetensi dasar dan indikator untuk materi tubuhku diantaranya adalah sebagai berikut:

- Kompetensi Dasar
 - Menentukan kosa kata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana dan atau syair lagu)
- Indikator
 - Menjodohkan gambar dan kata anggota tubuh dengan tepat
 - Menggunakan kosa kata tentang anggota tubuh dengan tepat dalam bahasa lisan atau tulisan

2. Desain (Design)

Setelah tahap analisis, maka tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan. Pada taapan ini maka peneliti melakukan perancangan terhadap media *puzzle* pada materi tubuhku yang akan dikembangkan. Terdapat 2 langkah pada tahap perancangan media ini yaitu penyusunan kerangka media, dan penyusunan desain media.

a. Penyusunan kerangka media

Kerangka media *puzzle* disusun dalam kerangka yaitu kerangka untuk medianya sendiri. Kerangka materi disusun meliputi kosa kata anggota tubuh dan

panca indera. Sedangkan untuk kerangka media berbentuk papan peraga yang didalamnya terdapat potongan huruf yang berjumlah 13 nama anggota tubuh dan panca indera.

Gambar 4.1 Kerangka Media *Puzzle*



b. Penyusunan desain media

Proses awal pembuatan media pembelajaran *puzzle* ini dilakukan dengan membuat desain menggunakan CanvaPro. Media *puzzle* yang dikembangkan terdiri dari papan penyangga, gambar tubuh, dan potongan kosa kata anggota tubuh dan panca indera. Media *puzzle* memiliki ukuran 40 cm x 50 cm dengan menggunakan aplikasi bahan kayu lapis atau lebih sering disebut dengan tripleks yang aman sehingga aman digunakan untuk siswa, selain aman bahan ini juga awet dan dapat digunakan berulang. Tampilan media *Spelling puzzle* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Tampilan Media *Puzzle*

No	Tampilan Media	Keterangan
1.		Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini terdiri dari 13 kosa kata anggota tubuh dan panca indra yang harus disusun dan dicocokkan dengan gambar yang tertera. Pada media ini juga terdapat tanda panah sebagai penghubung antar kosa kata dan gambar anggota tubuh.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap analisis dan desain selesai maka tahapan ketiga adalah tahap pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk untuk melihat kelayakan media *puzzle* yang sebelumnya telah didesain. Selain mendapatkan penilaian kelayakan, media ini kemudian akan diberikan kritik dan saran dari tiga validator yang terdiri dari dua dosen yaitu Bapak Mukhroji, MT sebagai validator ahli media dan Bapak Teuku Mahmud, M.Pd sebagai validator ahli materi dan ahli bahasa serta peneliti juga menggunakan respon dari guru kelas 1 SDN Blang Kucak yaitu Ibu Kasmawati, S.Pd. Pada tahap validasi ini, peneliti langsung mendatangi validator untuk dapat menilai dan memvalidasi media yang telah dibuat sebelumnya yaitu media *puzzle*. Untuk lebih jelasnya akan dibahas secara lebih rinci dibawah ini:

a. Hasil Validasi Media

Penilaian oleh ahli media dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yakni berupa angket yang didalamnya memuat

kolom pertanyaan, komentar/masukan dan saran. Sebelumnya peneliti menjelaskan cara kerja dan tujuan media pembelajaran *puzzle* ini kepada ahli media, kemudian ahli media mengisi lembar angket yang telah disediakan. Validasi ahli media bertujuan untuk menguji pengembangan dan kelayakan media, yang didalamnya memuat aspek penilaian kelayakan kemudahan penggunaan, kemampuan media menambah pengetahuan, kemenarikan tampilan, dan pengoperasionalan. Validator yang menjadi ahli media yaitu Bapak Mukhroji, MT dan dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2023 Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Validasi Media

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Kesederhanaan (Rapih, Teratur, dan tidak terdapat objek dan latar yang mengganggu)	4
2.	Sampul luar menarik dan memiliki focus	5
3.	Pengunaan gambar sesuai dengan materi	5
4.	Pemilihan komposisi warna memiliki keserasian dan tidak mengganggu	4
5.	Warna, ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	5
6.	Efisiensi dan menarik pada letak komponen media	4
7.	Pemilihan kualitas bahan dan kerapian memungkinkan dapat digunakan berulang	5
8.	Kesatuan seluruh komponen media yang saling berkaitan	4
9.	Media dapat digunakan oleh siswa secara mudah	4
10.	Desain media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	5
11.	Media ini dapat membantu siswa memecahkan masalah penguasaan kosa kata siswa	5
12.	Bentuk yang digunakan dalam media ini sesuai dengan kriteria anak SD	5

13.	Media ini mudah digunakan oleh siswa baik individu maupun kelompok	4
14.	Media ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun kondisinya	4
15.	Media ini membantu siswa menjadi aktif dalam pembelajaran	5
Jumlah		69
Persentase		92,24%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan validasi ahli media pada tabel diatas dapat diketahui bahwa validasi media *puzzle* diperoleh penilaian sebesar 92,24% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.. Adapun dari penilaian ahli media tersebut juga terdapat beberapa catatan yakni untuk kemudian hari media pembelajaran *puzzle* dapat dibuat dengan versi digital (tidak perlu dilakukan revisi).

b. Hasil Validasi Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan memberikan angket berupa kolom pertanyaan, masukan dan saran. Validasi oleh ahli materi ini bertujuan untuk memberikan penilaian tentang kesesuaian media dengan KI dan KD, keakuratan materi dan aspek pembelajaran. Dari penilaian tersebut, telah dilakukan revisi sesuai saran. Validator yang menjadi ahli materi adalah Bapak Teuku Mahmud, M.Pd . melaksanakan validasi ini pada tanggal 21 Juli 2023 Adapun hasil validasinya dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 4.7 Validasi Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	5
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai siswa.	5
3.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	5
4.	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kondisi siswa	5
5.	Mampu memberikan motivasi kepada siswa	5
6.	Kebenaran konsep materi	5
7.	Materi yang di sajikan mudah dipahami	5
8.	Urutan penyajian dalam materi pembelajaran	5
9.	Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan ketepatan penggunaan	5
10.	Adanya interaktivitas siswa dengan media	5
11.	Adanyakegiatan bermain sambil belajar	5
Jumlah		55
Persentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan validasi ahli materi pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai validasi materi diperoleh penilaian dengan persentase 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Adapun dari penilaian ahli materi tersebut juga terdapat catatan yakni media *puzzle* ini dapat diterapkan disekolah dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Selanjutnya validasi materi juga dilakukan kepada Guru Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon dan penilaian dari pendidik terkait media yang dikembangkan peneliti. Pada angket ini, guru yang

akan menjadi validator adalah Ibu Kasmawati S.Pd., selaku guru kelas 1 SDN Blang Kucak. Berdasarkan angket yang telah diisi, maka hasil validasi respon guru adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Angket Guru

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Materi dalam media ini sesuai dengan SK, KD dan Tujuan pembelajaran.	5
2.	Materi dalam media ini mudah untuk dipahami.	5
3.	Huruf mudah disusun dan dibaca.	5
4.	Materi dikemas dengan menarik.	4
5.	Desain media ini praktis, lues dan bertahan digunakan sebagai media pembelajaran.	5
6.	Dengan menggunakan media ini, siswa lebih bersemangat belajar.	5
7.	Dengan menggunakan media ini, siswa lebih tertarik untuk belajar.	5
8.	Dengan menggunakan media ini, siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	5
9.	Penggunaan media secara berkelompok dapat meningkatkan partisipasi siswa.	4
10.	Media ini dapat digunakan siswa untuk belajar dan bermain (dalam artian positif)	5
Jumlah Nilai		48
Persentase		96%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, telah diuji cobakan media kepada pendidik kelas 1SD Negeri Blang Kucak dengan hasil persentase 96% kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tubuhku.

c. Hasil Validasi Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa juga dilakukan dengan bertujuan untuk mengukur pengembangan bahasa yang di dalamnya memuat aspek fungsi penggunaan bahasa, kejelasan bahasa, aspek kesesuaian bahasa. Adapun validator ahli bahasa dilakukan pada tanggal 21 juli 2023 dengan Bapak, Teuku Mahmud, M.Pd. Adapun hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Validasi Bahasa

NO	Pertanyaan	Nilai
1.	Ketepatan ejaan sesuai dengan Materi	5
2.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	5
3.	Penggunaan bahasa tepat dan santun	5
4.	Siswa paham terhadap bahasa yang disampaikan	5
5.	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa	5
6.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efesien	5
Jumlah		30
Persentase		100%
Kritertia		Sangat Layak

Berdasarkan validasi ahli bahasa pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa penilaian mendapatkan jumlah skor maksimal dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa tersebut media *puzzle* ini dinyatakan sangat layak digunakan. Adapun dari penilaian tersebut juga terdapat komentar bahwa media sudah layak untuk digunakan.

Kemudian hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa secara keseluruhan dihitung guna mendapatkan nilai persentase kelayakan penggunaan

media yang telah di uji coba sebelumnya. Untuk dapat menghitung nilai dari validator tersebut maka peneliti menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Perhitungan Nilai : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{92,24+100+96+100}{4}$$

$$P = \frac{388,24}{4}$$

$$P = 97,06\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Jumlah Persentase Keseluruhan Subjek

N : Jumlah frekuensi/banyaknya individu

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata persentase hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa ada sebesar 97,06%. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* sangat layak untuk dapat digunakan pada kelas 1 SDN Blang Kucak.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan selanjutnya dalam penelitian pengembangan ADDIE adalah implementasi. Setelah dilakukan tahapan validasi sebelumnya, maka media saat ini akan diuji coba pada guru dan siswa kelas 1 SDN Blang kucak. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada materi tubuhku. Hasil uji coba media *puzzle* adalah sebagai berikut. :

a. Hasil Respon Siswa

Selain untuk melihat respon guru, peneliti juga membagikan angket respon kepada siswa kelas 1 SDN Blang Kucak. Hasil angket respon penilaian dari 10 peserta didik kelas 1 SD Negeri Blang Kucak sebagai berikut:

4.10 Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Saya senang belajar hari ini	46
2.	Saya tertarik dengan permainan <i>puzzle</i>	48
3.	Saya pandai menyusun <i>puzzle</i>	48
4.	Saya semangat belajar hari ini	50
5.	Saya mengerti pelajaran hari ini	47
Jumlah Nilai		239
Persentase		95,6%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut telah diuji cobakan media kepada siswa kelas 1SD Negeri Blang Kucak dengan hasil 95,6% dengan kategori sangat layak digunakan. Dilihat dari hasil penilaian pendidik 1 SD Negeri Blang Kucak dengan kategori sangat layak digunakan untuk pembelajaran materi tubuhku pelajaran bahasa Indonesia.

b. Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dilihat untuk dapat mengukur pemahaman peserta didik baik sebelum maupun setelah media dikembangkan. Pada uji coba penggunaan media pembelajaran *puzzle* ini peneliti melakukan tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membedakan hasil belajar siswa kelas 1 SD

Negeri Blang Kucak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*. Hasil belajar siswa kelas 1 SDN Blang Kucak disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Nilai hasil Pre-test dan Post-test siswa kelas 1 SDN Blang Kucak

NO	Nama Siswa	Nilai			
		<i>Pre-Test</i>	Keterangan	<i>Post-Test</i>	Keterangan
1.	MQ	89,9	Tuntas	93,2	Tuntas
2.	SM	100	Tuntas	96,5	Tuntas
3.	A	46,6	Belum Tuntas	100	Tuntas
4.	FY	100	Tuntas	100	Tuntas
5.	R	59,6	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
6.	RW	48,2	Belum Tuntas	100	Tuntas
7.	AA	51,2	Belum Tuntas	100	Tuntas
8.	SR	56	Belum Tuntas	80	Tuntas
9.	MY	53	Belum Tuntas	100	Tuntas
10.	SS	53,2	Belum Tuntas	100	Tuntas
Nilai Rata-Rata		65,71		93,32	
Persentase Ketidaktuntasan		70%		10%	
Persentase Ketuntasan		30%		90%	

Pre-test dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan *post-test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang sudah menggunakan media yang dikembangkan. Deteksi kebenaran jawaban siswa persoalnya akan dinilai dengan jumlah huruf yang bisa disusun dengan benar. Berdasarkan tabel diatas nilai ketuntasan belajar *pre-test* di konversi data tes hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan (p)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$(p) = \frac{3}{10} \times 100\%$$

$$(p) = 30 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang lulus dalam mengikuti *pre test* sebanyak 10 orang dengan hasil hanya 3 siswa lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dikonversi menjadi 30%. Sedangkan 7 siswa tidak lulus KKM. Dengan demikian, tingkat pencapaian kriteria ketuntasan hasil belajar siswa pada saat *pre-test* masuk kedalam kategori kurang baik, sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran untuk dapat dilaksanakannya proses pembelajaran secara lebih efektif.

Selanjutnya adalah perhitungan ketuntasan belajar untuk nilai *post-test* yang dilakukan setelah uji coba media pembelajaran. Dalam hal ini perhitungan nilai dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan (p)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$(p) = \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$(p) = 90 \%$$

Hasil perhitungan ketuntasan belajar siswa diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang lulus KKM meningkat pesat dengan jumlah 9 siswa. Hanya satu siswa yang tidak mendapatkan nilai yang melebihi batas minimal KKM. Sehingga jika dikonversi menjadi 90%.

Berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar yang dikemukakan oleh Sofnidar & Yuliana (2018) maka tingkat pencapaian hasil belajar 90% masuk kedalam katefori sangat baik. dan masuk kedalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran *puzzle* dapat dinilai efektif dan layak untuk dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tubuhku untuk siswa kelas 1 SD.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan yang terakhir adalah evaluasi. Tujuannya yaitu untuk dapat menyempurnakan kembali media yang telah dikembangkan. Media telah dihasilkan mulai dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan dan implementasi sehingga menghasilkan produk final berupa media pembelajaran *puzzle* dalam materi tubuhku. Media ini telah divalidasi dan dinyatakan layak dan sangat menarik untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar kelas 1. Kekurangan media *puzzle* ini ialah hanya dapat diaplikasikan dalam satu materi sehingga media *puzzle* ini hanya dapat membantu siswa memahami materi tubuhku.

4.2 Pembahasan

Penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) telah menghasilkan sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi tubuhku pada kelas 1 SDN Blang Kucak, media tersebut adalah media *puzzle*.

Validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa juga kepada guru Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan pemikiran rasional. Penilaian dilakukan dengan menggunakan kuesioner validasi media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa juga kepada guru Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak dilakukan untuk mengetahui kesesuaian, kekurangan dan kelebihan media pembelajaran serta untuk memberikan saran dan komentar pada media *puzzle* berbasis *spelling puzzle*.

Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase penilaian sebesar 92,24% dengan kriteria sangat layak. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yang dibuat sudah sangat bagus, namun untuk pengembangan kedepan agar dapat dibuat *puzzle* versi digitalnya. Media ini tidak ada dilakukan revisi atau perbaikan. Sedangkan untuk validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak.

Ahli materi memberikan saran untuk melakukan penyesuaian dengan kriteria ejaan yang disempurnakan dengan baik dan benar. Untuk validasi bahasa yang digunakan pada media menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Ahli bahasa tidak memberikan saran maupun masukan hanya saja memberikan komentar bahwasannya media sudah layak untuk dipergunakan.

Hasil validasi materi oleh Guru pada pengembangan media *puzzle* maka peneliti mendapatkan hasil sebesar 96%. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa respon guru kelas 1 SD Negeri Blang Kucak terhadap media pengembangan

puzzle adalah sangat baik. Selanjutnya untuk hasil respon siswa peneliti mendapatkan nilai 95,6 % dan masuk kedalam kategori sangat layak.

Guru memberikan tanggapan positif bahwa konsep media mudah dipahami, dapat digunakan belajar dan bermain sehingga media dapat dengan mudah digunakan dalam penyampaian materi yang lebih menarik. Pembelajaran lebih bervariasi dengan melibatkan siswa dalam penggunaannya, pengajaran guru menjadi menyenangkan. Guru memutuskan bahwa media *puzzle* berbasis *spelling puzzle* dengan materi tubuhku efektif dan layak sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan hasil seluruh validasi dari ahli media, ahli materi yang didalamnya terdapat validasi guru dan validasi ahli bahasa maka dapat disimpulkan bahwasannya media *puzzle* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tubuhku kelas 1 SD Negeri Blang Kucak dengan nilai 96,07%. Hal ini berarti tidak perlu ada pengulangan pengembangan media kembali.

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi, dan memungkinkan siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Pembelajaran menggunakan media *puzzle* terbukti efektif pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada uji coba produk maupun pada pemakaian produk di kelas mengalami peningkatan setelah diterapkan media *spelling puzzle*. KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah ≥ 67 . Pada uji coba produk hasil belajar siswa sebelum diterapkan media *puzzle* memiliki nilai rata-rata 65,71 dan nilai rata-rata 93,32 setelah diterapkan media *spelling puzzle*.

Sebelum media dikenalkan kepada siswa, peneliti melakukan kegiatan *pre-test* terlebih dahulu. Perolehan nilai siswa pada hasil *pre-test* pada siswa hanya 3 siswa yang dinyatakan lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan skor 89,9-100. Sedangkan untuk siswa yang tidak dinyatakan lulus KKM sebanyak 7 orang dengan skor 46-59,6. Hal ini tentunya menjadikan proses pembelajaran belum berhasil dan efektif. Karena hanya 30% siswa saja yang mengerti dan memperoleh hasil yang sangat baik.

Pada saat pelaksanaan *pre-test* siswa terlihat kurang aktif pada pembelajaran. Siswa juga cenderung tidak tertarik dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, mereka juga terlihat bosan dengan metode yang digunakan oleh guru sebelumnya sehingga pembelajaran kurang efektif dilaksanakan.

Setelah adanya uji coba produk yang juga dilakukan pada 10 orang siswa kelas 1 SDN Blang Kucak didapatkan data hasil belajar berupa nilai *posttest* yang meningkat tajam yaitu hanya 1 atau 10% siswa yang tidak tuntas KKM, sedangkan untuk 9 siswa atau sekitar 30% siswa sudah tuntas dengan nilai yang sangat baik.

Pada saat pembelajaran pelajaran bahasa Indonesia yang berlangsung dengan menggunakan media *puzzle* peneliti melihat siswa sangat bersemangat dan tertarik dengan media tersebut. Hal ini dilihat dari antusias siswa yang ingin mencoba media *puzzle*, siswa juga terlihat senang dan tidak merasakan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa juga dapat mengerti dan dapat menyusun *puzzle* dengan baik dan benar.

Pengembangan media *puzzle* ini dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisiensi, dan kemenarikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum yang berlaku. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mempererat proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan lingkungannya, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi pada pemakaian di kelas yang menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ceramah dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan *spelling puzzle*. Peningkatan nilai hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media *spelling puzzle* pada materi tubuhku efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Faktor yang mempengaruhi hal tersebut salah satunya yaitu siswa lebih tertarik untuk belajar dan mencari tahu tentang materi tubuhku. Media ini menerapkan permainan dengan menyusun huruf menjadi kata dan dan dijodohkan dengan gambar. Sehingga siswa menjadi tertantang untuk belajar agar dapat menyelesaikan permainan pada media tersebut. Faktor berikutnya, media *spelling puzzle* yang digunakan untuk belajar dan bermain dapat melatih kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Manfaat bermain *Puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah

Jadi, secara keseluruhan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa serta hasil belajar siswa dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan dalam kategori sangat layak serta sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tubuhku untuk dapat meningkatkan kosa kata siswa kelas 1 SD.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada bagian sebelumnya terkait “Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *spelling puzzle* terhadap penguasaan kosa kata siswa yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kemudian juga berdasarkan respon yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media *puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa di kelas sebelum menggunakan media *puzzle* yaitu 65,71 dan setelah menggunakan media nilai rata-ratanya adalah sebesar 93,32 sehingga dapat dinyatakan sangat efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian di atas, maka peneliti merekomendasikan pada:

1. Sekolah diharapkan adanya tambahan bekal kemampuan untuk dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
2. Guru diharapkan bisa membuat media pembelajaran yang inovatif dan sederhana yang bisa meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, mempermudah siswa pada mata pelajaran yang dianggap sulit, dan menerapkan media yang sudah ada pada pembelajaran selanjutnya.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat digunakan media pembelajaran *spelling puzzle* untuk mata pelajaran yang lain dan dapat melakukan penelitian dengan menggunakan strategi yang berbeda sehingga ditemukan alternatif pembelajaran lain yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M & Asrori, M. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ali, M. 2004. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Argensindo.
- Arikunto, S. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badriyah. 2022. Pengembangan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI. *Skripsi*. Fakultas Keagamaan Islam. Universitas Nahdatul Ulama Al-Ghazali Cilacap.
- Dianti, E.N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*. Vol 6, No 2
- Elfanany, Burhan. 2011. *Strategi Jitu Meningkatkan Skor Tes IQ Anak*
- Fadhli, Aulia. 2010. *Koleksi Games Seru & Kreatif untuk Meningkatkan IQ dan ESQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Hamalik, O. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hayati, M. & Nurhasanawati. 2014. *Desain Pembelajaran*. Pekanbaru : CV Mutiara Pesisir Sumatra
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit
- Jampel, I.N, Tegeh, I.M & Pudjawan, K. 2015. *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Junita, S & Munandar, H. 2019. Penerapan Media *Puzzle* untuk pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan *Sains-Edutainment*. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 6, No 1
- Lestari, I. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang : Akademia Permata.
- Parton, P.A & Al-Barry, M.D. 2001. *Kampus Ilmiah Populer*. Surabaya : Arloka
Prasekolah (Paud & TK). Jakarta: Republika Penerbit

- Prasetowo, A. 2019. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press
- Rahayu, Mugi dan Stephani Diah Pamelasari. 2015. *Pengaruh Teknik Story Telling Menggunakan Media Puzzle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII pada Materi Energi dalam Sistem Kehidupan*. Unnes Education Journal. Vol. 4, No. 3.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano* Vol. 3 No. 1, Hal 59-72
- Rosdijati, N. 2011. *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta : Erlangga
- Sari, Y. D. M. 2016. Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang. *Skripsi*. Program Sarjana UNNES
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan H&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional
- Widodo, C. S. & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gramedia
- Winanti, S. 2014. Pengembangan Media *Puzzle* Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta