

## Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 05 Koto Baru

Lika Apreasta<sup>1</sup>, Melisa Anggrayni<sup>2</sup>, Sri Rezeki<sup>3</sup>

PGSD UNIVERSITAS DHARMAS INDONESIA

Correspondence Email: <sup>1</sup>likaapreasta@undhari.ac.id

<sup>2</sup>melisaanggrayni81@gmail.com

<sup>3</sup>srir68652@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle suku kata untuk melatih akan kemampuan membaca peserta didik di kelas 1 SDN 05 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluate*. Jenis data yang diambil adalah data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengembangan data yang peneliti gunakan adalah lembar validasi, angket praktikalitas dan instrumen efektivitas. Metode pengumpulan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, teknik Kuensioner (Angket), dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektifitas. Berdasarkan pengembangan dan tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 05 Koto baru terhadap media *puzzle* suku kata untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas maka validasi pengembangan media *puzzle* suku kata menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata memperoleh rata-rata persentase 87,5% dengan kategori sangat valid, sehingga media *puzzle* suku kata dikatakan layak untuk digunakan. Praktikalitas media *puzzle* suku kata dinilai dari angket respon pendidik dan respon terhadap pengembangan media *puzzle* suku kata dengan memperoleh persentase dari pendidik sebanyak 92% dan sebanyak 80% yang sama-sama termasuk kedalam kategori sangat praktis, maka nilai rata-rata nya sebanyak 86%. Efektifitas media *puzzle* suku kata yang dinilai dari hasil skor minat angket dengan presentase rata-rata 82% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat efektif menggunakan media *puzzle* suku kata untuk meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi belajar.

**Kata Kunci:** Media Puzzle, Suku Kata, Membaca

**Abstract:** This research aims to develop syllabic puzzle media to train students' reading skills in class 1 at SDN 05 Koto Baru. This research uses R&D (*Research and Development*) research. The development model used uses the ADDIE model which consists of five stages, namely: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. The type of data taken is quantitative and qualitative data. The data development instruments that researchers used were validation sheets, practicality questionnaires and instrument effectiveness. The collection methods in this research are interview techniques, questionnaire techniques, and documentation. The data analysis techniques used are validity analysis, practicality analysis and effectiveness analysis. Based on the product development and testing stages that have been carried out by researchers at SDN 05 Koto Baru on syllable puzzle media to train class students' reading skills, validation of the development of syllable puzzle media shows that the syllable puzzle media obtained an average percentage of 87.5 % with very valid categories, so the syllable puzzle media is said to be suitable for use. The practicality of syllabic puzzle media was assessed from the questionnaire responses from educators and responses to the development of syllabic puzzle media by obtaining a percentage from educators of 92% and 80% which both fall into the very practical category, so the average value is 86% . The effectiveness of syllabic puzzle media is assessed from the results of the questionnaire interest score with an average percentage of 82% in the very effective category. So it is very effective to use syllabic puzzle media to improve learning outcomes, interest and motivation to learn.

**Keywords:** Puzzle Media, Syllables, Reading

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses pembelajaran memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Kelancaran suatu proses pembelajaran dipengaruhi beberapa aspek, salah satunya adalah sarana dan prasarana yang menunjang agar dapat menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan materi. Sarana yang dibutuhkan oleh harus mengikuti perkembangan teknologi yang semakin berkembang (Windarati, 2015). Pembelajaran yang dipimpin langsung oleh sekolah yang di naungi oleh lembaga pendidikan. Ada salah satu tokoh berpendapat bahwa kurikulum ialah suatu proses pembelajaran yang di rencanakan oleh suatu sekolah dalam hal pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli di atas kurikulum adalah pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diatasi oleh dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah

ditetapkan dalam suatu lembaga. Kurikulum seperangkat rencana dan pengaturan yang mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara-cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Swihadayani, 2023).

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang di pergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk di perlukan sehari-hari, misal belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa berfungsi sebagai alat intraksi sosial, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan. Pengajaran Bahasa Indonesia pada hakekatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa, bukan pengajaran tentang bahasa. Bahasa Indonesia memiliki pransentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran (Suparlan, 2021).

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui (Tarigan, 2008:7). Kemampuan membaca merupakan salah satu dari Kemampuan berbahasa, selain Kemampuan menulis, berbicara, dan mendengar, yang perlu dikuasai oleh pemakai bahasa. Dengan menguasai Kemampuan membaca, seseorang dapat menggali sebanyak-banyaknya informasi yang diinginkan dari bacaan tersebut. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan (Dalman, 2013:153) Kemampuan membaca bagi seorang peserta didik mempunyai kedudukan penting.

Penguasaan kemampuan membaca kelas rendah harus dikemas dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan metode yang menyenangkan akan membuat tidak merasa terbebani materi pelajaran dan membuat senang belajar. Manfaat metode pembelajaran yang menarik adalah meningkatkan intensitas minat dan perhatian, mendorong menemukan makna dan kegunaan belajar, membuka wawasan dan peluang untuk memperdalam materi dan memelihara suasana belajar yang solid, kreatif, dinamis, menyenangkan, memiliki motivasi, semangat belajar, sikap kebersamaan. Melalui metode pembelajaran yang menarik, akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari dan pembelajaran akan berjalan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran berfungsi mempermudah guru dalam memberikan informasi materi pada, sehingga komunikasi antar guru dan dapat berjalan dengan baik. Menurut Hamalik (dalam Erma, 2013:38) 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. Selain itu dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, emosi, dan perkembangan fisik.

Ernawati, et al. (2016: 35) menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan media puzzle merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang tepat untuk jawaban pada kotak yang tersedia. Media puzzle merupakan permainan yang menyenangkan, dimana ada beberapa orang yang melakukan permainan ini dan berusaha untuk menempatkan gambar yang ditentukan dari beberapa gambar yang ada, menempatkan dua huruf dengan bentuk yang tepat dan menempatkan ejaan kata yang tepat dari gambar yang telah ditentukan, untuk kepentingan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 07 februari 2024 di SDN 05 Koto Baru yang terletak di kabupaten Dharmasraya. Dalam proses belajar mengajar selama observasi di kelas 1 penulis menemukan suatu masalah yaitu ada beberapa yang belum bisa membaca. Dalam mengajar membaca guru telah menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Namun media yang digunakan kurang efektif dan kurang menarik dalam belajar membaca. Akibatnya dalam proses belajar membaca kurang semangat dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu penulis tertarik untuk mengembangkan media puzzle suku kata. Dalam hal ini media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *puzzle* suku kata, permainan dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh untuk dapat mengetahui informasi berupa tulisan dan gambar pada *puzzle*. Media ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca. Penggunaan *puzzle* suku kata selain untuk melatih kemampuan membaca tetapi juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah dan melatih kesabaran.

## LANDASAN TEORI

Kata Media berasal dari bahasa Latin *medium* yang artinya perantara atau pengantar. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran khususnya di sekolah (Raihan, 2022) Sejalan dengan (Ani Daniyati, 2023) menyampaikan media merupakan segala bentuk alat, kegiatan atau kejadian yang dikondisikan agar dapat menambah pengetahuan serta dapat mengubah sikap dan keterampilan pada setiap peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli di atas media adalah suatu alat sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas.

(Mulyaningsih dan Tono, 2020) mengemukakan bahwa *puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki macam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. (Amatullah dan Hariyanti, 2022) menyimpulkan bahwa permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan proses pembelajaran menjadi sangat terbantu. Lambang visual atau gambar yang terdapat dalam *puzzle* tersebut mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis berpendapat bahwa *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang berbentuk kepingan gambar yang nantinya akan disusun anak menjadi bentuk utuh menggunakan pikirannya.

Karakteristik mengacu pada sifat-sifat tertentu yang dimiliki, yang dimana sifat-sifat tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Septianti & Afiani, 2020).

Perkembangan peserta didik untuk anak usia sekolah dasar terdiri dari perkembangan usia, psikomotorik, fisik dan akademik. Karakteristik perkembangan fisik masa kanak-kanak berusia 5 - 8 tahun, perkembangan lebih lambat jika dibandingkan dengan pada masa kanak-kanak, koordinasi mata berkembang dengan baik, otot-otot kecil masih belum berkembang, kesehatan anak masih belum stabil atau mudah sakit. Selanjutnya pada saat peserta didik berusia 8 - 9 tahun, koordinasi tubuh meningkat, daya tahan tubuh meningkat, anak-anak biasanya menyukai aktivitas fisik misalnya berkelahi atau gulat, koordinasi antara mata dan juga tangan lebih baik, namun pada usia ini sistem peredaran darah belum kuat dan koordinasi otot-saraf belum bagus. Dan pada usia 10-11 tahun, anak laki-laki lebih kuat jika dibandingkan dengan anak perempuan, mengalami peningkatan pada tekanan darah dan metabolisme tubuh.

Selain perkembangan fisik peserta didik sekolah dasar, adapun perkembangannya kognitifnya yakni, pada peserta didik usia 7 – 11 tahun sudah bisa menggunakan logikanya dalam menalar suatu hal. Tahap ini dinamakan tahap operasional kongkrit, dimana peserta didik belajar untuk berfikir dengan menggunakan bantuan benda kongkrit. Selanjutnya pada usia 12 – 15 berada pada fase operasional formal, sudah bisa berfikir secara abstrak, dapat berfikir logis dan juga mampu untuk menyimpulkan informasi yang di dapat (Hayati et al., 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas Karakteristik di Sekolah Dasar merupakan salah satu acuan guru dalam menentukan pembelajaran, karena setiap harus melaksanakan kegiatan belajar yang sesuai dengan usia perkembangannya agar tercapai pembelajaran yang efektif. Karakteristik pada tingkatan sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua periode, yaitu pada kelas rendah (kelas 1-3 SD) dan kelas tinggi (kelas 4-6 SD) sesuai dengan kecenderungan kemampuan berpikir Pembelajaran bahasa Indonesia ini memiliki tujuan untuk melatih agar terampil berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, menulis, dan membaca dengan menuangkan segala ide atau pemikiran secara kritis serta kreatif. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah dan kelas tinggi memiliki tujuan yang sama, meskipun begitu proses pembelajaran harus disesuaikan guru dengan karakteristik. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat perbedaan bahan ajar serta indikator yang harus dicapai pada kelas rendah dengan kelas tinggi berdasarkan perbedaan karakteristik, misalnya pada kelas rendah masih membutuhkan bimbingan dalam membaca, sementara itu pada kelas tinggi sudah dapat berpikir praktis dan memecahkan masalah. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator sehingga guru harus memahami karakteristik peserta didik yang sedang diajarnya.

Harefa (2021) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu hal yang kompleks, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan. Tetapi melibatkan aktivitas visual seperti menterjemahkan lambang tertulis ke dalam kata-kata lisan, dan proses berpikir untuk mengenal dan memahami makna kata. Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan

pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca (Harianto, 2020). Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*), atau penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan ini akan digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang digunakan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu : (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluate*. Jenis data yang diambil dari pengembangan media *Puzzle* ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengembangan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi, angket praktikalitas dan instrumen efektivitas. Metode pengumpulan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, teknik Kuensioner (Angket), dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektifitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media puzzle suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I sdn 05 koto baru, penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data di deskripsikan sebagai berikut :

### **Tahap Analisis (*Analyze*)**

#### **Analisis Kebutuhan**

Pada Analisis Kebutuhan ini di laksanakan studi pendahuluan dengan melakukan observasi di sekolah di sekolah SDN 05 Koto baru pada kelas I dan melakukan wawancara bersama dengan wali kelas I. Yang terdapat pada lampiran hal. salah satu masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam observasi tersebut yaitu kurangnya media yang menarik minat belajar . Pada Proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja dengan di bantu alat seperti buku cetak dan LKS, sehingga membuat merasa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dari hal itu mudah juga bosan saat proses pembelajaran. Pendidik ingin meningkatkan minat, motivasi dan ketertarikan dalam proses pembelajaran, maka dari itu dapat memberikam solusi berupa media pembelajaran berupa media *puzzle* suku kata dengan warna dan gambar yang menarik membuat termotivasi dan memiliki minat belajar yang tinggi, untuk memudahkan untuk belajar dengan aktif sehingga bisa memahami sebuah materi pembelajaran.

#### **Analisis Karakteristik**

Hasil analisis karakteristik di SDN 05 Koto Baru pada kelas I diketahui nya berjumlah 16 orang 8 orang laki-laki dan 8 orang perempuan serta kelas rendah terutama pada kelas I memiliki usia rata-rata 6-7 tahun. berdasarkan kegiatan yang telah di lakukan oleh peneliti maka dapat menyimpulkan beberapa karakteristik dalam belajar, yaitu kurang memperhatikan pendidik saat mengajar di kelas. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran dikelas bahwa lebih asyik bermain dengan temannya pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena pendidik cenderung mengajar menggunakan buku LKS. maka proses pembelajaran tidak hanya dengan buku saja, tetapi dapat berupa media *Puzzle* suku kata yang dapat membantu meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran.

#### **Analisis kurikulum**

Analisis kurikulum yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa SDN 01 Koto baru menggunakan kurikulum merdeka, dalam kegiatan penelitian ini lebih fokus pada materi “Mengeksplorasi Lingkungan Sekitar” berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas I di SDN 05 Koto baru diketahui bahwa membutuhkan media seperti puzzle suku kata dan juga sesuai dengan karakteristik di kelas I. Materi ini telah memiliki CP,TP, dan ATP yang terdapat pada modul ajar. Agar memahami materi dan memiliki minat

belajar yang tinggi.

**Tahap Perancangan (Design)**

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan instrumen penilaian kelayakan media puzzle suku kata dan merancang pembelajaran untuk kelas I. Berdasarkan materi yang terdapat didalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu “Mengekplorasi lingkungan sekitar” sebelum dilakukannya tahap penyusunan instrumen penilaian media, terlebih dahulu dilaksanakan rancangan desain pada media puzzle suku kata yang meliputi :



Hasil Rancangan Media *Puzzle* suku kata

Berdasarkan analisis kurikulum, analisis dan analisis kebutuhan, maka dilakukan penyusunan media *puzzle* suku kata yang disesuaikan dengan validasi isi, validasi kegrafikan, validasi modul ajar dan desain dari *puzzle suku kata* yang disesuaikan dengan materi untuk mempermudah memahami materi pembelajaran. Hasil dari penyusunan media *puzzle* suku kata adalah sebagai berikut : 1) Kesesuaian materi dengan kurikulum yang memahami CP dan TP tujuannya agar tidak melenceng dari kurikulum yang berlaku. 2) Media *Puzzle* suku kata memuat pertanyaan yang berhubungan dengan materi agar dapat lebih memahami materi pembelajaran.

**Hasil Rancangan Desain Media *Puzzle* Suku Kata**

Pada kotak papan media puzzle berisikan gambar dari materi yang akan dipelajari. Dan pada bagian Media puzzle Hasil dari penyusunan media puzzle suku kata adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Media puzzle suku kata**

No	Gambar	Keterangan
1		Papan media puzzle suku kata berukuran 40x30 cm terbuat dari kayu medang.
2		Media puzzle suku kata memiliki banyak hurup dari A sampai Z.

3



4



Gambar yang digunakan dalam media *puzzle* sesuai dengan materi yang akan di pelajari

5



6



### Pengembangan (Development)

Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan media *puzzle* suku kata mata pelajaran Bahasa Indonesia yang valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kesesuaian hasil produk media *puzzle* suku kata ini melihat dengan penulisan, isi materi sesuai CP, TP, ATP dan Modul ajar. Media *puzzle* suku kata ini dikembangkan di SD N 05 Koto baru dengan jumlah kelas I sebanyak 16 orang. Penyajian data validitas pada pengembangan media ular tangga mata

pelajaran Bahasa Indonesia, berguna untuk mengetahui kelayakan atau ketepatan media *puzzle* suku kata yang telah di buat oleh peneliti, dengan hasil dari lembar penilaian 1 validator terhadap media *puzzle* suku kata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka di SDN 01 Koto baru terdapat pada lampiran

**Tabel 2. Validasi media *puzzle* suku kata**

No	Nama	Nilai	persentase
1	Aprimadedi, M.Pd	Modul Ajar	95%
2	Muhammad Subhan, M.Pd	Modul Ajar	75%
3	Dr. Amar Salahuddin, M.Pd	Materi	100%
4	Aprimadedi, M.Pd	Materi	92%
5	Dodi Widia Nanda, M.Tesol	Kegrafikan	75%
6	Martiya Nurni Khairita, M.Hum	Kegrafikan	88%
		<b>Rata-rata</b>	<b>87,5%</b>

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil validasi aspek Modul ajar dengan hasil 95% dan 75% yang dikategorikan valid karena telah sesuai dengan materi, CP, ATP, dan pada materi 92% dan 100%, validasi kegrafikan dengan hasil 75% dan 88% yang dikategorikan valid sesuai dengan kaidah yang diterapkan. Dengan demikian hasil penilaian validitas pengembangan media *puzzle* suku kata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 87,5% yang di kategorikan sangat valid sehingga bisa diterapkan di sekolah dasar.

### **Implementasi (Implementation)**

Penyajian data Praktikalitas pada pengembangan media *puzzle* suku kata mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka berguna untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *puzzle* suku kata yang dibuat oleh peneliti, yang dinilai oleh satu praktisi yaitu wali kelas I SDN 05 Koto baru yaitu ibu Gusdaniati, S.Pd yang menilai pada angket respon pendidik, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3 Data hasil kepraktisan respon pendidik**

No	Praktisi	Nilai	Kategori
I	Guru	92%	Sangat Praktis
	Peserta didik	80%	Sangat Praktis
	<b>Rata-rata</b>	<b>86%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu guru kelas I dengan hasil 92%. Dengan kelas I memperoleh hasil nilai 80% dikategorikan sangat praktis. Sehingga pengembangan media *puzzle* suku kata ini bisa di terapkan di sekolah dasar.

### **Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi adalah akhir dari model pengembangan ADDIE yang di mana tahap ini adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi media *puzzle* suku kata sebagai media pembelajaran dari validator. Data keefektifan pada uji coba media *puzzle* suku kata yang digunakan untuk melihat keefektifan media *puzzle* suku kata sebagai media pembelajaran yang dibuat peneliti. Data ini dilihat dari hasil belajar peserta didik terdapat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4 Data Evaluasi**

No	Nama	KKM	Nilai
1	Ahmad Dwi arka	75	80
2	Alika Nayla Putri	75	60
3	Ariqah al-fatinah	75	80
4	Azril Rahandika Alfariq	75	80
5	Bella Anggita	75	90
6	Bella Izzatul Jannah	75	85
7	Cahaya Nazelina	75	60
8	Diwa	75	75
9	Ganda Pranata Sinaga	75	80
10	Hanief Mufidah	75	90
11	Latifa Dzahabiyah	75	75
12	Naufal Afkar	75	90
13	Salwa Asyifa	75	80

14	Syafira Amanda	75	85
15	Zabirkhan Kurniawan	75	75
16	Muhammad Al-fatih	75	60
Rata rata		86%	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Efektif</b>	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa yang telah mencapai KKTP sebanyak 13 orang dan yang tidak mencapai KKTP sebanyak 3 orang maka berdasarkan hasil tersebut didapat persentase hasil keterlaksanaan media *puzzle* suku kata sebesar 82% dengan kategori sangat Efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas I SDN 05 Koto baru.

Berdasarkan hasil pengembangan media *puzzle* suku kata dan di uji cobakan pada kelas I SDN 05 koto baru maka media *puzzle* suku kata memenuhi standar yang diinginkan yaitu sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

Hasil dari validasi media *puzzle* suku kata kelas I di isi oleh 6 validator oleh dosen Fkip Undhari. Validator adalah yang memvalidasi media *puzzle* suku kata yang terdiri dari 3 aspek yang dinilai yaitu aspek kegrafikan, modul ajar dan materi, dari 3 validator media *puzzle* suku kata didapat dengan jumlah rata-rata 87,5% yang dikategorikan valid. Menurut Sugiyono (2015:178), valid adalah persamaan antara data yang dikumpulkan dengan data yang sesungguhnya, terjadi pada obyek yang diteliti sesuai dengan kegunaannya. Menurut (Salma, Hayati 2016) validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan pengukurannya. Uji validitas ini digunakan untuk menunjukkan sejauh mana media yang di kembangkan sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan.

Maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* suku kata sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan peserta didik kelas I SDN 05 Koto baru. Media ini tetap dilakukan revisi, setelah melakukan perbaikan media *puzzle* suku kata maka media dikategorikan sangat valid. Hasil dari praktikalitas media *puzzle* suku kata kelas I didapatkan dari analisis penilaian angket respon pendidik. Guru diminta mengisi angket praktikalitas modul Bahasa Indonesia berdasarkan petunjuk pengisian. Maka hasil dari penilaian praktis oleh wali kelas I SDN 05 Ibu Gusdaniati, S.Pd mendapatkan nilai sebanyak 92% maka media *puzzle* suku kata dikategorikan sangat praktis. Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapat dengan menggunakan media *puzzle* suku kata maupun produk lainnya.

Hasil dari efektivitas bahwa media *puzzle* suku kata dapat dilihat dari hasil belajar kelas I SDN 05 Koto baru dengan jumlah peserta didik 16 orang. Apakah nilai yang diperoleh telah mencapai KKTP yang di tentukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan persen nilai 0% yang terdiri dari 13 orang tuntas KKTP dan 3 orang tidak tuntas KKTP, maka media *puzzle* suku kata di kategorikan sangat efektif Yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam pengembangan media *puzzle* suku kata dilakukan dalam menunjang proses pembelajaran dan penilaian media *puzzle* suku kata divalidasi dengan tujuan untuk memperoleh kevalidan dari media *puzzle* suku kata sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini, validasi yang dilakukan menekankan pada media *puzzle* suku kata yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria yang sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari 6 orang validator media *puzzle* suku kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan persentase penilaian sangat valid. Setelah dianalisis didapatkan nilai yakni: hasil validasi aspek bahasa dengan nilai 78% termasuk kategori valid, hasil validasi modul ajar 95% dan 75% dengan kategori sangat valid, kegrafikan dengan nilai validasi 75% dan 88% hasil validasi materi 100% dan 92%. Rata-rata keseluruhan dari penilaian tersebut mempunyai skor rata-rata 87,5%. Media *puzzle* suku kata dinyatakan sangat valid oleh validator karena media *puzzle* suku kata sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan sudah layak untuk digunakan.

Praktikalitas media *puzzle* suku kata dari hasil analisis respon guru dan dari hasil analisis respon. Hasil analisis respon guru terhadap media *puzzle* suku kata diperoleh melalui data praktisi yang dilakukan oleh wali kelas I dengan presentase hasil penilaian mencapai 87% yang terkategori sangat praktis. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata dapat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan dalam jangka panjang serta media pembelajaran berupa *puzzle* suku kata yang dikembangkan ini sudah membantu pendidik dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

Hasil dari respon terhadap media pembelajaran berupa media *puzzle* suku kata mendapat presentase

hasil penilaian mencapai 80% yang berkategori sangat praktis. Hasil analisis lembar praktikalitas pengembangan media *puzzle* suku kata berupa angket respon kelas I yang berjumlah 16 orang dengan pertanyaan yang akan dikembangkan dengan menggunakan media *puzzle* suku kata.

Berdasarkan analisis data efektifitas yang diketahui dari hasil observasi terhadap , diperoleh persentase nilai rata-rata yang tuntas yang berkatagore efektif. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa media *puzzle* suku kata materi mengeksplorasi lingkungan sekitar yang telah diuji cobakan oleh peneliti kepada saat proses pembelajaran sangat efektif.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan dan tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 05 Koto baru terhadap media *puzzle* suku kata untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas maka dengan itu dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media *puzzle* suku kata menggunakan spanduk dengan menggunakan model ADDIE yang diuji cobakan di SDN 01 Koto baru. Validasi pengembangan media *puzzle* suku kata menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata memperoleh rata-rata persentase 87,5% dengan kategori sangat valid, sehingga media *puzzle* suku kata dikatakan layak untuk digunakan oleh .

Praktikalitas media *puzzle* suku kata dinilai dari angket respon pendidik dan respon terhadap pengembangan media *puzzle* suku kata dengan memperoleh persentase dari pendidik sebanyak 92% dan sebanyak 80% yang sama-sama termasuk kedalam kategori sangat praktis, maka nilai rata-rata nya sebanyak 86%. Efektifitas media *puzzle* suku kata yang dinilai dari hasil skor minat angket dengan presentase rata-rata 82% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat efektif menggunakan media *puzzle* suku kata untuk meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aghni, R. I. (2020). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Amatullah, A. A., & Hariyanti. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Ani Daniyati. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Brahmanda, I. W., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 773–780. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2843>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendidri SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>
- Futihat, S., & Wibowo. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta didik Dalam Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 135–148.
- Hanifah, H. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Harefa, T. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 658–664. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.2125>
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2.

- Lika Apreasta, Melisa Anggrayni, Sri Rezeki.** Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 05 Koto Baru
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 992–997.
- Kirana, K. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.
- Kudisiah, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Peserta didik Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018. 4(2), 195–202.
- Lailia Arditya Isti, Agustiningih, A. A. W. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Abstrak Pendahuluan Pendidikan merupakan salah satu sarana mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses pembelajaran memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. *Kelancara*, IV(1).
- Mariana, A. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 3.
- Marzuki, N., & Fadilah Amin. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Peserta didik Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 2101–2114.
- Mulyaningsih, E., & Tono, S. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Primary Education*, 1(1), 29–40.
- Mustaji and Angko. (2019). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran Matematika kelas V. *Sogiyono*, 1(1), 1–15.
- Nurhasana, Intan. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Rini, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan Abstrak. *Jurnal PGSD*, 9(6), 2597–2609.
- Saputra, T. (2020). Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta didik Sd Kelas III SDN Curug 1. *Jurnal Pendidikan Islam Anak*, 2(September 2020), 30–48.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum, Jurnal Prodi MPI*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Sintia, F. H. (2021). Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan*, 2(2), 1–16. <https://jim.bb.g.ac.id/pendidikan/article/view/636/294>
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Susilawati. (2022). Ilmu Pendidikan Pengembangan Modul PPKn Terintegrasi Al- Qur'an Dan Hadis Tema 6 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7708–7720. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3410>
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Peserta didik Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/journalsoste.ch.v3i6.810>
- Hermansyah, A. K., Tembang, Y., & Purwanty, R. (2019). Penggunaan Media Kartu Warna Kata untuk

*Lika Apreasta, Melisa Anggrayni, Sri Rezeki. Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I SDN 05 Koto Baru*

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas I SD Inpres Gudang Arang Merauke. *Journal of Primary Education*, 1(April). <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1468>

Windarti, T. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Melalui Permainan Tangga Literasi Di Ra (Raudhatul Athfal) Al-Baraakah Sariharjo Ngaglik Sleman. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(4).