

Pengembangan Media Puzka pada Materi Pengenalan Kata Untuk Pemahaman Siswa Kelas 1 SDN Malingping

Nurul Febriani¹ Mohammad Fahmi Nugraha² Anggia Suci Pratiwi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}
Email: nurulfebriani753@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemahaman peserta didik pada materi pengenalan suku kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih cukup rendah. Rendahnya pemahaman tersebut terjadi karena guru kurang menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan sebuah pengembangan media puzka (puzzle suku kata) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi suku kata. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media puzka dan mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analysis, (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. Penelitian ini melibatkan subjek dari siswa kelas I SDN Malingping. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, test dan angket. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa (1) pengembangan media puzka disusun dengan kayu dan stiker gambar yang berisi puzzle alat transportasi, pekerjaan dan hewan yang divalidasi oleh 3 validator ahli yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. (2) penggunaan media puzka mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas I SDN Malingping pada materi suku kata, sebab: a) media puzka telah disesuaikan pada aspek ketersediaan, keefektivan, kualitas produk, peserta didik, kemampuan penggunaan, fleksibilitas, alokasi waktu, dan tujuan pembelajaran; b) desain menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa; c) kesesuaian desain media puzka dengan isi materi, d) penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, d) pemilihan gambar puzka sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik, e) pembelajaran menggunakan media puzka dikemas dalam permainan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzka, Pemahaman Siswa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan oranglain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Secara etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari Bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Adapun klasifikasi untuk pendidikan itu sendiri secara umum terbagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Pendidikan sangatlah penting bagi setiap orang di dunia, khususnya pada anak dan remaja memiliki peluang yang lebih baik untuk bersekolah. Namun sekitar 4,1 juta anak-anak dan remaja berusia 7-18 tahun tidak bersekolah, anak-anak dan remaja tersebut berasal dari keluarga miskin yang tinggal di daerah terpencil di Negara Indonesia dan beresiko putus sekolah, karena tidak mempunyai biaya. Kesulitan yang dialami baik oleh anak yang putus sekolah dapat menghambat pada motorik halusny, sehingga banyak anak yang tidak bisa membaca.

Melihat fenomena yang terjadi pada tahun 2018 *The Organisation Economic Co-operation and Development* (OECD) mengumpulkan hasil survey *Programme for International Student Assessment* (PISA). peringkat yang kurang memuaskan seperti hasil PISA pada tahun-tahun sebelumnya, hal tersebut berdasarkan survey dan data yang telah diterbitkan OECD pada periode 2009 sampai 2015 Indonesia mendapatkan peringkat ke 10 terbawah yang berarti mendapatkan skor yang hamper selalu dibawah rata-rata. Sementara hasil survey PISA pada tahun 2018, Indonesia menempati urutan ke 74 yaitu mendapatkan peringkat ke 6 dari bawah. Melihat fenomena yang terjadi seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa pendidikan di Indonesia sangatlah memprihatinkan karena melihat dari ranking PISA khususnya pada Bahasa Indonesia mendapat peringkat 71. Mengapa kualitas pendidikan di Indonesia rendah hingga sekarang ini, terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya kualitas pendidikan rendah yaitu diantaranya bisa dilihat dari sistem pendidikan yang membelenggu. Dengan wawancara melihat beberapa sekolah yang ada di Tasikmalaya, yaitu SDN Malingping, SDN 4 Mangunreja dan SDN Balandongan, untuk mengetahui permasalahan yang berada di sekolah bahwasanya hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti yaitu hasil belajar siswa masih dibawah KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan penggunaan media pada saat pembelajaran, guru jarang menggunakan media, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga tidak semua pelajaran menggunakan media.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut: Kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran? Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan media dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif? Kurangnya pemahaman siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia? Masih menggunakan sumber dari buku selama pembelajaran? Pembatasan digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah, agar penelitian ini 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 penggunaan media *puzzle* pada materi pengenalan kata pada kelas 1; Media yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran kognitif; Peneliti hanya menguji tentang Pengembangan Media *Puzzka* Pada Materi Pengenalan Kata Untuk Kelas 1 SDN Malingping. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana Pengembangan Media *Puzka* Pada Materi Pengenalan Kata Untuk Pemahaman Siswa Kelas 1 di SDN Malingping? Bagaimana keefektifan media *puzzle* terhadap penguasaan kosakata siswa pada materi pengenalan kata kelas 1 SDN Malingping? Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui Pengembangan Media *Puzka* Pada Materi Pengenalan Kata Untuk Pemahaman Siswa Kelas 1 di SDN Malingping. Untuk mengetahui keefektifan media *puzzle* terhadap penguasaan kosakata siswa pada materi pengenalan kata kelas 1 SDN Malingping.

Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang memiliki penelitian yang sama yaitu:

1. Pengembangan Media *Puzzle* Pengenalan Kata Terhadap Pemahaman Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media *puzzle* untuk menumbuhkan kemampuan mengenal kata untuk anak SD. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan sampai uji tahap validasi dengan mengembangkan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya dengan menggunakan model pengembangan. ADDEI, *Analysis, Design, Develop, Evaluation, dan Implementation*). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and*

Development/ R&D. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, adapun instrument penelitiannya yaitu lembar validasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data pengembangan dan analisis data kevalidan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* pengenalan kata setelah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli validator media dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kata untuk anak SD, selain itu dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dari hasil analisis data kevalidan media dan instrument, diperoleh nilai rata-rata kevalidan dari semua validator $3,52 \leq V \leq 4$ sangat valid sehingga dapat dikatakan media *puzzle* pengenalan kata dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal kata. Peningkatan ini terjadi karena kelengkapan fitur media *puzzle* pengenalan kata berupa tema yang beragam, ilustrasi yang menarik dari segi gambar, nama gambar, huruf a-z, warna, bentuk, dan segi penggunaannya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Dibuktikan dengan nilai rata-rata. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengembangan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya disebut "*Research and Development*" atau biasa juga disebut (R&D). Pemilihan jenis penelitian dan pengembangan didasarkan bahwa pada penelitian ini dimaksudkan untuk membuat produk berupa media pembelajaran *puzzle* yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang mana hal tersebut sejalan dengan pengertian R&D menurut Sugiyono (2019:297) bahwa "*Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut".

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Agustina Ellyana (2016 : 3) yang mengatakan 10 tahapan penelitian yaitu : *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, operational product testing, final product revision, operational product testing, dissemination and implementation*. Dari sepuluh *tahapan* yang dikemukakan oleh Borg and Gall, peneliti menyederhanakan tahapan menjadi tujuh tahapan penelitian, merujuk pada Sukmadinata dalam Agustina Ellyana (2016: 3) yang mengemukakan bahwa peneliti dapat menghentikan penelitian pada tahapan sesuai yang dibutuhkan, karena tahapan yang dilaksanakan secara menyeluruh membutuhkan biaya yang mahal, cakupan yang sangat luas dan waktu yang lama. Tujuh tahapan penelitian Borg and Gall dalam Sukmadinata (2016 : 169) yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research And Information Collecting*). Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data, mengidentifikasi serta merangkum masalah yang dilakukan melalui pengkajian pustaka, observasi lapangan, wawancara dan pembuatan *State of Art*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dilapangan ditemukan beberapa permasalahan seperti hasil belajar yang belum maksimal karena banyak siswa yang nilainya masih dibawah KKM, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran disekolah dasar. Adapun kesimpulan dari *State of Art* yang telah dibuat yaitu mengenai media yang dikembangkannya berupa *Puzzle* pengenalan kata dimana pada *Puzzle* ini terdapat kombinasi dari beberapa media seperti berupa musik, gambar, teks bacaan, dan *quiz* yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bisa digunakan kapan saja.

2. Perencanaan (*Planning*). Penelitian harus disusun dengan perencanaan yang matang agar tujuan penelitian dapat dicapai. Menurut Borg and Gall dalam Sukmadinata (2017 : 169) untuk menyusun rencana penelitian meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan draft produk (*Develop Preliminary Form of Product*). Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang akan dilakukan berdasarkan kerangka yang telah dibuat:
 - a. Pengembangan dan perencanaan desain. Pengembangan dan perencanaan desain dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan, materi, serta pembuatan desain
 - b. Penyusunan instrumen penelitian. Penyusunan instrumen penelitian didasarkan pada kajian teori yang telah dibahas. Setelah penyusunan instrumen penelitian tersebut dilanjutkan dengan melakukan validasi instrumen
 - c. Validasi ahli. Pada tahap ini dilakukan pengukuran produk media pembelajaran oleh para ahli, seperti ahli media, dan ahli materi sehingga didapatkan masukan agar dapat memperbaiki media pembelajaran sebelum diujicobakan di lapangan.
 - d. Revisi tahap I. Setelah menerima masukan dari ahli media serta materi pada tahap sebelumnya, peneliti kemudian mengerjakan perbaikan media didasarkan masukan para ahli tersebut yang kemudian akan dilakukan validasi tahap kedua untuk mendapatkan masukan dari media pembelajaran yang telah diperbaiki berdasarkan masukan pada validasi tahap I.
4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*). Tahap ini merupakan tahapan pengujian media pembelajaran yang dilakukan pada suatu kelompok. Pengujian untuk melihat respon subjek penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pengujian dilakukan dengan dua tahap uji coba, yang pertama uji kelompok kecil dan kedua uji kelompok besar dilakukan pada 15 siswa. Subjek akan dipilih berdasarkan hasil *simple random sampling*.
5. Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*). Pada tahap ini dilakukan revisi yang didasarkan pada validasi ahli dan uji coba produk. Menurut Borg & Gall dalam Sukmadinata (2016 : 170) dalam revisi awal dapat dilakukan dengan melakukan revisi produk dengan memperbaiki atau menyempurnakan hasil dari uji coba terhadap produk yang didasarkan pada saran-saran uji coba.
6. Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Product Testing*). Pada tahap ini dilakukan uji lapangan dengan menggunakan metode eksperimen *control group design* yang akan dilakukan di SDN Malingping. Subjek akan dipilih berdasarkan *sample random sampling*.
7. Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*). Pada tahap akhir ini dilakukan revisi produk hasil dari uji lapangan.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan suatu wilayah yang terdiri dari obyek maupun subyek dengan sifat serta kualitas tertentu yang diteliti oleh peneliti untuk ditarik kesimpulan dari penelitian tersebut, Sugiyono (2020 : 65) populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan bahwa populasi adalah salah satu sumber yang dapat menjadi komponen penelitian, yaitu yang berperan menghasilkan data yaitu subyek atau obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah SDN Malingping, SDN Balandongan dan SDN 4 Mangunreja. Subyek tersebut ditetapkan berdasarkan hasil *sampel random sampling*.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi mengenai penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan (R&D) ini diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang memiliki karakteristik lebih spesifik dibandingkan dengan metode lainnya yaitu wawancara dan kuesioner. Menurut Nasution dalam sugiyono (2019:297) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Sedangkan menurut Marshall dalam sugiyono (2019:297) menyatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2019:300) menyatakan bahwa observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak disiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan yaitu dengan menggunakan catatan observasi.
2. Wawancara. Menurut Creswell dalam Sugiyono (2014: 188) menyatakan bahwa wawancara dalam penelitian survey dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden, dengan begitu wawancara merupakan suatu proses pengumpulan informasi dari narasumber yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan kepada responden dengan tetap mengacu pada pedoman wawancara, mendengarkan atas jawaban responden, mengamati perilaku, dan merekam seluruh respon dari yang disurvei. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan subjek yang akan diteliti dan ketika ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam dari sejumlah kecil responden. Wawancara ini dapat dikatakan sebagai pengumpulan data secara langsung dengan narasumber secara *face to face*.

Hasil Penelitian DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan dari pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi suku kata di kelas I SD. Hasil yang diperoleh peneliti yaitu sebuah media pembelajaran *puzzle* yang di dalamnya memuat materi suku kata yang ada di Sekolah Dasar. *Puzzle* merupakan sebuah permainan yang disusun menjadi sebuah gambar yang telah diacak. Maka dari itu peneliti menggali informasi mengenai permainan *puzzle* sehingga dapat menjadikan suatu media yang dapat menjadikan suatu alat untuk mempermudah anak dalam menambah pengetahuannya di Sekolah. Hasil dari penelitian dan pengumpulan data dihasilkan media pembelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia masih kurang, sehingga siswa kurang mengenal dan memahami dalam materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam permainan *puzzle* yang dikembangkan merupakan modifikasi dari sebuah permainan menjadi sebuah media pembelajaran pada materi suku kata. Keunikan dari media pembelajaran *puzzle* ini dapat menjadikan siswa aktif dan kreatif dengan menyusun gambar dan menambah pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi suku kata di Sekolah Dasar. Peneliti memadukan antara permainan menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan aspek kesesuaian, kemudahan, keefektifan dan manfaat melalui hasil observasi di lapangan. Kelayakan media pembelajaran *puzzle* diperoleh dari hasil data uji kelayakan oleh para ahli yaitu media, bahasa, materi dan respon siswa. Hasil dari uji kelayakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Data Kelayakan Ahli Media. Berdasarkan hasil yang telah diketahui pada tabel 13, bahwa media pembelajaran *puzzle* memperoleh skor 3,35 setelah melakukan revisi dan masukan. Dari hasil tersebut bahwa media pembelajaran *puzzle* memiliki aspek efisien, tampilan, dan manfaat yang sangat baik dan layak untuk di uji cobakan.
2. Hasil Kelayakan Ahli Bahasa. Berdasarkan hasil yang telah diketahui pada tabel 14, bahwa media pembelajaran *puzzle* memperoleh skor 3,33 setelah melakukan beberapa revisi dan masukan. Dari hasil tersebut bahwa media pembelajaran *puzzle* memiliki aspek bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *puzzle* baik dan layak untuk digunakan.
3. Hasil Kelayakan Ahli Materi. Berdasarkan hasil yang telah diketahui pada tabel 15, bahwa materi yang disajikan pada media pembelajaran *puzzle* memperoleh skor 3,33 dari hasil tersebut bahwa materi yang disajikan pada media pembelajaran *puzzle* jika dilihat dari beberapa aspek yaitu format isi dan manfaat yang baik dan layak untuk digunakan. Dengan materi suku kata sehingga siswa dapat aktif dan kreatif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Hasil Data Penilaian Respon Siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 25 dan 26, bahwa media pembelajaran *puzzle* setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan besar mendapat kan hasil yang 3,23 yaitu mendapat kategori baik, pada uji kelompok kecil mendapat skor 3,56 dan pada uji kelompok besar mendapat kategori sangat baik.

Dari hasil tersebut bahwa media pembelajaran *puzzle* pada aspek minat belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa, pada aspek penggunaan media pembelajaran sangat mudah untuk digunakan dan dari segi tampilan baik dan sangat baik untuk digunakan, sehingga dari hasil respon siswa ini dikatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Efektivitas Media Pembelajaran

Uji efektivitas dilakukan pada 30 siswa SDN Malingping dengan membagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol sebanyak 15 orang siswa dan kelas eksperimen sebanyak 15 orang siswa. Berdasarkan hasil dari kelas kontrol yang telah ditemukan pada tabel 28, bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan media, pada saat *pretest* dan *posttest* jika dilihat dari skor rata-rata yaitu 75,8 *pretest* mendapat skor rata-rata 83,6 dan *posttest* mendapat kategori sedang yaitu mendapat skor 0,3 Maka dari itu pada kelas kontrol dinyatakan efektif. Kemudian hasil kelas eksperimen yang telah ditemukan pada tabel 29 bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, dihasilkan pada *pretest* dan *posttest* jika dilihat dari skor rata-rata yaitu *pretest* mendapat skor rata-rata 77,2 dan *posttest* mendapat skor rata-rata 94,4. Maka dari itu dihitung *N-Gain* mendapat kategori tinggi yaitu mendapat skor 0,8. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan belajar siswa pada materi suku kata. Berdasarkan hal tersebut dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD pada materi suku kata, hasilnya memperoleh peningkatan dibanding dengan menggunakan media.

Keterbatasan Peneliti

1. Hasil produk yang dikembangkan memiliki bobot yang berat dikarenakan bahan yang digunakan yaitu dari triplek
2. Hasil yang diperoleh merupakan hasil yang dilakukan di daerah kecamatan Mangunreja. Sehingga apabila dilakukan ditempat yang berbeda kemungkinan akan berpotensi perbedaan yang diperoleh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa: Hasil pengembangan media pembelajaran *puzka* (*puzzle* suku kata) dapat di lakukan berdasarkan media permainan *puzka* (*puzzle* suku kata) dengan melakukan beberapa modifikasi yaitu potongan *puzzle* dengan menggunakan bahan kayu dan terdapat suku kata serta gambar yang dapat menghubungkan media dengan pembelajaran. Hasil dari uji kelayakan yang dilakukan kepada para ahli dan hasil uji coba awal di Sekolah Dasar yaitu SDN Balandongan dan SDN Malingping. Dari hasil uji kelayakan memperoleh sebuah media pembelajaran yang sesuai dan layak untuk digunakan, dengan menguji kepada ahli media mendapat skor 3,35 dengan kategori sangat baik, ahli bahasa mendapat skor 3,33 dengan kategori baik, ahli materi mendapat skor 3,33 dengan kategori baik. Hasil uji efektivitas yang dilakukan dari hasil uji lapangan di SDN Malingping, di peroleh dari hasil *pretest* mendapat skor 75,8 dan *posttest* mendapat skor rata-rata 94,4. Kemudian di hitung dengan menggunakan rumus N-Gain dengan hasil 0,8 dalam kategori sedang. Maka dari hasil tersebut media pembelajaran *puzzle* layak untuk digunakan sebagai media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata di kelas I SD.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan saran: Untuk para guru, diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi bahasa Indonesia kelas I SD diharapkan dapat membantu proses pembelajaran. Bagi Siswa, diharapkan siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan semangat, aktif dan kreatif untuk mendapatkan hasil yang optimal. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menguji lebih lanjut karena hasil dari riset yang telah dilakukan belum sempurna, sehingga memerlukan penelitian yang berkelanjutan untuk menguji media pembelajaran/*Puzzle* pada materi suku kata, agar dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran menjadi lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuadatus Sholihah, A., Agung Gede Agung, A., Komang Sudarma, I., Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, P., & dan Bimbingan, P. (2019). Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah. In *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 7, Issue 2).
- Gunarti, Y., Ngatmini, N., & Asropah, A. (2023). Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 17(1), 63–64. <https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.14140>
- Hafidah, E., & Suryana, Y. (2020). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Puzzle Tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 7, Issue 4). <Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Pedadidaktika/Index>
- Hayati, F., & Riza Oktariana, Dan. (2021). Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 2).
- Kasri, K. (2018a). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media *Puzzle* Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.69
- Kasri, K. (2018b). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media *Puzzle* Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.69

- Khoir, M. A., Nadia, S., Nengsih, M. R., Setiawaty, R., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Kudus, U. M. (2024). Pengembangan Media TETAS (Tebak Aktivitas) untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas 1 SD 4 Karangbener. 5(1), 18–24.
- Muflida, V., Surya, K., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Ipa Kelas V (Vol. 6, Issue 1). <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/index>
- Permadani, R., Pahlawan, U., Tambusai, T., Kusuma, Y. Y., Alim, M. L., & Hardi, V. A. (n.d.). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru.
- Puspowati, D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS ANDROID PADA MATERI PETUNJUK PENGGUNAAN ALAT. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12673>
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022b). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rizky Firmansyah, M., & Mas Subagio, F. (n.d.). Penggunaan Media Puzzle (Potongan Gambar Rumah Adat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Sdn Sumur Welut 1 Surabaya.
- Tupono, W., & Kusumawiranti, R. (2020). Efektivitas Education Management Information System (Emis) Di Madrasah Aliyah Negeri 5 Sleman (Vol. 2). *Jurnal Manajemen Publik & Kebijakan Publik*.
- Wulandari, E., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). scidac plus Artikel ini menggunakan lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License Pengembangan Media Puzzle Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema Mengenal Simbol Dan Sila-Sila Pancasila Di Kelas 1 Mi Minhadrul Ulum TA 2023/2024. In *Berkala Ilmiah Pendidikan* (Vol. 4).
- Yulianto, B. (2024). Development of Teaching Materials for Multicultural Education Literacy in Integrating Baduy Tribal Culture in International Elementary Schools. 7, 166–180. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v7i1.4066>