PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KATA

UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA SISWA KELAS III SDIT AL USWAH 02 BANYUWANGI

SKRIPSI

Oleh:

Rifdah Syafniar Anandatito Putri

NIM. 17140043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Juni, 2021

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA SISWA KELAS III SDIT AL USWAH 02 BANYUWANGI

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:
Rifdah Syafniar Anandatito Putri
NIM. 17140043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juni, 2021

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KATA

UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA SISWA KELAS III SDIT AL USWAH 02 BANYUWANGI

SKRIPSI

Oleh:

Rifdah Syafniar Anandatito Putri

NIM. 17140043

Telah disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

NIP. 19740228 200801 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag.

NIP. 19760803 200604 1 001

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KATA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT
SEDERHANA KELAS III SDIT AL – USWAH 02 BANYUWANGI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Rifdah Syafniar Anandatito Putri (17140043)

Telah dipertahankan di depan penguji pada Juni 2021 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

	Tanda Tangan
Panitia Ujian **Ketua Sidang,** Agus Mukti Wibowo,M.Pd NIP. 19780707 200801 1 021	
Sekretaris Sidang, Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd NIP. 19740228 200801 1 003	
Pembimbing, Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd NIP. 19740228 200801 1 003	
Penguji Utama, Dr. H. Abdul Bashith, M.Si. NIP. 19761002 200312 1 003	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 19650817 199803 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berbagai nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat dan salam juga tercurahkan kehadirat baginda Rasulullah SAW.

Karya ilmiah skripsi ini peneliti persembahkan kepada: pertama, keluarga besar peneliti khususnya kedua orang tua peneliti Bapak Suharto dan Ibu Susanti Wahyuni yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan karya ilmiah skripsi ini berlangsung, juga kepada kakak peneliti Alfi Safira Anandatito Putri, yang telah ikut serta memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti. Kedua, bapak Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan telaten dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, seta motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berterimakasih atas berbagai kritik dan saran yang telah diberikan, dan mohon maaf apabila kiranya masih terdapat kekurangan dalam penulisan karya ilmiah skripsi ini.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MOTTO

"بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ"

"Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga." - HR. Muslim, no. 2699.

"Live, enjoy, and be grateful"

Jalani, nikmati, dan syukuri segala sesuatu yang kamu lakukan dengan ikhlas, sesungguhnya Allah akan memudahkan jalannya menuju surga bagi orang – orang yang mencari ilmu.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rifdah Syafniar Anandatito Putri Malang, 25 Mei 2021

Lam : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rifdah Syafniar Anandatito Putri

NIM : 17140043

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul :Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

NIP. 19740228 200801 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifdah Syafniar Anandatito Putri

NIM : 17140043

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul :Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 25 Mei 2021

Yang telah menyatakan,



Rifdah Syafniar Anandatito Putri

NIM. 17140043

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang, dan segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam. Peneliti mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena atas izin, rahmat, dan hidayah-Nya penulisan skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi." dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil pengumpulan data, pengembangan media, dan analisis dara dilakukan peneliti mulai tanggal 28 Maret 2021 sampai selesai. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih belum bisa dikatakan mendekati istilah sempurna. Oleh karena itu, dengan hati terbuka peneliti menerima segala koreksi, kritik, dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan dan perbaikan dalam kepenulisan karya tulis ilmiah oleh peneliti selanjutnya. Peneliti berharap segala jenis masukan dan saran dapat membantu peningkatan diri kita semua dalam memahami ilmu pengetahuan dan penelitian.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan secara nyata dan moral dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menyadari bahwa sudah sepatutnya pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk terus belajar serta telah memberikan kelancaran dalam proses penelitian dan pengembangan ini.
2. Rasulullah SAW yang telah mengajarkan kepada peneliti untuk selalu memperbaiki diri dan tidak mudah menyerah atas sesuatu.
3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. dan Agus Mukti Wibowo, M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
6. Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd .selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Muhamad Sugianto,S.Pd dan Lesia Dina Putri, selaku Kepala Sekolah dan Guru Kelas SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi serta segenap guru SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Suharto, Ibu Susanti Wahyuni, Kakak Alfi Safira Anandatito Putri, dan Kakak ipar Dikri Nur Akham. selaku keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dorongan baik material maupun spiritual untuk keberlangsungan penelitian ini.
9. Kucing – kucing saya tercinta Gempung, Miu, Pusi, Cantik, Chelsea dan Tresi yang selalu menghibur dan memberi saya semangat dalam penyelesaian penelitian ini.
10. Seluruh mahasiswa PGMI angkatan 2017 yang telah berjuang bersama dalam proses meraih cita-cita di bangku perkuliahan.
11. Sahabat-sahabat tercinta Jihan Annisa Nabila, Rosita Furry Akhmalia, Eka Yunianita,Suraida Nurul Oktavia dan Arifatul Ainil Izza. yang selalu memberikan saran, semangat, dan dorongan dalam proses penyelesaian penelitian ini.
12. Seluruh mahasiswi PGMI E angkatan 2017 yang selalu memberikan bantuan, semangat, dan dorongan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan proses pengembangan produk dan penulisan skripsi ini dengan baik.
13. *Boygroup* NCT, *Rex Orange County*, Harry Styles dan Ardhito Pranomo, yang telah memberikan semangat dan menemani peneliti selama proses penulisan skripsi ini melalui musik mereka.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

14. Semua pihak yang membantu penulis dalam proses penyelesaian produk pengembangan media dan penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ssampaikan semoga berbagai bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT.
15. *Last but not least, I wanna thank me, for believe in me, for doing all this hard work, for having no days off, for always trust the process, and for just being me all this time.*

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan pengetahuan baik bagi peneliti maupun untuk pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 25 Mei 2021

Peneliti

Rifdah Syafniar Anandatito Putri

NIM. 17140043

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

A. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

B. Vokal Diphthong

أوْ = Aw

أيْ = Ay

أوْ = Ûْ

إيْ = Îْ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
HALAMAN MOTTO v
HALAMAN NOTA DINAS vi
HALAMAN PERNYATAAN vii
KATA PENGANTAR viii
PEDOMAN TRANSLITERASI xi
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR BAGAN xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
ABSTRAK xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Pengembangan 8
D. Manfaat Pengembangan 8
E. Asumsi Pengembangan 9
F. Ruang Lingkup Pengembangan 10
G. Spesifikasi Produk 10
H. Originalitas penelitian 11
I. Definisi penelitian 16
J. Sistematika pembahasan 17
BAB II KAJIAN PUSTAKA 19
A. Landasan Teori 19

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Kerangka Berpikir 35
BAB III METODE PENELITIAN 36
A. Jenis Penelitian 36
B. Model Pengembangan 36
C. Prosedur Pengembangan 38
D. Uji Coba 42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 52
A. Hasil Pengembangan 52
B. Deskripsi Data 63
1. Data Hasil Validasi 63
2. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media 71
3. Data Hasil Uji Coba 73
C. Analisis Pengembangan Media 74
1. Analisis Desain Pengembangan Media 76
2. Analisis Hasil Validasi 76
3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media 78
4. Analisis Tingkat Keefektifan Media 80
5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media 87
BAB VI PENUTUP 90
A. Kesimpulan 90
B. Saran 91
DAFTAR RUJUKAN xxi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....14

Tabel 1.2 KI dan KD Kelas III.....29

Tabel 1.3 Pola Kalimat Sederhana.....34

Tabel 1.4 Kriteria Validasi Produk.....48

Tabel 1.5 Kriteria Kemenarikan Produk.....49

Tabel 1.6 Materi Kalimat Sederhana.....54

Tabel 1.7 Hasil Validasi Materi.....64

Tabel 1.8 Kritik dan Saran oleh Ahli Materi.....66

Tabel 1.9 Hasil Validasi Desain Media.....67

Tabel 1.10 Kritik dan Saran oleh Ahli Media.....69

Tabel 1.11 Hasil Validasi Pembelajaran.....69

Tabel 1.12 Kritik dan Saran oleh Ahli Pembelajaran.....71

Tabel 1.13 Respon Siswa terhadap Kemenarikan Produk.....72

Tabel 1.14 Hasil Nilai *Pre-test & Post-test* Kelompok Eksperimen.....73

Tabel 1.15 Hasil Nilai *Pre-test & Post-test* Kelompok Kontrol.....74

Tabel 1.16 Hasil Nilai Rata – rata dan Varians.....82

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir.....35

Bagan 1.2 Model Pengembangan ADDIE 37

Bagan 1.3 Desain Validasi 40

Bagan 1.4 Desain Produk 56

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman 22

Gambar 1.2 *Pre-test & Post-test Control Group Design* 42

Gambar 1.3 Media Utama 58

Gambar 1.4 Petunjuk S-P-O-K 59

Gambar 1.5 Petunjuk Gambar 60

Gambar 1.6 Buku Panduan Media 61

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Balasan

Lampiran 3 Bukti Konsultasi Skripsi

Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi

Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Desain Media

Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Lampiran 7 Hasil Respon Kemenarikan Produk Media

Lampiran 8 Kisi – kisi soal

Lampiran 9 Kunci Jawaban *Pre-test*

Lampiran 10 Kunci Jawaban *Post-test*

Lampiran 11 Lembar *Pre-test* Kelompok Eksperimen

Lampiran 12 Lembar *Pre-test* Kelompok Kontrol

Lampiran 13 Lembar *Post-test* Kelompok Eksperimen

Lampiran 14 Lembar *Post-test* Kelompok Kontrol

Lampiran 15 Instrumen Wawancara

Lampiran 16 Instrumen Observasi

Lampiran 17 Instrumen Dokumentasi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRAK

Putri, Rifdah Syafniar Anandatito. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Pada Siswa Kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dosen Pembimbing Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Media *puzzle* kata dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia pada kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Produk media ini dilengkapi dengan beberapa komponen yakni, papan utama, kantong S-P-O-K yang berisikan potongan huruf, materi S-P-O-K, papan susun kata, petunjuk S-P-O-K, dan petunjuk gambar. Pengembangan produk media ini bertujuan untuk medeskripsikan prosedur pengembangan media serta memaparkan keefektifan media *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impelementaion, and Evaluation).* Sampel penelitian ini yakni terdiri atas 20 siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi yang terbagi menjadi 2 kelompok, diantaranya adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini data diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Desain penelitian ini adalah desain eksperimen *pre-test and post-test control group design.*

Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai validator materi yakni sebesar 88, validator desain media sebear 83, dan ahli pembelajaran sebesar 80. Media ini terdiri atas komponen – komponen pendukung yang menarik dan sangat mudah digunakan dan dipahami oleh siswa, sehingga mendapat respon kemenarikan yang baik dari siswa dengan memperoleh nilai sebesar 92,4 yang masuk pada kriteria sangat menarik. Pada uji-t dengan taraf signifikansi 0.05 diperoleh hasil t_{hitung} (5,82) > t_{tabel} (2,101). Hal itu menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan pemahaman siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diterapkannya media *puzzle* kata pada pemahaman materi kalimat sederhana dibandingkan dengan siswa pada kelompok kontrol. Siswa pada kelompok eksperimen juga cenderung lebih aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dibandingkan kelas kontrol. Maka, dari pernyataan diatas hasil yang didapatkan yakni H_0 ditolak dan H_a diterima, yang terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana antara kelompok eksperimen, sehingga penggunaan media *puzzle* kata ini dapat dinyatakan media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

Kata Kunci : Pengembangan media, media *puzzle* kata, kalimat sederhana.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRACT

Putri, Rifdah Syafniar Anandatito. 2021. *Word Puzzle Learning Media Development Uses to Improve the Compose Simple Sentence Skill on 3rd-grade Students of SDIT Al-Uswah 02 Banyuwangi*. Thesis, Elementary School Teacher Study Program. Faculty of Education and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Word puzzle media is being developed to help the learning process with the purpose to improve the skill of composing simple Indonesian sentences on 3rd-grade students at SDIT Al-Uswah 02 Banyuwangi. This product is completed by some components, are mainboard, S-V-O-A pocket consisting of some alphabets, S-V-O-A learning subject, word-composing board, S-V-O-A hints, and picture hints. The goal of developing this media is to describe the media development procedure and describe the effectiveness of word puzzle media in improving the 3rd-grade students at SDIT Al-Uswah 02 Banyuwangi on their composing simple sentence skill.

This research uses the Research and Development method under the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* The sample consists of 20 students from 3rd grade of SDIT Al-Uswah 02 Banyuwangi that are divided into two groups. They are the experiment and control groups. The data is collected by questionnaires, tests, interviews, observation, and documentation. The data is processed using quantitative and qualitative analysis techniques. The research designs are experiment pre-test design and post-test control group design.

The validation result of the media product fulfills the very feasible criteria under 88 points of subject validator, 83 points of design validator media, and 80 points of the learning experts. The media consists of supportive components which interesting and very easy to be used and to be understood by the students. As a result, it gets good interesting responses from the students under 92,4 points that are considered as the most interesting criteria. On the t-test with significant rate of 0.05 it results t_{count} (5,82) > t_{table} (2,101). This result shows that there is an improvement in student's understanding on the experiment group before and after the puzzle media applied on the simple sentence understanding compared to the students on control group. The students on the experiment group are more active has a high curiousity compared to the control group. So, the result is H_0 is rejected and H_a is accepted, which there is a big difference in improvement on composing simple sentence among the experiment group. So that the use of word puzzle media is considered as the effective one in improving the 3rd grade student's ability on composing simple sentence at SDIT Al-Uswah 02 Banyuwangi.

Keywords: *Media development, Word puzzle media, simple sentence.*

مستخلص الباحث

فوتري، ريفدة شيافنيار أنانداتيتو. 2021. *تطوير وسائل التعليم باستخدام لغز الكلمات لترقية القدرة على تكوين الجمل البسيطة لتلاميذ الصف الثالث في مدرسة الأسوة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الثانية بانيوانجي.* خطة البحث. قسم إعداد معلم المدرسة الابتدائية. كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشريف: الدكتور محمد زوباد نور اليقين المجستير.

يُطوَّر وسائل لغز الكلمات لتساعد في عملية التعلم بهدف لترقية القدرة على تكوين الجمل البسيطة لتلاميذ الصف الثالث في مدرسة الأسوة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الثانية بانيوانجي. يُكتمل هذا نتاج الوسائل بعدة مكونات، وهي اللوحة الرئيسية، كيس S-P-O-K تحتوي على أجزاء من الحروف، مادة S-P-O-K، اللوحة لتكوين الكلمات، إرشادة S-P-O-K، وإرشادة الصورة. يهدف تطوير هذا نتاج الوسائل إلى وصف إجراءات تطوير الوسائل وشرح فعالية وسائل التعليم باستخدام لغز الكلمات لترقية القدرة على تكوين الجمل البسيطة لتلاميذ الصف الثالث في مدرسة الأسوة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الثانية بانيوانجي.

هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير باستخدام نموذج تطوير *ADDIE*، يتكون هذا الأسلوب من خمس مراحل، وهي التحليل *(Analysis)* والتصميم *(Design)* والتطوير *(Development)* والتطبيق *(Implementation)* والتقييم *(Evaluate)*. تتكون عينة البحث من 20 تلميذاً من الصف الثالث في مدرسة الأسوة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الثانية بانيوانجي، يُنقسمون إلى مجموعتين، المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. تستقدم تقنيات جمع البيانات لهذا البحث الاستبيانة، الاختبار، والمقابلة، الملاحظة والتوثيق. في هذا البحث يُعالج البيانات باستخدام تقنية التحليل الكمي والنوعي. تصميم البحث هو تصميم التجربي *pre-test and post-test control group design*.

يحصل نتائج تصديق الوسائل إلى المعيار الصحيح جدًا مع نتيجة خبير المادة 88، وخبير التصميم 83، وخبير التعلم 80. تتكون هذه الوسائل من المكونات الداعمة الجذابة، سهلة الاستخدام والفهم من قبل التلاميذ، حتى يحصل إلى استجابة الجاذابية الجيدة من التلاميذ بمكسب الدرجة 92.4 وهي في المعيار الجذاب جدًا. في اختبار t بمستوى جوهري 0.05، يحصل على نتيجة t الحساب (5.82) > t الجدول (2.101)، هذا يدلّ على أن هناك ترقية فهم التلاميذ في المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق وسيلة لغز الكلمات على فهم مادة الجملة البسيطة لو قورن بالتلاميذ في المجموعة الضابطة. يميل التلاميذ في المجموعة التجريبية إلى أن يكونوا أنشطًا ولديهم فضول أكبر من المجموعة الضابطة. من البيان أعلاه، تحصل النتيجة على أن H_0 مرفوضًا و H_a مقبولًا، هناك فرق في ترقية القدرة على تكوين الجمل البسيطة بين المجموعة التجريبية، حتى يمكن القول بأن استخدام وسيلة لغز الكلمات فعالًا جدًا لترقية القدرة على تكوين الجمل البسيطة لتلاميذ الصف الثالث في مدرسة الأسوة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الثانية بانيوانجي.

الكلمة الرئيسية: تطوير الوسائل، وسائل التعليم باستخدام لغز الكلمات، الجمل البسيطة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk pendidikan di Indonesia karena merupakan bahasa resmi di semua bidang. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Komunikasi itu diharapkan terjadi baik secara lisan maupun tertulis. Lebih dari itu, pemahaman terhadap bahasa Indonesia diharapkan menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya kesusastraan bangsa Indonesia.

Hal itu tertulis pada Undang Undang Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 25 tentang Bahasa Negara. Pasal ini salah satunya menyatakan bahwa bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa resmi kenegaraan, pengantar pendidikan. Undang - Undang perwujudan nyata dari kepedulian pemerintah kita terhadap pendidikan bahasa di Indonesia khususnya. Di mana bahasa merupakan alat komunikasi sehari-hari yang perlu mendapat perhatian dari seluruh masyarakat bahasa. Dengan adanya undang-undang tersebut mampu memperkuat kedudukan bahasa Indonesia secara hukum dalam pengguanaanya. Pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu perpanjangan tangan dari peranan undang-undang tersebut sebagai pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia khususnya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang saling berkaitan satu sama lain, di antaranya yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.[1] Salah satu keterampilan yang paling sulit dikuasai yaitu keterampilan menulis, hal itu dikarenakan menulis merupakan kegiataan yang menutut adanya latihan dan membutuhkan ketelitian yang lebih mendalam dan juga melaksanakan kegiatan menulis secara maksimal.

Syafi'ie mengungkapkan bahwa menulis adalah kegiatan yang memaparkan gagasan, pendapat, perasan, keinginan, serta informasi ke dalam tulisan kepada orang lain. Hal ini berarti menulis mengandung makna, pikiran, perasaan, melalui tulisan. Pesan yang akan disampaikan pada orang lain tersebut harus dituliskan dengan kata yang mengandung makna secara tepat dan sesuai dengan apa yang ingin dinyatakan. Kata – kata yang dituliskan harus disusun secara teratur dalam bentuk kalimat yang benar, hal itu dilakukan agar pembaca dapat memahami apa yang ingin disampaikan dengan baik dan benar.[2] Maka dari itu, keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting di sekolah.

Keterampilan menulis sendiri adalah kegiatan yang tidak dapat terlepaskan dari kegiatan belajar mengajar disekolah, bahkan hampir setiap hari 90% kegiatan siswa disekolah adalah menulis. Kegiatan menulis dapat

[1] Hendry G. Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*, (Bandung : Angkasa,1986), hlm. 1.
[2] Syafi'e, *Retrorika Dalam Penulisan*,(Jakarta : Depdikbud,1988), hlm. 45.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menjadikan siswa aktif pada kegiatan merangkai kata. Namun, pada kenyataannya masih banyak sekali siswa yang memiliki kesusahan saat melakukan menulis kalimat dengan susunan kata yang baik dan benar. Seorang anak tidak berminat menulis karena ia tidak tahu tujuan menulis, merasa tidak memiliki bakat dalam bidang menulis, dan merasa tidak mengerti bagaimana cara menulis yang baik dan benar. Mereka juga merasa mengalami kesusahan dalam menyusun kalimat, terbatasanya kosakata yang ia miliki dan kurangnya daya imajinatif dan kreatifitas untuk berfikir saat menulis. Ketidaktertarikan pada kegiatan menulis juga tidak lepas dari pengaruh lingkungan, keluarga, dan masyarakat sekitar, serta pengalaman pembelajaran dalam bidang menulis atau mengarang yang kurang begitu memotivasi atau merangsang pada minat anak itu sendiri.

Keterampilan menulis dalam bidang akademik juga masih sering sekali dianggap suatu hal yang tidak begitu penting dengan dibandingkan bidang yang lainnya. Padahal, keterampilan menulis merupakan bagian profesionalitas seseorang dan harus digali dengan kebiasaan sejak anak belajar pada tingkat pendidikan dasar. Hal tersebut juga dikarenakan kurangnya guru masih belum dapat mengupayakan keterampilan menulis secara optimal.[3] Hal tersebut sama halnya terjadi di salah satu sekolah dasar yang terdapat di Banyuwangi, yakni pada siswa kelas III di SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi.

[3] Hendry G. Tarigan, Op.Cit.,hlm. 187.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pada dasarnya yang kita ketahui pada tingkatan kelas III, siswa biasanya sudah mampu menguasai menulis kalimat bahkan sudah cukup mampu dalam menulis sebuah cerita, hal tersebut diketahui karena sebelumnya peneliti telah melakukan riset di beberapa sekolah negeri yakni diantaranya SDN 4 Penganjuran dan MIN 1 Banyuwangi. Pada kedua sekolah tersebut 85% siswanya sudah dapat menguasai banyak kosa kata dan sudah mampu dalam menulis kalimat bahkan cerita pendek. Namun kemampuan dalam penguasaan dalam menulis klimat seperti itu masih belum dikuasi bahkan tergolong rendah bagi siswa kelas III di SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III yakni Ibu Lesia, ia menyatakan bahwa dari 20 siswa hanya terdapat 8 anak yang lancar dalam penguasaan dalam menulis kalimat, sisanya adalah anak anak yang megalami kesulitan dalam kemampuan menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Hal tersebut disebabkan oleh kesalahan dalam hal pengajaran yang terlalu kaku sehingga menimbulkan kesan bahwa menulis itu sulit. Kurangnya inovasi dan kreatifitas guru menggunakan media dalam pembelajaran membuat anak tidak tertarik dan mudah bosan, maka dari itu siswa semakin merasa bahwa menulis adalah kegiatan yang sulit dan tidak menyenangkan. Karena kurangnya minat menulis tersebut juga sangat berpengaruh pada nilai akademisnya terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Maka dari itu peran media pembelajaran sangat penting kehadirannya dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

oleh guru selama ini harus dikurangi sedikit demi sedikit. Hal itu dilakukan agar anak tidak hanya memahami secara teoritis namun, juga secara praktisnya. Maka dari itu, untuk mengatasai permasalah tersebut peneliti akan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dalam menulis dan minat dalam menulis pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan serta minat baru, menumbuhkan motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan belajar, dan sangat berpengaruh pada psikologis perkembangan anak. [4]

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yakni *puzzle* kata, media ini dirancang dan dibemtuk secara manual oleh peneliti sendiri. Media ini berbentuk papan sebagai media dasarnya dan dilengkapi kantong yang bertuliskan unsur – unsur kalimat seperti, S (Subjek), P (Predikat), O (Objek), K (Keterangan). Masing – masing kantong akan berisikan kosa kata sesuai dengan unsur S-P-O-K tersebut, contohnya pada kantong S (Subjek) berisi beberapa kata subjek utama atau pelaku seperti Ibu, Ayah, Kakak, Andi, Siti, dan lain – lain. Pada kantong P (Predikat) berisikan beberapa kata yang menyatakan kegiatan seperti Memasak, Tidur, Bermain, Belajar, dan lain – lain. Pada kantong O (Objek) berisikan beberapa kata benda seperti Buah, Buku, Pakaian, Kursi, dan lain – lain. Pada kantong K (Keterangan) berisikan beberapa kata

[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,(Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 15-16.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

keterangan berupa tempat atau waktu seperti Pagi, Siang, Malam, Sekolah, Pasar, dan lain – lain. Disamping kantong tersebut terdapat papan susun yang digunakan untuk menyusun kata – kata yang sudah terdapat gambar sesuai dengan isi dari kantong S-P-O-K tersebut.

Dari penjelasan diatas peneliti merasa media *puzzle* kata, sangat cocok sekali untuk menarik minat anak dalam menulis dengan cara merangsang anak dengan bermain dan belajar memasangkan susunan beberapa kata yang kemudian menjadi kalimat sederhana. Adapun alasan peneliti menggunakan media *puzzle* kata, karna memiliki beberapa kelebihan yakni : (1) kantong S-P-O-K, akan mempermudah siswa memahami unsurr kalimat sehingga anak dapat menyusun kata – kata tersebut menjadi kalimat dengan mudah. (2) kantong S-P-O-K, akan mempermudah siswa dalam memahami makna kalimat yang telah mereka susun. (3) terdapat gambar sebagai visualisasi pemahaman siswa ketika menyusun kata menjadi sebuah kalimat. (4) media *puzzle* kata mudah diapahami dan dimainkan, sehingga tidak terkesan membosankan. (5) media *puzzle* kata didesain dengan papan yang ringan dan dapat dilipat sehingga sangat cocok digunakan pembelajaran *outdoor*.

Peneliti juga semakin yakin untuk menerapkan media pembelajaran ini dengan menggunakan skripsi yang berjudul *Penggunaan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Materi Conversation Siswa Kelas IVB MI Darusalam Candi Sidoarjo* sebagai pijakan atau dasar keberhasilan media yang serupa. Peneliti dalam

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

penelitian ini menggunakan media papan kata untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris pada materi *convesrsation*. Peneliti mengangkat topik permasalahan tersebut karna rendahnya rendahnya keterampilan speaking pada materi *conversation*, hal itu dikarenakan masih minimnya *vocabulary* yang mereka kuasai dan penyebab lainnya adalah kurangnya inovatif guru dalam menggunakan media yang dapat membantu anak meningktakan keterampilan *speaking*, maka dari itu peneliti menggunakan media papan kata sebagai solusi permasalahan tersebut. Pada penggunaan media ini, kemampuan siswa kelas IV dalam peningkatan keterampilan bahasa Inggris pada materi *conversation* dikatakan berhasil berdasarkan meningkatknya nilai pada mata pelajaran bahasa Inggris setelah diterapkannya media papan kata tersebut.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas III masih terdapat banyak yang belum menguasi menyusun kalimat dan memahami makna kalimat itu sendiri. Maka dari itu, peneliti merasa perlu dilakukannya penelitian ini dengan judul *"Pengembangan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi"*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi?

C. Tujuan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi.
2. Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagi Guru dan Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran kedepannya, sehingga pembelajaran tidak terkesan kaku dan dapat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berjalan dengan menyenangkan, siswa juga lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

2. **Bagi Siswa**

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam menulis dan kemampuan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat hingga menjadi paragraf. Siswa juga akan lebih mudah memahami pembelajaran karena tidak hanya terpaku pada teori saja, namun juga bisa mempraktikan secara langsung.

3. **Bagi Peneliti lain**

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber informasi mengenai pengembangan media pembelajaran papan susun kata dan dapat dikembangkan lebih baik bagi pembaca penelitian ini.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi dasar pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata ini didesain semenarik mungkin, hal demikian dapat menarik minat siswa dalam mempelajari kalimat sederhana.
2. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata ini dapat memudahkan siswa dalam mempelajari kalimat sederhana, karena terdapat pemahaman materi mengenai unsur kalimat dan media gambar sebagai bentuk visual yang mudah dipahami siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata ini sangat mudah digunakan, siswa hanya perlu menyusunnya dengan memasangkan kata yang sesuai dengan gambar yang telah disediakan hingga menjadi kalimat sederhana.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan batasan masalah guna mengindari kesalahan pokok pemasalahan. Dengan tujuan supaya peneliti lebih fokus, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada penjelasan, sebagai berikut :

1. Penelitian ini diterapkan pada peserta didik kelas III di SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi.
2. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran bahasa Indonesia, pada materi kalimat sederhana.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat, sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran puzzle kata.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah produk yang berupa media pembelajaran *puzzle* kata dengan memuat materi kalimat sederhana, berikut spesifikasi produknya :

1. Media pembelajaran *puzzle* kata mengembangkan materi kalimat sederhana pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Media *puzzle* kata, terdiri atas :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Papan kayu sebagai dasar dari media pembelajaran
b. Kantong S-P-O-K, kantong yang berisi kata – kata yang memuat unsur kalimat.
c. Gambar tempel, sebagai media visualisasi anak untuk menyusun kata.
d. Papan susun, sebagai tempat yang digunakan untuk siswa ketika menempel kata – kata menjadi kalimat sederhana.

3. Tampilan media *puzzle* kata yang menarik dengan desain warna yang cerah dan gambar – gambar yang menarik.

H. Originalitas penelitian

Melandasi penelitian ini, peneliti menunjukkan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

Fitrianingsih, *Peningkatan Kemampuan Siswa Menyusun Kalimat Melalui Teknik Acak Kata di Kelas II SDN Malangga Selatan Tolitoli*, pada tahun 2014. Pada penelitiannya ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa menyusun kalimat dengan melalui teknik pembelajaran acak kata. Pada penelitiannya ini, ia menggunakan model penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas).[5] Penyebab dari kurangnya kemampuan siswa kelas II tersebut adalah kebiasaan siswa yang berkomunikasi menggunakan dialek daerahnya sehingga kesulitan dalam penguasan menyusun kalimat dengan baik dan benar.

[5] Fitrianingsingsih,*op.cit.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Sanaiyah, *Efektivitas Meningkatkan Kemampuan Menyusun Pola – pola Kalimat Sederhana Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Baliara Selatan,* pada tahun 2017. Pada penelitianna ini ia mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyusun pola – pola kalimat sederhana dengan menggunakan media kartu kata. Peneliti melakukan penelitiannya tersebut karna kurang adanya inovatif pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga ketertarikan anak pada menulis semakin berkurang, oleh sebab itu peneliti menggunakan media kartu kata sebagai solusi permasalahan tersebut.[6]

Nurul Fatmawati.*Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa dalam Menyusun Kalimat Sederhana pada Struktur Lengkap Melalui Media Visual Pada Kelompok B TK Permata Hati Matapura Kabupaten Banjar.* Pada tahun, 2016. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media visual yang diterpkan pada siswa kelompok B tingkat taman kanak – kanak. Peneiti menggunakan pendekatan PTK dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan Bahasa dalam Menyusun Kalimat Sederhana.[7]

Angela Wyda Setiyani.*Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas II Sekolah Dasar,* pada tahun 2017. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pansus raja atau papan susun aksara jawa yang

[6] Sanaiyah,*op.cit.*
[7] Nurul Fatmawati,*op,cit*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai aksara jawa.[8] Peneliti melakukan penelitiannya tersebut karna masih banyaknya terdapat siswa yang susah membedakan dan menghafal huruf aksara jawa, selain itu hal lainnya adalah kurangnya inovatif guru menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar aksara jawa.

Adil Ganda Sibrata Jaya Negara. *Penggunaan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Materi Conversation Siswa Kelas IVB MI Darusalam Candi Sidoarjo,* pada tahun 2016. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan media papan kata untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris pada materi *convesrsation*.[9] Peneliti mengangkat topik permasalahan tersebut karena rendahnya keterampilan speaking pada materi *conversation*, hal itu dikarenakan masih minimnya *vocabulary* yang mereka kuasai dan penyebab lainnya adalah kurangnya inovatif guru dalam menggunakan media yang dapat membantu anak meningktakan keterampilan *speaking*, maka dari itu peneliti menggunakan media papan kata sebagai solusi permasalahan tersebut.

[8] Angela Wyda Setiyani
[9] Adil Ganda Sibrata Jaya Negara

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orijinalitas Penelitian
1.	Fitrianingsih, *Peningkatan Kemampuan Siswa Menyusun Kalimat Melalui Teknik Acak Kata di Kelas II SDN Malangga Selatan Tolitoli.* Jurnal, 2014.	Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyusun Kalimat	-Menggunakan Teknik Acak Kata -Objek sasaran kelas menggunakan siswa kelas II SDN Malanga Selata Tolitoli	Peneliti menggunakan media pembelajaran papan susun kata, media tersebut terdapat struktur dari kalimat yang berupa S-P-O-K yang kemudian dapat ditempel sesuai susunan gambar yang telah tersedia.
2.	Sanaiyah, *Efektivitas Meningkatkan Kemampuan Menyusun Pola – pola Kalimat Sederhana Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Baliara Selatan.* Jurnal, 2017.	Meningkatkan kemampuan menyusun pola – pola kalimat sederhana.	-Menggunakan media kartu kata -Objek sasaran kelas menggunakan siswa keas IV SD Negeri 16 Baliara Selatan.	Peneliti menggunakan media pembelajaran papan susun kata, media tersebut terdapat struktur dari kalimat yang berupa S-P-O-K yang kemudian dapat ditempel sesuai susunan gambar yang telah tersedia.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3.	Nurul Fatmawati.*Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa dalam Menyusun Kalimat Sederhana pada Struktur Lengkap Melalui Media Visual Pada Kelompok B TK Permata Hati Matapura Kabupaten Banjar*. Jurnal, 2016.	Meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana	-Menggunakan media visual -Objek sasaran kelas menggunakan siswa kelompok B TK Permata Hati Martapira Kabupaten Banjar	Peneliti menggunakan media pembelajaran papan susun kata, media tersebut terdapat struktur dari kalimat yang berupa S-P-O-K yang kemudian dapat ditempel sesuai susunan gambar yang telah tersedia.
4.	Angela Wyda Setiyani.*Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Skripsi, 2017.	Menggunakan media pembelajaran papan susun.	-Topik yang digunakan yaitu pada pembelajaran Aksara Jawa. -Objek sasaran penelitian menggunakan kelas II SD.	Peneliti mengangkat topik penelitian yang berfokus pada kemampuan menyusun kata menjadi kalimat sederhana, hal itu dikarenakan masih banyak siswa yang kesulitan dalam menyusun kalimat.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5.	Adil Ganda Sibrata Jaya Negara. *Penggunaan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Materi Conversation Siswa Kelas IVB MI Darusalam Candi Sidoarjo.* Skripsi, 2016.	Menggunakan media pembelajaran papan kata.	-Topik permasalah yang digunakan yaitu meningkatkan keterampilan Bahasa inggris conversation -Objek sasaran penelitian menggunakan siswa kelas IVB MI Darusalam Candi Sidoarjo.	Peneliti mengangkat topik penelitian yang berfokus pada kemampuan menyusun kata menjadi kalimat sederhana, hal itu dikarenakan masih banyak siswa yang kesulitan dalam menyusun kalimat.

I. Definisi penelitian

Peneliti memaparkan definisi dari beberapa istilah untuk menghindari makna ganda atau salah penafsiran yang berbeda terhadap judul penelitian :

3. 1 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran atau *Reasearch and Development* merupakan susunan proses atau tindakan yang dilakukan dengan tujuan menghasilkan atau menciptakan suatu produk yakni media pembelajaran berdasar melaui teori pengembangan yang telah ada. Media yang tersebut adalah media pembelajaran maka teori pengembangan yang diterapkan adalah teori pengembagan pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. 2 *Puzzle* kata

Puzzle kata adalah media pembelajaran yang menggunakan papan sebagai dasar dari media itu sendiri. Media pembelajaran ini terdiri atas kantong S-P-O-K, gambar tempel, dan papan susun yang dapat digunakan serta dipahami dengan mudah oleh siswa untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat sederhana.

3. 3 Kalimat Sederhana

Kalimat sederhana adalah kalimat yang strukrturnya menjadi dasar struktur kalimat dalam suatu bahasa. Kalimat bisasanya ditandai oleh faktor kesesuaiannya seperti bentuk pemaknaan, kegunaan, kesederhanaan unsur, dan posisi atau urutan unsur. Menurut kesesuaian bentuk maknanya, kalimat sederhana memiliki bentuk yang utuh atau legkap. Berdasarkan urutan unsur-unsurnya, posisi gatra-gatra kalimat sederhana berurutan menurut segi keterkaitan diantara sesamanya. Sifat keterkaitan ini ditentukan oleh struktur fungsionalnya yakni: S-P, S-P-O, S-P-K, S-P-O-K.

J. Sistematika pembahasan

Sebagai acuan mempermudah berjalannya penulisan ini, maka diperlukan adanya sistematika pembahasan dalam penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I : *Pendahuluan,* pada bagian ini peneliti menguraikan seperti latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan pengembangan penelitian, manfaat pengembangan penelitian, asumsi pengembangan penelitian, ruang lingkup pengembangan penelitian,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

spesifikasi produk penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : *Landasan Teori,* pada bagian ini peneliti menguraikan mengenai deskripsi landasan teori tekait pengembangan produk, kemapuan menyusun kata atau struktur kalimat, materi kalimat sederhana, dan kerangka berfikir penelitian.

BAB III : *Metodologi Penelitian,* pada bagian ini peneliti menguraikan mengenai jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba dan prosedur penelitian.

BAB IV : *Hasil Pengembangan dan Pembahasan,* pada bagian ini peneliti memaparkan hasil penelitian yang memuat deskripsi prosedur pengembangan media sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, hasil validasi dan uji coba media, serta analisis hasil pengembangan media.

BAB VI : *Penutup,* pada bagian ini peneliti mengakhiri penulisan penelitian dengan kesimpulan dari hasil penelitian secara menyeluruh serta saran yang dapat dijadikan perbaikan untuk pemanfaatan produk dan saran kepada pengembang penelitian selanjutnya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media berasalkan dari bahasa latin *medius,* jika secara harfriah berartikan tengah, perantara, atau pengantar. Maka dari itu, media dapat disebut perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media juga dapat berupa sesuatu seperti bahan *(software)* atau alat *(hardware)*.

Adapun menurut Gerlach & Ely, menyatakan media dapat dimengerti secara garis besar seperti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa dapat memeperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku. Maka, pada pengertian ini, seperti pendidik, teman sebaya, *teks book,* lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa dapat disebut dengan media.

Pengertian tersebut juga selaras dengan pendapat yang disalurkan Gagne (1985), ia menyarakan bahwasanya media merupakan tipe kompronen dalam lingkungan siswa sehingga dapat merangsangkan materi untuk masuk dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.[10]

Berdasarkan pengertian – pengertian mengenai media yang terdapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bersangkutan mengenai *software* dan *hardware* yang

[10] Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumbel Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2016), hlm. 2-3.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dapat diterapkan untuk menyalurkan materi yang dipelajari dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), sehingga dapat merangsang otak, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam mengikuti proses alur pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Efektivitas alur pembelajaran sangat dipegaruhi dengan keberadaan media pembelajaran yang sedang diterapkan, berikut ini adalah fungsi dan manfaat media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.

Sadiman, dkk (1990) menyampaikan fungsi media pembelajaran secara umum, sebagai berikut :

1) Memperjelaskan penyajian maksud dari materi supaya tidak hanya bersifat visual dan monoton saja
2) Memberikan solusi mengenai keterbatasan seperti ruang tempat, waktu, dan daya indra, misal barang atau media yang terlalu besar yang sekiranya tidak dapat diperlihatkan di kelas bisa digantikan berupa gambar, *slide,* dan sebagainya. Kejadian yang sudah terjadi di masa lampau seperti sejarah, bisa ditampilkan kembali melalui film, video, foto
3) Meningkatnya motivasi dan semangat belajar, memungkingkan siswa belajar secara individu berdasar melaui minat, bakat, dan kemampuannya, dan mengurangi sikap pasif siswa di kelas

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4) Memberikan rangsangan yang sama, sehingga siswa dapat menyamakan pengalaman kesehariannya dengan presepsi siswa terhadap isi pelajaran.[11]

Sudjana dan Rivai (1992) memaparkan beberpa manfaat media dalam alur belajar siswa, yaitu :

1) Dapat memunculkan semangat dan minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang dibawakan terasa lebih menarik sehingga dapat menarik minat mereka dalam belajar
2) Materi yang dipelajari akan terasa lebih jelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai seperti yang diharapkan
3) Metode yang diterapkan akan terasa bervariasi, tak hanya melakukan interaksi berupa komunikasi verbal melalui perkataan, yang membuat anak cepat bosan anak juga akan merasakan keberadaan media yang dapat dipraktikan secara langsung
4) Anak akan banyak beraktivitas selama kegiatan belajar, tidak cuma mendengarkan saja namun juga mengamati, mendemonstrasi, mepraktikan secara langsung, dan memerankannya, dengan hal demikian siswa akan lebih memahami materi.[12]

Berdasarkan dari fungsi dan manfaat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman siswa terhadap pemahaman pembelajaran lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran. Media

[11] Ibid., hlm. 5-6
[12] Ibid., hlm. 7

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran juga mampu membangkitkan siswa pada susasana yang gembira dan menyenangkan, dimana siswa akan merasa belajar dengan cara yang tidak membosankan.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam usahanya memanfaatkan kegunaan media, Edgar Dale menciptakan klasifikasi media menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak yang disebut sebagai kerucut pengalaman *(cone experience).*



Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman

Dari kerucut pengalaman tersebut, Edgar menjelaskan sebagai berikut :

1) Pengalaman langsung. Di tahap ini siswa melakukan kontak secara langsung dengan kejadian yang sebenarnya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Pengalaman melalui tiruan. Menciptakan suasana kejadian atau benda yang susah untuk didapatkan dan dibawa ke dalam kelas.
3) Pengalaman melalui dramatisasi. Materi yang disajikan dalam bentuk sebuah drama.
4) Pengalaman melalui demonstrasi. Materi yang disajikan dengan melalui demonstrasi.
5) Pengalaman melalui damawisata. Pada hal tertentu, pengalaman yang didapatkan siswa melalui damawisata untuk memperluaskan pengalaman belajar anak.
6) Pengalaman melalui pemeran. Dalam pengalaman ini, anak dapat memperlihatkan kemampuan mereka dan karya mereka secara individu atau kelompok.
7) Pengalaman lewat televisi. Televisi dalam program pendidikan, dimana mereka akan mendapat informasi autentik, suatu kejadian yang sedang terjadi atau yang sudah terjadi dimasa lampau.
8) Pengalaman lewat video. Siswa dapat memperoleh pengetahuan lewat video atau film.
9) Pengalaman lewat gambar, record, dan radio.
10) Pengalaman lewat lambing visual. Pengalaman lewat visualisasi benda dua dimensi, seperti karya lukis, karikatur, skettsa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

11) Pengalaman lewat lambing kata. Pada tahap ini, siwa sudah mampu mendapatkan banyak pengalaman belajar atau sudah cukup mampu memperoleh pengetahuan meski hanya dengan membaca buku.[13]

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan ada beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai terpenuhinya kebutuhan dan tercapai tujuan pembelajaran. Kriteria yang biasanya wajib untuk diperhatikan, diantaranya :

1) Tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai
2) Kesesuaian dengan materi yang dibutuhkan
3) Karakteristik siswa yang ada di kelas
4) Model belajar masing – masing anak *(auditif, visual, atau kinestetik)*
5) Lingkungan sekitar
6) Ketersedian fasilitas yang mendukung

Beberapa kriteria lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata yakni *ACTION ; Accsess, Corst, Technnology, Interractivity, Organization,* dan *Novelty*.[14] Kriteria tersebut dapat dijelaskan pada penjelasan berikut ini :

1) Akses

Mudah dan sulitnya akses dapat menjadi tolak ukur dalam rekomendasi awal dalam memiliih media. Ketersediaan media, mudah, dan dapat digunakan dengan baik bagi siswa itu sendiri atau tidak.

[13] Ibid., hlm 12-13
[14] Ibid., hlm. 18

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Biaya

Biaya juga sangat menjadi bahan tolak ukur pertimbangan yang wajib dalam pemilihan media. Media pembelajaran yang canggih atau modern biasanya dapat diperoleh dengan harga yang tinggi. Tetapi, biaya tersebut wajib diperhitungkan dengan aspek kemanfaatan media itu sendiri, maka unit *cost* dari media tersebut akan turun.

3) Teknologi

Jika kita minat terhadap suatu media tertentu, teknologi pun menjadi hal penting. Memperhatikan apakah teknisinya tersedia dan mudah digunakan atau tidak.

4) Interatif

Media yang efektif yaitu dapat memunculkan interaksi dari dua arahan atau yang disebut dengan *feedback*. Seluruh kegiatan belajar mengajar yang dikembangkan dari pendidik biasanya membutuhkan suatu media yang sesuai dan dibutuhkan dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

5) Organisasi

Rekomendasi yang tak kalah penting yakni dukungan dari organisasi, misalnya dukungan dari pihak kepala sekolah seperti tersedianya sarana dan anggaran untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan.

6) *Novelty*

Pembaruan media juga menjadi rekomendasi wajib juga dalam pemilihan media, sebab media yang baru akan lebih menarik minat siswa dalam kegiatan belajar.[15]

[15] Ibid., hlm, 19 -20.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. *Puzzle* Kata

a. Definisi *Puzzle* Kata

Puzzle merupakan permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah terpecah belah dalam beberapa bagian.[16] Menurut Rezha Praudati, *Puzzle* adalah permainan menyusun kembali potongan gambar menjadi gambar yang utuh kembali. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya *puzzle* merupakan media permainan yang mengedukasi dan juga dapat merangsangkan kemampuan logika anak, serta dimainkan dengan cara memasangkan potongan puzzle berdasarkan pasangan yang sesuai. Sedangkan pengertian kata, dalam bahasa Indonesia kata adalah satuan bahasa yang paling kecil serta mengisi salah satu fungsi sintaksis dalam suatu kalimat.

Dari pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya *Puzzle* Kata adalah media pembelajaran yang dengan sekumpulan potongan kata – kata yang terpisah – pisah sehingga harus disusun diatas papan tersebut sehingga menjadi bentuk susunan kalimat yang sesuai.

b. Komponen *Puzzle* Kata

Berikut adalah komponen – komponen yang terdapat pada media pembelajaran papan susun kata :

1) Papan kayu sebagai dasar atau alas dari media pembelajaran

2) Kantong S-P-O-K, kantong yang berisi kata – kata yang memuat struktur kalimat pada masing – masing kantongnya

[16] Andang ismail, *Education Games*, (Yogyakarta : Pro U Media, 2011), hal, 199.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Gambar visualisasi

4) Papan susun, sebagai tempat yang digunakan sebagai tempat atau *space* menyusun potongan – potongan kata yang terpisah – pisah menjadi sebuah kalimat sederhana yang sesuai.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Puzzle* Kata

Berikut adalah beberapa kelebihan dan kelemahan menggunakan media papan susun kata :

- **Kelebihan :**

1) Menarik perhatian siswa dalam memperhatikan pembelajaran
2) Siswa dapat mencoba atau mempraktekan langsung pada medianya
3) Memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran
4) Efesien waktu dan tenaga.

- **Kelemahan :**

1) Media harus dibuat secara manual sehingga memerlukan waktu untuk membuatnya
2) Media yang dibuat memerlukan biaya.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Definisi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa lndonesia menurut Abidin memiliki arti yakni rangkaian aktivitas yang dilaksankan oleh siswa yang memiliki tujuan tercapainya keterampilan berbahasa tertentu.[17] Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa lndonesia berdasarkan kurikulum 20l3

[17] Yunus Abidin, *Pembelajaran membaca berbasis pendidikan karakter*, (Bandung : PT Refika Aditama,2012), hlm. 5.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

merupakan perlakuan yang ditunjukan untuk membe1ajarkan pembelajaran bahasa kepada siswa sesuai dengan kurikulum 20l3. Arahan pengembanganya pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 20l3 di kelas adalah berbasis teks. Teks (Kemendikbud, 20l3) diartikan terkait satuan bahasa yang mengungkap makna secara kontekstual.

Pada kurikulum 20l3 ini, bahasa lndonesia tak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, namum serta sebagai cara untuk berpikir. Bahasa adalah cara untuk mengekspresikan gagasaan, gagasaan yang utuh tersebut biasanya direalisasikan kedalam bentuk berupa teks. Teks diartikan sebagai ungkapan atau tulisan dengan arti yang memuat gagasan yang utuh. Maka dari asumsi tersebut, fungsi pembelajaran bahasa adalah mengembangkannya kemahiran dalam memahami dan menciptakan teks sebagai komunikasi yang terjadi dalam bentuk teks.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Priyanti, tujuan kegiatan belajar mengajar bahasa lndonesia saat ini mengikuti kurikulum 20l3, yakni anak diharapkan dapat melakukan komunikasi secara efektif, menerapkan inkuiri, berbagi informasi, mengekspresikan gagasan, dan memecahkan berbagai persoalan kehidupan dengan lebih berarti melalui pembelajaran berbasis teks.[18]

Tujuan pembelajaran bahasa lndonesia adalah arahan yang dilalui dalam usaha melatih anak dalm belajar bahasa lndonesia. Adapun harapan dalam

[18] Endah Tri Priyanti, *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013,* (Jakarta : Bumi Aksara,2014), hlm, 410.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatkannya kemahiran anak dalam melakukan komunikasi dalam bahasa lndonesia dengan baik dan benar, memaparkan pesan secara gambling, lebih umunya peserta didik diharapkan mahir dan dapat menguasai keempat keterampilan berbahasa, seperti menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas III

1.2 Tabel KI dan KD Kelas III SD

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	**KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN**
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	**KOMPETENSI DASAR**
3.4. Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis,	4.4.Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
3.5. Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	4.5.Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.

4. Materi Kalimat Sederhana

a. Definisi Kalimat Sederhana

Kalimat adalah cara berkomunikasi yang bertujuan sebagai penyampai pikiran atau gagasan terhadap orang lain supaya dapat dihapahami dengan mudah. Komunikasi dapat berlangsung dengan baik dan benar apabila menggunakan kalimat yang baik dan benar pula, yakni kalimat yang bermakna konkrit dan tak menciptakan kebimbangan atau keraguan bagi yang mendengarkannya. Tarigan mengatakan bahwasannya pengertian kalimat sebagai satuan bahasa yang secara relatif dapat berdiri sendiri, yang mempunyai pola intonasi akhir dan yang terdiri dari klausa. Pendapat Tarigan didukung oleh Effendi, yang mengungkapkan bahwasannya kalimat adalah satuan bahasa bebentuk kata atau rangkaian kata yang dapat berdiri sendiri dan menyatakan makna yang utuh.[19]

[19] Eka Andriana, Skripsi : *"Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Dengan Huruf Tegak Bersambung dengan Menggunakan Teknik Individual pada Mata Pelajaran Bahasa*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kalimat memiliki dua jenis, yakni kalimat sederhana dan kalimat majemuk. Sedangkan kalimat jika ditinjau berdasarkan arti terbagi menjadi beberapa, yakni diantaranya kalimat berita, kalimat tanya, kalimat perintah, kalimat seru, dan emfatik.

Pada penelitian ini topik yang digunakan adalah kalimat sederhana. Kalimat sederhana juga yang disebut kalimat inti. Kalimat sederhana merupakan kalimat yang terdiri atas satu klausa. Maka artinya, subyek dan predikat dalam kalimat itu hanyalah satu. Pada kalimat sederhana wajib memiliki unsur intii, unsur inti teresebut adalah subjek dan predikat.

b. Unsur – unsur Kalimat

Berikut adalah unsur – unsur yang terdapat pada kalimat :

1) Subjek

Subjek atau pokok kalimat adalah unsur penting dalam kalimat. Subjek adalah bagian dari kaliimat yang menunjuk pada pelaku, sosok, tokoh, suatu hal atau permasalahan yang menjadi pokok dari pembicaraan. Sebagian besar subjek disi oleh kata benda atau frasa nominal, kata kerja atau frasa verbal, dan klausa. Subjek memiliki beberapa fungsi, diantaranya yakni :

a) Membangun kalimat dasar atau kalimat awal

b) Menelaah makna kalimat

c) Menjadikan pokok pikiran

Indonesia Kelas II SDN 025 Pulau Kecamatan Bangkinang Seberang", (Riau Pekan Baru : UIN Sultan Syarif Kasim, 2010), hlm. 21

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d) Mempertegas atau memfokuskan makna

e) Menelaah pikiran ungkapan

f) Membangun kesatuan pikiran[20]

2) Predikat

Predikat adalah salah satu bagian kalimat yang berisikan mengenai tindakan atau *action*. Unsur predikat ini memiliki beberapa fungsi, diantaranya yakni :

a) Membentuk kalimat dasar

b) Menjadikan unsur penjelas, yakni sebagai mempertegas pokok pikiran atau gagasan yang diungkapkan dan menentukan kejelasan dari makna kalimat tersebut

c) Memepertegas makna kalimat

d) Membangun kesatuan pikiran

3) Objek

Objek adalah bagian kalimat yang melengkapi predikat. Objek umumnya diisi oleh nominal, frasa nominal atau klausa. Posisi objek biasanya terdapat dibelakang predikat sebagai bentuk verba transitif, yaitu verba yang menutut keharusan hadirnya objek. Pada kalimat, objek memiliki fungsi diantaranya yakni :

a) Membangun kalimat dasar pada kalimat berpredikat transitif

b) Mempertegas makna kalimat

[20] Widjono Hs, *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi,* (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007),hlm. 148

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c) Membangun kesatuan atau kelengkapan pikiran.[21]

4) Pelengkap

Pelengkap adalah salah satu unsur kalimat yang berfungsi melengkapi infromasi, yang dikhususkan pada bagian objek, dan melengkapi struktur kalimat. Adapun cirinya dari pelengkap sebagai berikut :

a) Tidak menjadi unsur utama, tetapi tanpa pelengkap kalimat akan menjadi buram atau tidak jelas

b) Letaknya pada belakang predikat yang bukan kata kerja transitif

5) Keterangan

Keterangan kalimat berfungsi memperjelas atau melengkapi informasi pesan kalimat. Tanpa keterangan, makna kalimat menjadi tak jelas. Hal tersebut dapat dilihat jelas terutama melalui surat undangan, laporan penelitian, dan informasi yang terkait dengan waktu, tempat, penyebab, dan lain – lain. Keterangan memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

a) Tidak menjadi unsur utama, tetapi tanpa keterangan kalimat akan menjadi buram atau tak jelas

b) Letak dari unsur keterangan tidak terikat dengan posisi, jadi dapat diletakkan pada awal, tengah, atau akhir kalimat

c) Unsur keterangan dapat berupa keterangan waktu, tujuan, tempat, sebab, akibat, dan lain – lain. [22]

[21] Ibid., 149

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Pola Kalimat Sederhana

Pola kalimat sederhana sekurang – kurangya terdiri dari subjek dan predikat, selalu diawali oleh subjek, berbentuk kalimat aktif, unsur tersebut dapat berupa kata dan ada pula yang berupa frasa dan dapat dikembangkan menjadi kalimat luas dengan memperluas subjek, predikat, objek, dan keterangan.[23]

Kalimat sederhana dapat dikembangkan menjadi beragam kalimat yang tak terbatas kapasitasnya. Kalimat sederhaa tersebut dapat dijadikan kalimat yang luas dengan menambahkan keterangan – keterangan pada subjek, predikat, atau objek yang telah disesuaikan. Tetapi unsur – unsur dasar tersebut harus terungkap secara lebih jelas. Berikut adalah beberapa contoh pola kalimat sederhana dengan menggunakan pola S – P, S-P-O, S-P-O-Pel, S-P-K, dan S-P-O-K:

1.3 Tabel Pola Kalimat Sederhana

Tipe	Subjek	Predikat	Objek	Pelengkap	Keterangan
S-P	Ibu	Memasak	-	-	-
S-P-O	Sukma	Mengendarai	Sepeda	-	-
S-P-Pel	Rio	Menjadi	-	Ketua Kelas	-
S-P-Ket	Ayah	Berangkat	-	-	ke Bali
S-P-O-Pel	Naufal	Memberi	Kucingnya	Makan	
S-P-O-K	Pak Bani	Menyimpan	Uang	-	di Bank

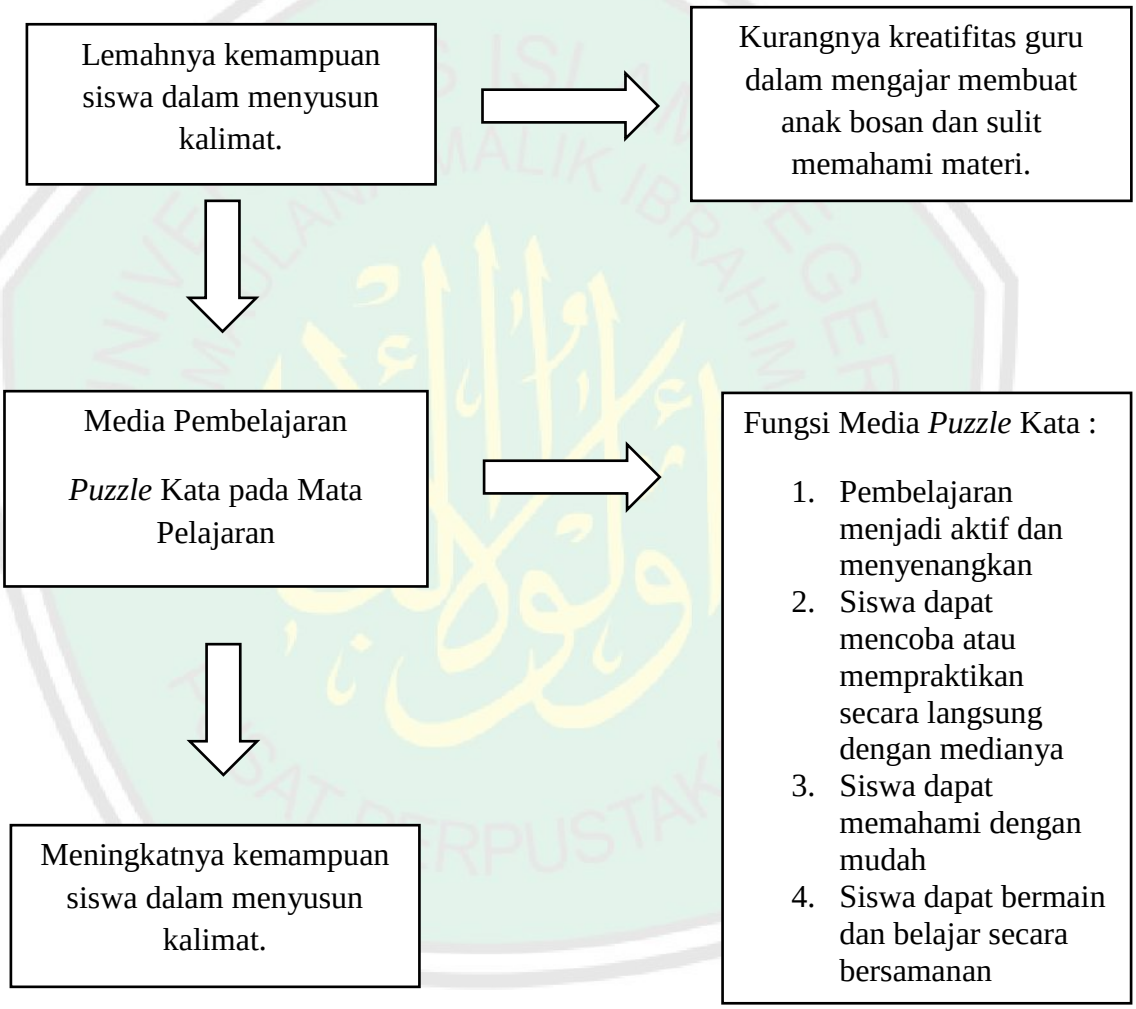
[22] Ibid., 150

[23] Ibid., 156

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Kerangka Berpikir

1.1 Bagan Kerangka Berpikir



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT A1 – Uswah 02 Banyuwangi, pada penelitian ini peneliti menganut jenis penelitian dan pengembagan atau yang biasanya disebut sebagai istilah *Research and Development (R&D)*.

Menurut Sukmadinata (2008) *Reseacrh and Development* adalah pendekatan penelitian untuk menciptakan suatu produk baru atau megembangkan lebih baik terhadap produk yang telah ada. Menurut Sugiyono (2009) *Research and Development* adalah metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan suatu produk, dan mengujikan keefektifan produk tersebut.[24] Berdasar pengertian tesebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang dapat menciptakan atau menghasilkan suatu produk dalam bidang tertentu serta memiliiki efektifitas dari produk itu sendiri.

Pada penelitian ini, produk yang akan dikembangkan yakni media pembelajaran berupa *puzzle* kata pada mata pelajaran bahasa lndonesia yakni khususnya pada materi menyusun kalimat sederhana.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini akan dikembangkan menggunakan model peneltian pengembangan menurut ADDIE. Pada model pengembangan ini terdapat

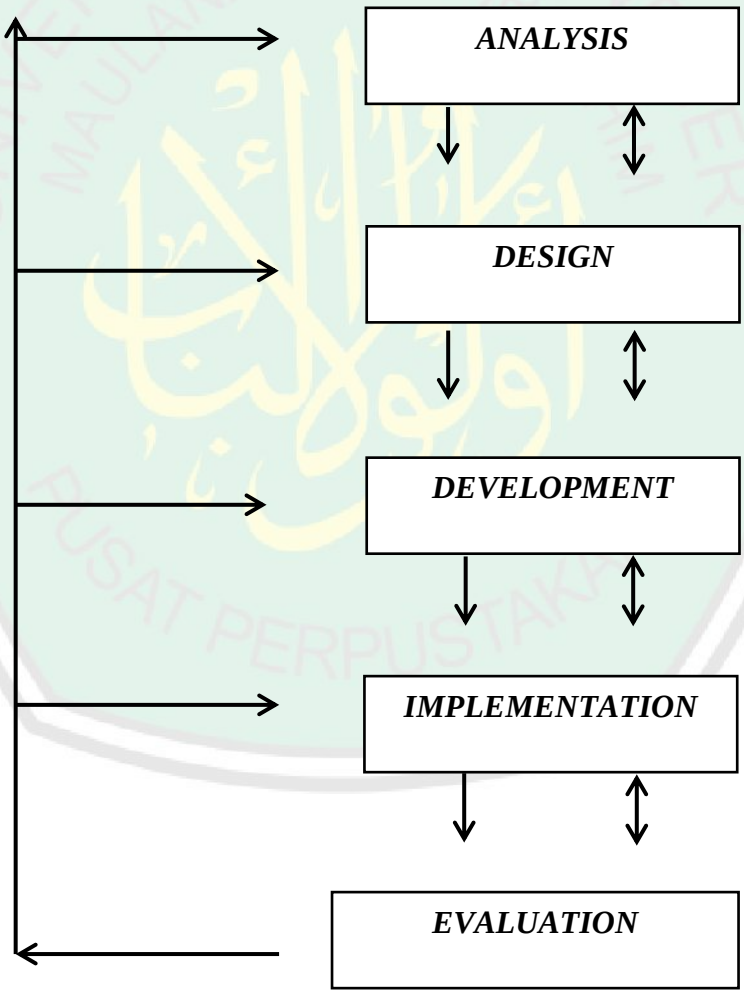
[24] Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2011), hlm., 7.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

beberapa tahap, diantaranya seperti : Analisis *(Analysis)*, Desain *(Design)*, Pengembangan *(Development)*, Implementasi *(Implementation)*, dan Evaluasi *(Evaluation)*.[25]

Dalam mode1 penelitian dan pengembangan ADDIE terdapat lima langkaah, diantaranya adalah sebagai berikut ini :

1.2 Bagan Model Pengembangan ADDIE



[25] Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan RD2D : Teori dan praktek*, (Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm.,33.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Prosedur Pengembangan

Berikut adalah bebrapa langkah prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan pendekatan ADDIE :

1. Analisis (*Analiysis)*

Pada tahap analisis ini, peneliti memiliki beberapa tujuan diantaranya analisi keperluan *(needs assessment),* mengidentifikasi problem (kebutuhan), dan menerapkan analisis tugas *(talk analysis)* dengan melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di SDIT 02 Al – Uswah Banyuwangi. Observasi dan wawancara yang dilakukan adalah untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berupa *puzzle* kata belum digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indoneisa pada materi kalimat sederhana. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya yakni berupa LKS dan buku paket. Dalam tahapan ini, peneliti menganalisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis materi yang akan digunakan sebagai sumber pembelajaran yang sesuai dengan KI, KD, dan Indikator.

2. Desain *(Design)*

Di tahap ini, peneliti merancang produk media pembelajaran *puzzle* kata pada pembelajaran bahasa lndonesia pada materi kalimat sederhana, dengan mengidentifikasi masalah serta kebutuhan peserta didik terlebih dahulu. Tahapan ini meliputi perencanaan rancangan produk yang meliputi rangka media pembelajaran, bentuk dan warna, evaluasi dan bahan yang akan digunakan dalam media pembelajaran dan merumuskan tujuan dalam pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti akan berkonsultan pada dosen ahli

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

media pembelajaran mengenai desain dan isi materi kepada dosen ahli bahasa lndonesia.

3. Pengembangan *(Development)*

Di tahap pengembangan yang dimaksud adalah proses mewujudukan desain yang telah ditentukan menjadi kenyataan. Pada tahapan ini peneliti sudah membuat produk media pembelajaran *puzzle* kata, yang telah dirancang sebelumnya. Tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan, yang mana sebagai betuk evaluasi. Dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata, akan mendapat saran dan validasi materi, validasi desain, dan validasi guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

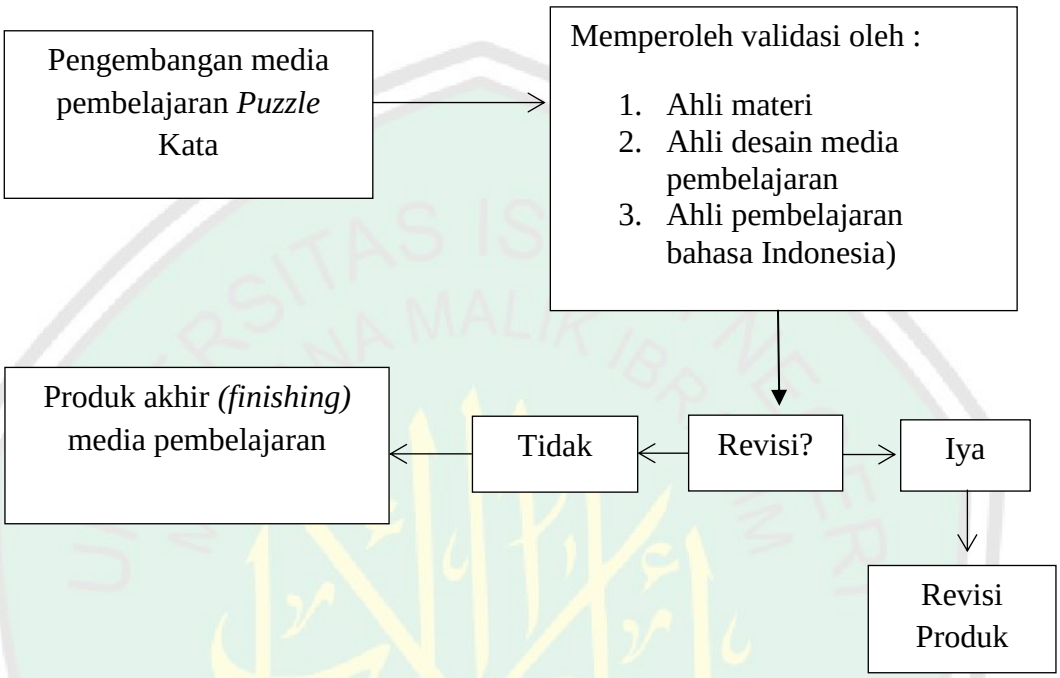
Maka, dengan adanya validasi tersebut diharapkan media pembelajaran *puzzle* kata, yang akan dikembangkan dan digunakan benar adanya dan dapat di pertanggungjawabkan. Sehingga validasi dapat tercapai dengan baik yakni dengan memilih desain dan subyek validasi, berikut adalah pejelasannya :

a) Desain Validasi

Validasi ini digunakan untuk memperoleh data secara lengkap demi evaluasi suatu media yang dikembangkan oleh peneliti dan untuk mengetahui produk yang dapat dikembangkan dan digunakan dengan layak atau tidak diuji cobakan pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1.3 Bagan Desain Validasi



b) Subyek Validasi

Pada tahapan ini melibatkan tiga subjek validasi, yakni ahli materi bahasa Indonesia, ahli desain media pembelajaran, dan ahli materi pembelajaran.

4. Implementasi *(Implementation)*

Pada tahap ini produk sudah dapat dikembangan dan siap diterapkan untuk siswa dikelas III yang berjumlah 20 siswa. Di tahap ini perlu diketahui bahwa peneliti menerapkan media pembelajaran secara *offline,* yakni semi daring dengan dibaginya dua kelompok dalam satu kelas yang dibedakan dengan sesi jam masuk yang berbeda dan yang pastinya peneliti,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

guru, dan juga para murid wajib menggunakan protocol kesehatan sesuai ketentuan yang berlaku.

Di tahap ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *treatment* media pembelajaran *Puzzle* kata teradap peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana murid pada mata pelajaran bahasa lndonesia kelas III di SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

5. Evaluasi *(Evaluation)*

Evaluasi adalah proses dimana media pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Evaluasi yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya disebut dengan evaluasi formatif yang tujuan untuk kebutuhan revisi. Evaluasi formatif tersebut dilakukan dengan tujuan mendapatkan data konkrit untuk merevisi media interaktif berbasis *Puzzle* kata yang dihasilkan lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan oleh dua kelompok yakni ahli media pembelajaran dan ahli materi.

Kemudian, evaluasi yang diterapkan pada peserta didik peneliti memilih menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dimana sebelum dan setelah menerapkan media *puzzle* kata dikelas, peneliti akan melakukan beberapa perlakuan terhadap alur pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* kata. Dari data test tersebut, maka peneliti dapat mengevaluasi seberpa efektifnya hasil pembelajaran tanpa menggunakan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

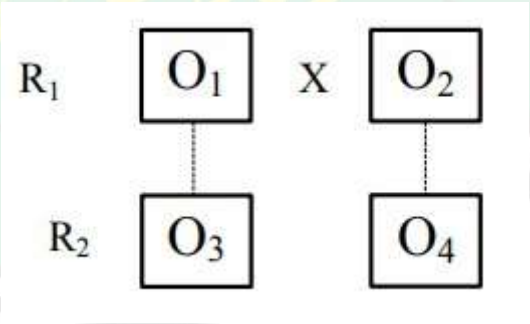
media pemebelajaran dan dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* kata.

D. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Pada pengujian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat validitas, kelayakan dan efektifitas suatu produk yang akan digunakan. Peneliti menggunakan satu kelas yang dibagi menjadi dua kelompok, 10 sebagai kelas kontrol dan 10 sebgagai kelas eksperimen.

Uji coba dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan desain eksperimen *pre-test and post-test control group design*.[26] Percobaan dilakukan dengan membandingkan hasil penguasaan materi kalimat sederhana siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen.



Gambar 1.2 *pre-test and post-test control group design*.

[26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, fan R&D,* (Bandung:Alfabeta, 2014), hlm 303.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keteragan :

R_1 : Kelompok Eksperimen

R_2 : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan berupa penggunaan media anagram dan gambar

O_1 : Kegiatan *Pre-test* kelompok eksperimen

O_2 : Kegiatan *Post-test* kelompok eksperimen

O_3 : Kegiatan *Pre-test* kelompok kontrol

O_4 : Kegiatan *Post-test* kelompok kontrol

Hasil pengembangan produk media puzzle kata dapat dikatakan efektif apabila hasil uji coba menunjukkan *post-test* kelompok eksperimen (O_2) lebih besar dari *post-test* kelompok kontrol (O_4). Tahapan analisis uji coba dapat dilakukan dengan melalui beberapa tahapan yakni, validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan uji coba lapangan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba yang diigunakan pada penelitian ini adalah SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi pada siswa kelas III yang berjumlah 20 anak. Subyek uji coba ini dilakukan di SDIT Al – uswah 02 Banyuwangi didasarkan pada hasil waancara dan observasi. Pemilihan subjek siswa kelas III pada SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi ini didasarkan beberapa alasan berikut ini :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Pembelajaran kalimat sederhana bahasa Indonesia terdapat pada kelas III
b. Berdasarkan data wawancara dan observasi pra-lapangan diketahui bahwa hanya terdapat 8 dari 20 anak yang lancar dala menulis kalimat dan mendapat nilai rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
c. Penyampaian materi yang terlalu kaku tanpa adanya media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa kaku dan membosankan.

3. Jenis Data

Data adalah suatu bahan atau keterangan yang digunakan sebagai dasar kajian (kesimpulan dan analisis). Jenis data yang digunakan yakni berupa data kuantitatif dan kualitatif, data kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis. Data kuantitatif yang dimaksud pada penelitian ini adalah data yang dihasilkan berdasarkan penilaian instrumen validasi oleh validator ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran, angket respon siswa terhadap kemenarikan media *puzzle* kata, serta nilai *prestest* dan *post-test* peserta didik yang telah dilakukan dikelas. Sedangkan data kualitatif merupakan data **data** informasi yang berbentuk kalimat verbal bukan berupa simbol angka atau bilangan.

Data kualitatif didapat melalui suatu proses menggunakan teknik analisis mendalam dan tidak bisa diperoleh secara langsung. Data kualitatif

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil wawancara terhadap wali kelas III yakni ibu Lesia, hasil data observasi, serta kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi, desain media, dan pembelajaran.

4. Intrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpul data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara di penelitian ini dilakukan untuk mengetahui fakta, konsep, pendapat dari responden mengenai permasalahan terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas III yakni Ibu Lesia. Wawancara yang diajukan, diantaranya yakni :

1) Hasil wawancara mengenai materi kalimat sederhana
2) Kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi menyusun kalimat sederhana
3) Kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik

b. Observasi

Observasi pada penelitian ini merupakan suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan terhadap berbagai kegiatan serta fenomena yang terjadi selama proses penelitian.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Angket atau kuisioner

Angket atau kuisioner pada penelitian ini berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan sebagai bentuk menggali informasi respoden mengenai masalah yang dibutuhkan dalam penelitian. Angket yang diperlukan, diantaranya yakni :

a. Angket penilaian ahli desain media
b. Angket penilaian ahli materi
c. Angket penilaian ahli pembelajaran
d. Angket respon siswa terhadap kemenarikan media *puzzle* kata
e. Angket wawancara
f. Angket observasi

d. Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.

Jenis tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test* berupa pilihan ganda dan uraian yang masing – masing terdiri atas 5 soal. Tujuan dari menggunakan test berupa pilihan ganda Nitko (2007) menjelaskan tujuan dasar dari tugas penilaian, soal pilihan ganda adalah untuk mengidentifikasi siswa yang telah mencapai tingkat (atau diperlukan) pengetahuan (keterampilan, kemampuan, atau kinerja) cukup dari target pembelajaran yang dinilai. Sedangkan Tujuan dari menggunakan test berupa uraian

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam: menghasilkan, mengorganisasi, mengekspresikan ide; mengintegrasikan pelajaran dalam berbagai bidang; membuat desain eksperimen; mengevaluasi manfaat suatu ide; dan sebagainya.

e. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa data, gambar, video, dan rekaman yang diambil pada saat penelitian berlangsung, hal ini bertujuan sebagai bukti bahwa penelitian dilakukan benar adanya di lapamgan.

5. Teknik Analisis Data

Aalisis data angket dan penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat analisis validitas dari kemenarikan, dan keefektifan penggunaan media *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Berikut adalh teknik analisi yang digunakan :

a. Analisis Validitas Produk

Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisi beberapa kalimat pernyataan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara skala 1 – 5. Berikut rumus yang digunakan pada kegiatan analisis validasi produk[27]

[27] Septa Ginita, dkk., *Analisis Validitas, Prakikalitas, dan Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika tentang Vekyor dan Gerak Lurus,* Pillar of Physics Education, Volume 11 Nomor 2 Oktober tahun 2018,hlm 156.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

1.4 Tabel Kriteria Validasi Produk

Nilai	Kriteria
80 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 - 20	Tidak Valid

b. Analisis kemenarikan produk

Instrumen kemenarikan produk diperoleh melalui angket respon siswa terhadap media *puzzle* kata. Penilaian angket respon siswa berpedoman pada skala likert.

Rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan produk ialah sebagai berikut :[28]

$$Nilai\ daya\ tarik\ media = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

[28] *Ibid.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1.5 Tabel Kriteria Kemenarikan Produk

Nilai	Kriteria
80 – 100	Sangat Menarik
60 – 80	Menarik
40 – 60	Cukup Menarik
20 – 40	Kurang Menarik
0 - 20	Tidak Menarik

c. Analisis Efektivitas Produk

Analisis efektivitas produk media *puzzle* kata dapat diketahui melalui hasil perbandingan nilai hasil *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen melalui perhitungan uji-t.

Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent Sample T-Test,* yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan penerapan *treatment* yang berbeda. Rumus uji-t yang digunakan dalam analisis keefektifan produk yakni[29] :

[29] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian,* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm 138.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}\left(\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

$\overline{X_1}$ = nilai rata-rata kelompok eksperimen

$\overline{X_2}$ = nilai rata-rata kelimpok kontrol

n_1 = jumlah responden kelompok eksperimen

n_2 = jumlah responden kelompok kontrol

S_1^2 = nilai varians kelompok eksperimen

S_2^2 = nilai varians kelompok kontrol

Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol dapat diketahui melalui perbandingan T_{hitung} dan T_{tabel} dengan taraf sigfikansi 0.05 atau 5% dan db = n -2 melalui hipotesis sebagai berikut :

a. H_a : Terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle kata* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata.

b. H_o : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle kata* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Uji efektivitas produk media *puzzle* kata dapat diketahui melalui pengambilan keputusan sebagai berikut :

a. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka, terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* kata dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata, dengan kata lain maka H_a diterima.
b. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* kata dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata, dengan kata lain maka H_a ditolak.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB IV
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Puzzle* Kata pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III pada materi menyusun kalimat sederhana dengan unsur S-P-O-K dilakukan dengan menerapkan model penelitian ADDIE. Pengembangan media pembelajaran *Puzzle* kata dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut ini :

1. **Analisis *(Analysis)***

Pada tahap pertama peneliti melakukan analisis observasi yang dilakukan di SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Berdasarkan pengamatan SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi, merupakan sekolah yang mempunyai sarana dan prasana yang sudah cukup memadai dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, kurangnya kreativitas guru dalam menarik minat belajar anak melalui media pembelajaran masih dibilang kurang cukup memadai. Sehingga sering kali anak mudah bosan dan tidak memiliki minat atau motivasi belajar terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi tersebut ditemukan kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan pembelajarannya terasa membosankan sehingga anak tidak memiliki semangat dalam belajar dan berakibat pada nilai akademisnya yang menurun. Hal itu, dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah saja.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Sehingga, anak tidak menguasai materi dengan mudah dan kesulitan mengerjakan soal – soal yang diajarkan terutama pada soal cerita atau tugas mengarang cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil dari wawancara dengan wali kelas yakni ibu Lesia yang menyatakan bahwa hanya terdapat 8 anak dari 20 siswa kelas III yang mampu menguasai pembelajaran kalimat sederhana, seperti tidak menguasai materi kalimat sederhana, tidak memahami unsur kalimat, dan cara menyusun kalimat sederhana sesuai S-P-O-K.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yakni media pembelajaran *puzzle* kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

2. Desain *(Design)*

Pada tahapan desain ini, peneliti merencanakan atau membuat gambaran terhadap media *puzzle* kata yang sudah disesuaikan dengan hasil analisis. Terdapat beberapa tahapan desain, yakni sebagai berikut :

a. Pemilihan materi kalimat sederhana

Pada tahapan ini peneliti memilih materi kalimat sederhana yang disesuaikan pada kompetensi inti (KI) tema 1 ‘Makhluk Hidup’ yang akan digunakan pada materi media *puzzle* kata. Berikut ini adalah daftar kata pada masing – masing unsur kalimat yang digunakan dalam media *puzzle* kata :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1.6 Tabel Materi Kalimat Sederhana

No.	Subjek	Predikat	Objek	Keterangan
1	Guru	Mengajar	-	-
2	Dino	Belajar	-	-
3	Ibu	Tidur	-	-
4	Kucing	Memakan	Ikan	-
5	Kakek	Membaca	Koran	-
6	Nenek	Menjahit	Baju	-
7	Dina	Memebeli	Sepatu Baru	-
8	Dina	Menggambar	Pemandangan	-
9	Ayam	Berkokok	-	di Pagi hari
10	Dina	Bermain	-	di Rumah
11	Ibu	Pergi	-	ke Salon
12	Dino	Tidur	-	di Malam Hari
13	Ayah	Pergi	-	ke Kantor
14	Dokter	Merawat	Pasien	di Rumah Sakit
15	Ibu	Membeli	Buah	di Pasar
16	Ayah	Mencuci	Mobil	pada Hari Minggu
17	Siswa	Upacara	Bendera	pada Hari Senin
18	Ibu	Menanam	Bunga	di Kebun
19	Doni	Bermain	Bola	di Lapangan
20	Ibu	Memasak	Kue	dii Dapur

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keterangan :

S-P : tingkat kesulitan rendah

S-P-O : tingkat kesulitan sedang

S-P-K : tingkat kesulitan sedang

S-P-O-K: tingkat kesulitan tinggi

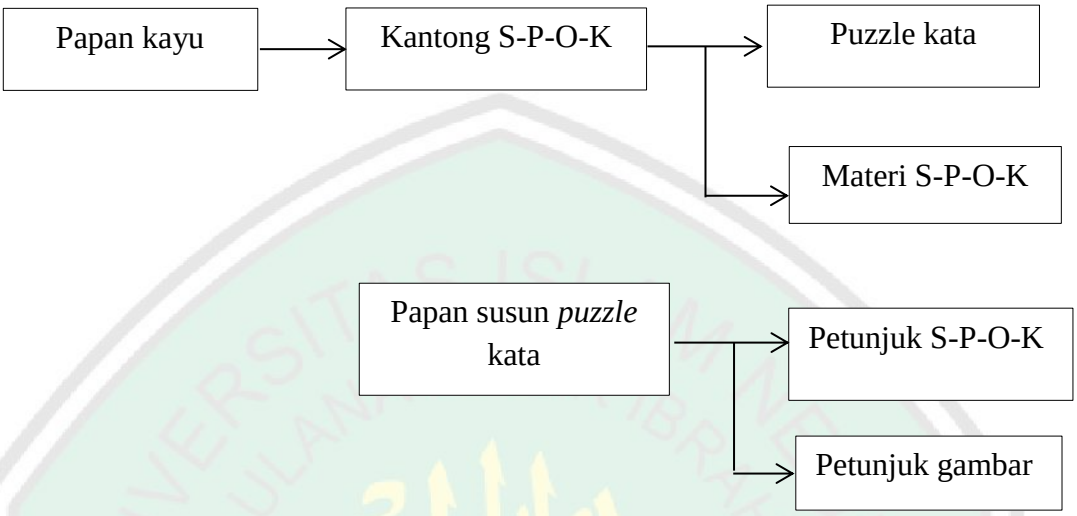
b. Mendesain produk media

Pada tahapan mendesain produk media meliputi bentuk dan ukuran, komponen pendukung media, desain media, serta warna, gambar, dan jenis font yang digunakan pada produk, yakni sebagai berikut :

1. Media dasar berbentuk papan kayu dengan ukuran 50 x 60, papan kayu ini dapat dilipat sehingga praktis digunakan dan dapat dibawa pada pembelajaran *outdoor*.
2. Media *puzzle* kata dengan komponen pendukung, yakni :
   a) Kantong S-P-O-K.
   b) Potongan kata.
   c) Materi S-P-O-K.
   d) Papan susun kata.
   e) Petunjuk S-P-O-K.
   f) Petunjuk gambar.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1.4 Bagan Desain Produk



3. Pada bagian belakang media terdapat tanda pengenal, serta info kelengkapan, dan panduan pemakaian media secara singkat.
4. Buku panduan media yang berisikan materi kalimat sederhana, kelengkapan media dan penjelasannya, cara penggunaan secara lengkap, evaluasi peningkatan anak setelah penggunaan media, dan profil pengembang.
5. Warna yang digunakan dalam media ini adalah perpaduan warna orange dan coklat. Dengan dasar media warna coklat siswa dapat lebih memfokuskan pada titik cerah kantong S-P-O-K yang berwarna orange. Perpaduan warna hangat dan cerah tersebut juga sangat membangkitkan minat dan keteratrikan siswa pada media *puzzle* kata.

c. Penyusunan instrument validasi produk, instrument respon siswa terhadap kemenarikan media, dan soal *pre-test & post-test.*

Instrumen validasi produk dan instrument respon siswa terhadap kemenarikan media berbentuk angket *check list* yang masing – masing terdiri

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dari 10 dan 5 pernyataan. Masing – masing instrument dilengkapi dengan tabel kritik dan saran. Sedangkan pada soal uji coba *pre-test* dan *post-test* terdiri atas soal pilihan ganda dan soal uraian. Pada soal *pre-test* peneliti memberikan tingkat kesulitan rendah sedangkan pada sal *post-test* peneliti memberikan tingkat kesulitan sedang dan tinggi. Penyusunan soal *pre-test* dan *post-test* dilengkapi dengan kisi – kisi serta kunci jawaban dengan tingkat kesulitan yang sama atau setingkat. Berdasarkan hasil nilai *pre-test* nantinya siswa akan dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kualifikasi anggota kelompok yang sama rata.

Pada tahapan ini peneliti melakukan perizinan serta konsultasi awal dengan validator materi, desain media, dan pembelajaran. Validator materi adalah Bapak Muh, Zuhdy Hamzah, Validator desain media adalah Bapak Galih Puji Mulyono, dan Validator pembelajaran adalah Ibu Lesia Dina Putri.

3. Pengembangan (*Development)*

a) Pembuatan media

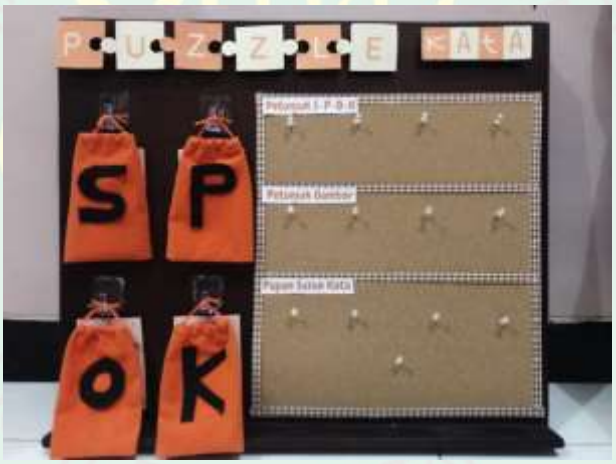
Pada tahapan pembuatan media diawali dengan mendesain media sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Desain yang dibuat pada media *puzzle* kata ini adalah papan kayu sebagai media utama, kantong S-P-O-K, potongan kata – kata, papan susun kata, petunjuk S-P-O-K, petunjuk gambar, dan buku panduan media. Proses desain dilakukan menggunakan aplikasi *canva*. Berbagai desain tersebut dicetakan denga kertas buffalo, hvs, dan kertas karton. Disamping itu terdapat proses desain papan kayu sebagai media dasar yang didesain seperti papan lipat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sehinggga sangat praktis dibawa dan digunakan sebagai pembelajaran *outdoor*.

Kemudian tahap selanjutnya adalah penggabungan media dasar dengan beberapa komponen pendukung media lainnya. Secara keseluruhan bahan – bahan pembuatan media dapat dicari dengan mudah serta biaya yang dibutuhkan juga terjangkau. Berikut ini adala hasil pengembangan media *puzzle* kata :

1. Papan Media Utama



1.3 Gambar Media Utama

Bagian judul bertuliskan *puzzle* kata yang didesain berbentuk potongan puzzle agar media terlihat lebih unik dan menarik. Pada media utama ini terdapat beberapa komponen pendukung seperti kantong S-P-O-K, materi S-P-O-K, dan papan susun kata. Sedangkan disisi bagian belakang terdapat papan pengenal yang didesain sebagai tanpa pengenal dan beberapa info kelengkapan serta penjelasan singkat cara penggunaan media *puzzle* kata.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Petunjuk S-P-O-K dan Petunjuk Gambar



1.4 Gambar Petunjuk S-P-O-K





CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

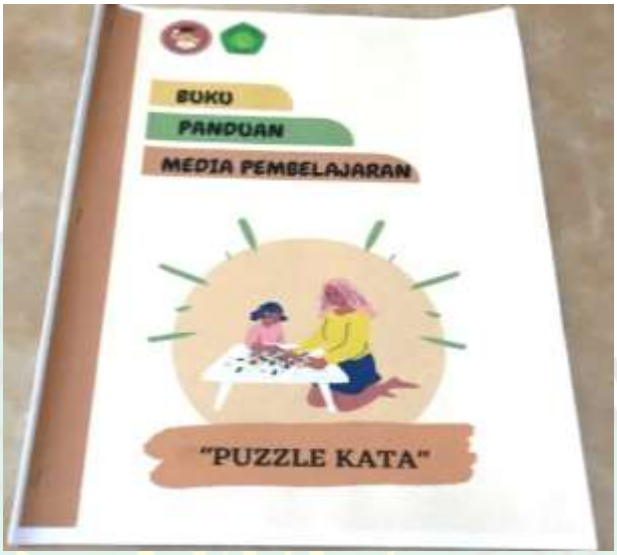


1.5 Gambar Petunjuk Visualisasi Gambar

Petunjuk S-P-O-K terdiri dari Subjek (S), Predikat (P), Objek (O), dan Keterangan (K) yang masing – masing didesain menggunakan tali berfungsi untuk menggangtungkan petunjuk S-P-O-K sebagai salah satu petunjuk untuk siswa saat menyusun kalimat sederhana. Sedangkan petunjuk gambar, masing – masing juga didesain dengan tali yang berfungsi menggantungkan gambar sebagai petunjuk siswa saat menyusun kalimat sederhana. Warna tali pada petunjuk gambar adalah tanda pembeda dari maksud petunjuk gambar tersebut. Tali warna merah artinya gambar petunjuk pada subjek, tali warna kuning artinya gambar petunjuk pada predikat, tali warna biru artinya gambar petunjuk pada objek, dan tali warna cokelat artinya gambar petunjuk pada keterangan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Buku Panduan Media



1.6 Gambar Buku Panduan Media

Buku panduan ini berfungsi sebagai panduan guru menggunakan media dengan baik dan benar. Pada buku panduan ini berisikan materi media, indikator media, kelengkapan media, cara penggunaan media, dan evaluasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran *puzze* kata.

b) Validasi Media

Validasi media dilaksanakan saat proses pengembangan produk dan setelah produk media *puzzle* kata dikembangkan. Selama proses pengembangan produk, peneliti melakukan konsultasi dengan ahli pembelajaran terkait penentuan materi serta komponen media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakterisitik pembelajaran. Setelah media selesai dikembangan, media divalidasi oleh validator materi, validator desai media, dan validator pembelajaran. Hasil validasi berupa data kuantitatif

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang didapat dari instrumen angket dan data kualiatif yang didapat dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

4. Implementasi *(Implementation)*

Tahap implementasi dilakukan setelah produk media telah divalidasi oleh ketiga validator. Tahap impelementasi atau uji coba lapangan media *puzzle* kata dilakukan kepada 20 siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok sesuai dengan jam sesi masuk *offline* yang diterapkan saat *new normal covid 19* ini. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan yang berlaku dengan duduk berjarak dan menggunakan masker saat dikelas. Dua kelompok tersebut dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan pada hari yang berbeda, kelas eksperimen dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 20 Mei 2021 dan kelas kontrol dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 21 Mei 2021.

Perbedaan perilaku ditemukan pada proses ui coba pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* kata, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan khusus dan proses pembelajaran dilakukan menggunakan metode ceramah oleh Ibu Lesia sebagai wali kelas III. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melihat bahwasannya siswa pada kelompok eksperimen lebih semangat dan aktif dengan adanya penggunaan media pembelajaran *puzzle* kata dibandingkan dengan kelompok kontrol

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang hanya dijelaskan tanpa bantuan media, siswa terlihat bosan, mengantuk, bahkan bermain – main dengan teman lainnya tanpa memperhatikan penjelasan yang disampaikan wali kelas.

5. Evaluasi *(Evaluation)*

Pada tahapan evaluasi ini dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media oleh validator, respon siswa terhadap kemenarikan media, dan nilai *pre-test* dan *post-test* hasil uji coba media *puzzle* kata. Proses evaluasi dukaukan untuk mengetahui apakah media *puzzle* kata efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

B. Deskripsi Data

1. Data Hasil Validasi

Kevalidan sebuah media diketahui melalui penilaian yang dilakukan oleh validator materi, desain media, dan pembelajaran. Analisis Validitas media *puzzle* kata diperoleh dari penelian secara kuantitatif dan kualitatif oleh para validator. Data kuantitatif didapat dari adanya angket kritik saran dari para validator. Berikut adalah paparan data kuantitatif dan kualitatif hasil dari penilaian oleh para validator :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Validasi ahli materi

Uji validasi materi dilakukan oleh ahli materi bahasa Indonesia yakni salah satu dosen bahasa Indonesia jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibraim Malang, Bapak Muh. Zuhdy Hamzah. Berikut adalah hasil penelitian validasi oleh validator materi :

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi materi oleh Bapak Muh. Zuhdy Hamzah sebagai berikut :

1.7 Tabel Hasil Validasi Materi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum.	5	5	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi media dengan KI dan KD.	5	5	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian konten media (materi S-P-O-K dan susunan kata) dengan materi pembelajaran.	4	5	80	Valid
4	Materi S-P-O-K yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
5	Materi disajikan secara runtut.	4	5	80	Valid
6	Terdapat pembahasan pada masing – masing kantong S-P-O-K yang disajikan.	4	5	80	Valid

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

7	Materi yang disajikan melalui media mudah difahami oleh pengguna (terutama siswa)	4	5	80	Valid
8	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa dalam menyusun kalimat.	5	5	100	Sangat Valid
9	Media *puzzle* kata merupakan inovasi media pembelajaran S-P-O-K dalam menyusun kalimat bahasa Indonesia.	4	5	80	Valid
10	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan S-P-O-K dalam pembelajaran bahasa Indonesia (menyusun kalimat) pada siswa kelas III.	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir *(P)*		44	50	88	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{44}{50}\ x\ 100$$

$$= 88$$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan hasil dari akhir validasi materi sebersar 88. Skor 88 masuk pada kriteria nilai yang sangat valid.kata tidak perlu melakukan revisi secara keseluruan, melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan krtitik dan saran yang disampaikan oleh validator agar materi yang disajikan pada materi memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

3) Data Kualiatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari validator materi adalah sebagai berikut :

1.8 Kritik dan Saran Validasi Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Muh. Zuhdy Hamzah	Komposisi kosakata dalam kantong S-P-O-K lebih divariasikan berdasarkan karakteristik siswa di zaman milenial saat ini.

b. Validasi Ahli Desain Media

Validator desain media pada penelitian ini adalah salah satu dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Galih Puji Mulyono. Berikut adalah data hasil penilaian validator desain media :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi desain media oleh Bapak Galih Puji Mulyono, adalah sebagai berikut :

1.9 Hasil Validasi Desain Media

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan tata letak komponen media	5	5	100	Sangat Valid
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.	5	5	100	Sangat Valid
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	5	5	100	Sangat Valid
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	4	5	80	Valid
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5	100	Sangat Valid
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5	100	Sangat Valid
8	Media mudah dipahami oleh pendidik dan	4	5	80	Valid

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	siswa.				
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.	5	5	100	Sangat Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.	4	5	80	Valid
Nilai akhir *(P)*		42	50	84	Sangat Valid

2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{42}{50}\ x\ 100$$

$$= 84$$

Berdasarlam rekapitulasi nilai secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi desai media sebesar 84. Skor 84 berada pasa kriteria sangat valid. Maka dari itu, desain media pada media *puzzle* kata tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik serta saran yang disampaikan oleh validator agar desain yang terdapat pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

3) Data kualitatif

Kriik dan saran yang didapat dari validator desain media adalah sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1.10 Tabel Kritik dan Saran desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyono	Warna pada *background* dibuat menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa sesuai dengan jenjangnya.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator pembelajaran pada penelitian ini merupakan guru wali kelas III SDIT Al – Uswa 02 Banyuwangi, Ibu Lesia Dina Putri. Berikut adalah data hasil penelitian validasi dari validator pembelajaran:

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi oleh Ibu Lesia Dina Putri adalah sebagai berikut :

1.11 Tabel Hasil Validasi Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan tata letak komponen media	4	5	80	Valid
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.	4	5	80	Valid
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	4	5	80	Valid
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan	4	5	80	Valid

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	siswa.				
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
8	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa.	5	5	100	Sangat Valid
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.	4	5	80	Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.	4	5	80	Valid
Nilai akhir *(P)*		41	50	82	Sangat Valid

2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{41}{50}\ x\ 100$$

$$= 82$$

Berdasarkan rekapitulasi secara kesuluruhan diperoleh nilai akhir validasi pembelajaran sebesar 82. Skor 82 berada pada kriteria nilai sangat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

valid. Maka dari itu, desain media pada media *puzzle* kata tidak memerlukan revisi secara keseluruhan.

3) Data Kualitatif

Kritik dan saran yang diperoleh dari validator pembelajaran adalah sebagai berikut :

1.12 Kritik dan Saran Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Lesia Dina Putri	Sudah cukup bagus dan baik secara keseluruhan.

2. Data Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media

Media *puzzle* kata di uji cobakan kepada 10 siswa SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi yang sudang terbagi pada kelompok eksperimen uji coba media *puzzle* kata. Angket ini berisikan 5 pernyataan yang nantinya akan dinilai sendiri oleh masing – masing siswa setelah mereka mengamati dan menggunakan media tersebut pada materi kalimat sederhana bahasa Indonesia kelas III.

Tujuan dari dbagikannya angket tersebut adalah untuk mengetahui respon siswa dan tingkat kemenarikan media. Sehingga dari hasil data tersebut, peneliti dapat mengetahui semenarik apa dan seefektif apa media tersebut diterapkan pada siswa. Berikut adalah hasil respon 10 siswa terhadap kemenarikan media *puzzle* kata :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1.13 Tabel Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media

No	Nama Siswa	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kemenarikan
1	Aisyah Azzahra Rahadi	22	25	88	Sangat Menarik
2	Al 'Aina Salma Al Mardhiyyah	21	25	84	Sangat Menarik
3	Almira Aulia Paramadhita	25	25	100	Sangat Menarik
4	Aulia Saffira Eka Prasetya	20	25	80	Menarik
5	Khanza Thalita Kurniawan	22	25	88	Sangat Menarik
6	Mochammad Asyam Al Fatih	25	25	100	Sangat Menarik
7	Muhammad Aqil Ar Rosyadi	21	25	84	Sangat Menarik
8	Mohammad Panji Widodo	25	25	100	Sangat Menarik
9	Muhammad Faiz Al Farizi	24	25	96	Sangat Menarik
10	Khanza Thalita Kurniawan	23	25	92	Sangat Menarik
Total skor perolehan		**231**			
Total skor maksimal		**250**			
Rata – rata		**92,4**			

Berdasarkan data diatas telah diperoleh skor kemenarikan media sebesar 92,4. Skor 92,4 termasuk dalam kriteria sangat menarik, maka diketahui dari hasil tersebut menunjukan adanya respon positif dari siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi yang tergolong dalam kelompol eksperimen terhadap media *puzzle* kata. Maka, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kata merupakan media yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Data Hasil Uji Coba

Hasil uji coba media *puzzle* kata adalah berupa data hasil penilaian *pre-test* dan *post-test.* Penliaan *pre-test* dan *post-test* dilakukan oleh 20 siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Data hasil *pre-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam penguasaan materi kalimat sederhana. Sedangkan, data hasil *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan materi kalimat sederhana setelah diberikan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran.

Berikut adalah data kuantitatif pada kelompok eksperinen dan kelompok kontrol :

1.14 Tabel Nilai *Pre-test & Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	***Post-test***
1	Aisyah Azzahra Rahadi	40	100
2	Al 'Aina Salma Al Mardhiyyah	30	90
3	Almira Aulia Paramadhita	40	80
4	Aulia Saffira Eka Prasetya	30	80
5	Khanza Thalita Kurniawan	30	80
6	Mochammad Asyam Al Fatih	50	80
7	Muhammad Aqil Ar Rosyadi	30	90
8	Mohammad Panji Widodo	30	80
9	Muhammad Faiz Al Farizi	30	70
10	Khanza Thalita Kurniawan	50	80
Rata – rata		**36**	**83**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1.15 Tabel Nilai *Pre-test & Post-test* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	***Post-test***
1	Nahdan Adlyn Nazurah	60	70
2	Nufail Adika Fairuz	30	30
3	Previa Dira Azzahra	40	50
4	Rhasya Berlian Dwi Ramadhan	10	50
5	Rizki Aditya Firmansyah	30	40
6	Rizky Dzaky Al Raffa	30	30
7	Zidan Fathan Badowi	40	50
8	Moh. Benzema Izzanulloh Husni	40	50
9	Muhammmad Fauzan Fahriansha	50	60
10	Habibi Rafif Rabbani	40	70
Rata – rata		**37**	**50**

Berdasarkan pemaparan data diatas, maka dapat diketahui bahwsannya rata – rata hasil penilaian *post-test* kelas eksperimen sebesar 83 dan rata – rata hasil penilaian *post-test* kelas kontrol sebesar 50. Dari paparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil penguasaan kosakata antara siswa kelompok eksperimen dengan adanya perlakukan khusus yakni dengan menggunakan mdia *puzzle* kata dengan siswa kelompok kelas kontrol yang tanpa diberikan perlakuan kusus selama proses pembelajaran kalimat sederhana bahasa Indonesia.

C. Analisis Pengembangan Media

Penelitian dan pengemabangan media *puzzle* kata didesain untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diterapkan pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Penguasaan materi kalimat sederhana dapat memudahkan siswa dalam berkomunikasi dengan susunan kata yang baik dan benar tanpa menimbulkan makna ambigu sehingga lawan bicara pun memahami makna dari kalimat tersebut. Allah SWT berfirman dalam Q.S AL – Isra' Ayat 53, yang berbunyi :

وَقُلْ لِّعِبَادِيْ يَقُوْلُوا الَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ الشَّيْطٰنَ يَنْزَغُ بَيْنَهُمْۗ اِنَّ الشَّيْطٰنَ كَانَ لِلْاِنْ
سَانِ عَدُوًّا مُّبِيْنًا

"Dan katakanlah kepada hamba-hamba-Ku, "Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sungguh, setan itu (selalu) menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sungguh, setan adalah musuh yang nyata bagi manusia."

Ayat di atas menerangkan bahwasannya Allah SWT menghimbau kepada kita untuk selalu mengucapkan perkataan – perkataan yang baik, karena sesungguhnya setan selalu menimbulkan perselisihan diantara sesama manusia hingga menimbulkan pertengkaran. Dari ayat tersebut maka pengembangan media *puzzle* kata dapat membantu kita untuk belajar membenarkan susunan kalimat yang baik dan benar sehingga tidak menimbulkan makna yang ambigu dan menghindari adanya *miss comunication* antar lawan bicara.

Proses penelitian dan pengembangan media *puzzle* kata dilaksanan berdasarkan tahapan pada model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Implementaion, and Evaluation)*. Hasil dari tahapan model tersebut yakni berupa produk media serta data hasil uji coba penelitian. Berikut adalah paparan analisis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pengembangan media *puzzle* kata terkait dengan produk media dan data hasil uji coba penelitian :

1) Analisis Desain Pengembangan Media

Media pembelajaran *puzzle* kata ini merupaka produk pengembangan media yang digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDIT Al - Uswah 02 Banyuwangi. Media ini termasuk media visual yang dapat digunakan secara konvensional dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan desain produk media *puzzle* kata dilaksanakan dengan berdasar kepas karakteristik siswa kelas rendah yakni pada siswa kelas III SD. Hal, ini dikarenakan siswa pada kelas rendah lebih mudah memahamai sesuatu yang bersifat konkret dan jelas dibandingan hal – hal yang bersifat abstak, sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.[30] Dari paparan tersebut maka media *puzzle* kata didesain dengan bentuk yang menarik dari sisi warna, jenis font, pemilihan gambar, dan juga materi. Dengan hal – hal menarik tersebut maka siswa akan tertarik dan lebih memperhatikan pembelajaran dikelas dengan fokus dan semangat.

2) Analisis Hasil Validasi

Tingkat kevalidan media *puzzle* ktaa dapat diketahui melalui hasil validasi yang dilakukan oleh para validator. Para validator tersebut yakni

[30] M. Ilyas Ismai, *Teknologi Pembelajaean Sebagai Media Pembelajaan, (Makasar : Cendekia Publisher, 2020, hlm 70.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

validator materi, validator desain media, dan validator pembelajaran. Berikut adalah paparan lebih lanjut terkait hasil validasi yang dilakukan para validator:

a) Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Pada proses awal validasi materi, potongan kata masih bersifat umum dan kurang bervariasi. Berdasarkan hasil konsultasi dengan ahli materi, peneliti memperbaiki pemilihan materi dengan memilih kata di masing – masing unsur kata dengan variasi yang banyak dan disesuaikan dengan karakteristik siswa di zaman milenial saat ini.

Hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 88 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya materi yang dipaparkan pada media *puzzle* kata layak dan dapat di uji cobakan pada kelas eksperimen.

b) Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Pada proses merancang media *puzzle* kata, peneliti merancang media dengan seadanya dan kurang menarik, setelah melakukan konsultasi dengan ahli desain media, peneliti mednapatkan masukan dengan memberikan batasan pada bagian papan susun diantara petunjuk S-P-O-K, petunjuk gambar, dan papan susun kata sehingga siswa tidak bingung ketika menggunakan medianya.

Hasil validasi desain media diperoleh skor sebesar 84 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat ditarik kesimpulan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

bahwasannya media *puzzle* kata layak dan dapat di uji cobakan pada kelas eksperimen.

c) Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Pada proses validasi pembelajaran, sebelumnya peneliti telah melakukan wawancara serta observasi sebelum dilakukannya penelitian. Setelah menganalisi hasil wawancara serta observasi, peneliti melakukan validasi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

Hasil validasi pembelajaran diperoleh skor sebesar 82 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media *puzzle* kata layak dan dapat diuji cobakan pada kelas eksperimen.

3) Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Media pembelajaran adalah bentuk alat peraga yang digunakan sebagai perantara oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tersampaikan lebih mudah dan dipahami bagi peserta didik[31]. Untuk mengetahui penilaian dan respon siswa terhadap kemenarikan media *puzzle* kata, maka digunakanlah angket respon. Berikut analisis penjelasan mengenai penilaian dan respon siswa terhadap kemenarikan media *puzzle* kata :

a. Pernyataan “Tampilan media *puzzle* kata sangat menarik”, mendapatkan nilai sebesar 94. Sebagian besar siswa menilai sangat setuju bahwasannya

[31] Rudi Susilana dan Cepi riana,*Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaia, (*Bandung : CV Wacana Prima), hlm 6.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

media *puzzle* kata sangat menarik minat belajar siswa pada materi kalimat sederhana. Tujuan dari tampilan media yang menarik yakni untuk menghilangkan rasa bosan siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran melalui media pembelajaran *puzzle* kata.

b. Pernyataan "Media *puzzle* kata sangat mudah untuk digunakan dan dimainkan.", mendapatkan nilai sebesar 90. Sebagian besar siswa menilai sangat setuju bahwasannya media *puzzle* kata mudah digunakan dan dimainkan. Hal ini dikarenakan sangat terbantunya guru dengan buku panduan media, sehingga saat penggunaan media siswa sudah memahami cara penggunaan media dengan benar.

c. Pernyataan "Materi S-P-O-K pada media *puzzle* kata mudah dipahami dan dimengerti.", mendapatkan nilai sebesar 90. Sebagian besar siswa menilai sangat setuju bahwasannya materi S-P-O-K yang terdapat pada media *puzzle* kata mudah dipahami dan dimengerti. Hal itu dikarenakan pada materi S-P-O-K terdapat contoh visualisasi gambar dari masing – masing unsur S-P-O-K.

d. Pernyataan "Media *puzzle* kata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kalimat sederhana.", mendapatkan nilai sebesar 92. Sebagian besar siswa menilai sangat setuju bahwasannya media *puzzle* kata meningkatkan motivasi belajar kalimat sederhana. Hal itu dapat diketahui dari hasil nilai *pre-test* dan *pos-test.* Rata – rata nilai *pre-test* pada kelompok eksperimen sebesar 36, setelah mendapatkan perlakuan khusus menggunakan media *puzzle* kata pada pembelajaran perolehan hasil *post-test* meningkat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menjadi sebesar 83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kata daoat meningkatkan motivasi dalam belajar kalimat sederhana.

e. Pernyataan "Media *puzzle* kata meningkatkan pemahaman dalam materi kalimat sederhana.", mendapatkan nilau sebesar 94. Sebagian besar siswa menilai sangat setuju bahwasannya media *puzzle* kata dapat meningkatkan pemahaman materi kalimat sederhana.

Berdasarkan penilaian siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi atas lima instrumen penilaian tentang respon siswa terhadap kemenarikan media diperoleh skor atau nilai sebesar 92,4. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik, pernyataan tersebut didukung oleh respon yang positif yang diberikan oleh siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi yang tergabung pada kelompok eksperimen terhadap media *puzzle* kata. Dari penelian tersebut juga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* kata menarik bagi siswa kelas III dan cocok diterapkan dalam proses pembelajaran kalimat sederhana bahasa Indonesia.

4) Analisis Tingkat Kefektifan Media

Penelitian pengembangan dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu produk media, maka harus dilakukan uji coba terhadap media tersebut. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai produk media yang baru lebih efektif dan efesien jika dibandingkan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dengan produk media yang lama.[32] Untuk menguji keefektifan media *puzzle* kata, telah dilakukan uji coba penilaian *post-test* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Data perbandingan nilai hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen dan kontrol perlu di proses dan dianalisis menggunakan uji-t *(Independent Sample T-test)* untuk membuktikan keefektifan media *puzzle* kata dalam meningkatkan menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Berikut adalah langkah – langkah pengujian data nilai sebagai berikut :

a) Membuat H_0 dan H_a dalam bentuk kalimat

1) H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi kalimat sederhana bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* kata dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata.

2) H_a : Terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi kalimt sederhana bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* kata dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata.

b) Menentukan kriteria uji-t

Uji-t produk media *puzzle* kata dapat diketahui melalui pengambilan keputusan berikut :

[32]Sugiyono, op,cit., hlm. 302.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berate H_a diterima

2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berate H_a ditolak

c) Menentukan nilai rata – rata dan varians kelompok

Berikut disajikan tabel untuk mempermudah perhitungan nilai rata – rata dan varians masing – masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

1.6 Tabel Nilai Rata – rata & Varians Kelompok Eksperimen dan Kontrol

n_1	X_1	$(X_1 - X_2)^2$	n_2	X_2	$(X_1 - X_2)^2$
1	100	289	1	70	400
2	90	49	2	30	400
3	80	9	3	50	0
4	80	9	4	50	0
5	80	9	5	40	100
6	80	9	6	30	900
7	90	49	7	50	0
8	80	9	8	50	0
9	70	169	9	60	100
10	80	9	10	70	400
Jumlah	830	610	**Jumlah**	500	400
Rata – rata	83		**Rata – rata**	50	

Mencari nilai varians dengan rumus berikut :

1) Varians kelompok eksperimen

$$S_1^2 : \frac{\sum(x-x)2}{n-1} = \frac{610}{10-1} = \frac{610}{9}$$

$S_1^2 : 67$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Varians kelompok kontrol

$S_1^2 : \frac{\sum(x-x)2}{n-1} = \frac{2300}{10-1} = \frac{2300}{9}$

$S_1^2 : 255$

d) Uji Homogenitas

1) Menentukan F hitung

$F_{hitung} = \frac{S2\ terbesar}{S2\ terkecil} = \frac{S1/2}{S2/2} = \frac{67}{255}$

$F_{hitung} = 0{,}26$

2) Menentukan Ftabel

$F_{tabel}\ (\propto; \frac{dk2}{dk1}) = (\propto; \frac{n2-1}{n1-1}) = (0.05\ ; \frac{9}{9})$

$F_{tabel}\ (0.05\ ; \frac{9}{9}) = 3.18$

e) Kesimpulan

$F_{hitung}\ (0{,}26) < F_{tabel}\ (3.18)$

Berarti sampel bersifat homogen, sehingga dapat menggunakan rumus dk = $n_1 + n_2 - 2$ untuk perhitungan uji t.

f) Menentukan nilai t_{hitung}

$$t = \frac{x1-x2}{\sqrt{\frac{(n1-1)s2+(n2-1)s2}{n1+n2\quad -2}(\frac{1}{n1}+\frac{1}{n2})}}$$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$$t = \frac{83-50}{\sqrt{\frac{(10-1)\,67+(10-1)255}{10+10\quad -2}\left(\frac{1}{10}+\frac{1}{10}\right)}}$$

$$t = \frac{33}{\sqrt{\frac{2898}{18}\left(\frac{1}{5}\right)}} = \frac{33}{\sqrt{32,2}} = \frac{33}{5,67}$$

$$t = 5,82$$

g) Menentukan t_{tabel}

t_{tabel} (α ; *dk*) = (0.05 ; $n_1 + n_2 - 2$) = (0.05 ; 10 + 10 – 2) = (0.05 ; 18)

t_{tabel} (0.05 ; 18) = 2.101

h) Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

t_{hitung} (5.82) > t_{tabel} (2.101)

i) Peningkatan Efektivitas

Berdasarkan pernyataan di atas diketahui bahwasannya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel}, maka dari dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dengan deskripsi sebagai berikut :

H_0 : tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* kata dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata. (DITOLAK)

H_a : terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* kata

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata. (DITERIMA)

Berdasarkan hasil pengujian diatas dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen yakni 83, sedangkan hasil *post-test* siswa kelompok kontrol yakni 50. Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil analisis nilai uji-t yang menunjukkan nilai t hitung (5.82) lebih besar dari nilai t tabel (2.101) sehingga pernyataan H_a diterima.

Hasil ujicoba media *puzzle* kata menunjukkan bahwasannya media ini efektif untuk diterapkan sebagai media dalam proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana di kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Bukti hasil ujicoba keefektifan media *puzzle* kata meningkatkan menyusun kalimat sederhana dapat dinyatakan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terdapat peningkatan pada nilai rata – rata *pre-test* dan *post-test* masing – masing kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai rata – rata *pre-test* pada kelompok eksperimen sebesar 36, setelah diberikan perlakuan khusus memggunakan media *puzzle* kata hasil nilai rata – rata *post-test* meningkat menjadi 83. Sedangkan nilai rata – rata *pre-test* kelopok kontrol pada mulanya sebesar 37, setelah proses pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas, nilai rata – rata *post-test* kelompok kontrol meningkat menjadi 50. Maka, dapat ditarik kesimpulan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

bahwa nilai hasil belajar kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Peningkatan nilai rata – rata *post-test* yang dimiliki kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikasi 0.05 atau 5% dan db = n-2 untuk menguji hipotesis terkait keefetifan media *puzzle* kata yang telah ditetapkan. Berdasarkan analisis menggunakan rumus uji-t *(Independent sample T-test)* diperoleh hasil t hitung sebesar (5.82) dan t tabel (2.101), sehingga H_0 ditolak danH_a diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* kata dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* kata.

Peningkatan efetivitas juga terdapat pada kualitas yang terdapat pada tingkat soal yang diberikan kepada siswa. Perbedaan hasil skor yang didapatkan siswa jelas berbeda pada soal *pre- test* maupun *post-tes.* berikut adalah peningkatan pemahaman atau efektivitas berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test :*

1. Pada materi pemahaman kalimat sederhana, soal menafsirkan pengertian berupa pemahaman terhadap materi kalimat sederhana terdapat 40% siswa yang dapat menjawab dengan benar selah diterapkannya media *puzzle* kata terdapat peningkatan sebesar 80%.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Pada materi S-P-O-K, soal menafsirkan pertanyaan pemahaman pada materi S-P-O-K terdapat 30.2% siswa yang mampu menjawab dengan benar. Setelah diterapkan media *puzzle* kata terdapat peningkatan sebesar 90%.
3. Pada materi menyusun kata acak, soal menafsirkan siswa harus menyusun kata acak menajdi kalimat sederhana terdapat 50% siswa yang mampu menjawab dengan benar. Stelah diterapkan media *puzzle* kata terdapat peningkatan sebesar 94.2%.
4. Pada materi menulis kalimat sederhana, soal menafsirkan siswa harus menulis kalimat sederhana sesuai dengan S-P-O-K terdapat 25% siswa yang mampu menjawab dengan benar. Setelah diterapkan media *puzzle* kata terdapat peningkatan sebesar 80%.

Media *puzzle* kata disusun dan dikembangkan berdasarkan berbagai perencanaan dan pertimbangan yang cukup matang. Hasil dari pengembangan media *puzzle* kata ini telah menunjukkan bahwa media ini efektif untuk digunakan secara universal sebagai media perantara pada proses pembelajaran materi kalimat sederhana bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.

5) Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Media *puzzle* kata mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan dari segi desain maupun dari hasil uji coba media. Berikut paparan analisis kelebian dan kekurangan media *puzzle* kata :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Analisis Kelebihan

Berdasarkan hasil pengematan peneliti pada proses uji coba produk media, diketahui bahwa terdapat perbedaan perilaku antara siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan perilaku antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yakni siswa kelompok eksperimen cenderung aktif dan semangat dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle* kata jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Perilaku tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang senang belajar dan bermain. Sedangkan berdasarkan desain produk media, memiliki kelebihan pada desain media utama yakni papan kayu yang dapat dilipat sehingga praktis dan dapat digunakan pembelajaran *outdoor*.

Secara umum dapat diketahui bahwa kelebihan dari media *puzzle* kata adalah media ini dapat dikatakan efektif untuk di gunakan sebagai media pembelajaran kalimat sederhana pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi hal tersebut dibuktikan dengan diterimanya H_0 pada perhitungan uji-t *(Independent Sample T-test)*, serta berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwasannya terdapat perbedaan perilaku antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta perbedaan hasil nilai yang dapat dilihat melalui nilai akhir pada soal *post-test*. Media ini juga bermanfaat untuk mengetahui pola berpikir dan *problem solving* siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media *puzzle* kata.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Analisis Kekurangan

Terlepas dari kelebihan dari media *puzzle* kata, media ini juga mempunyai beberapa kekurangan. Pemilihan font dan warna dalam komponen media merupakan hal kecil yang harus diperhatikan dalam penyusunan. Seperti perpaduan warna antara papan kayu dan kantong S-P-O-K terlalu mecolok dan kontras, kemudian pemilihan font yang terlalu kaku juga kurang tepat.

Kekurangan lain pada media ini terdapat pada kurangnya variasi kata pada masing – masing unsur kata dan juga kurangnya variasi pada gambar visualisasi yang digunakan sebagai petunjuk gambar. Terdapat pula beberapa kata dan gambar yang masih tidak sesuai dengan tema, sehingga dapat menimbulkan kebingungan pada siswa. Beberapa kekurangan pada penyusunan media *puzzle* kata diharapkan dapat menjadi pedoman untuk lanjutan yang lebih baik bagi peneliti yang akan mengembangkan media dengan karakteristik yang sama dengan media *puzzle* kata.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk media *puzzle* kata pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Media *puzzle* kata dikembangkan berdasarkan model pengembanan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya yakni :

a. *Analysis,* pada tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan serta wawancara dengan wali kelas III, untuk mengetahui identifikasi permasalahan serta kebutuhan yang digunakan sebagai solusi permasalahan.

b. *Design,* pada tahap ini peneliti menentukan materi serta membuat rancangan media *puzzle* kata.

c. *Development,* pada tahap ini peneliti mengembangankan rancangan media yang telah dibuat kemudia melakukan validasi oleh beberapa validator. Hasil validasi ahli materi sebesar 88, ahli media sebesar 82, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 80.

d. *Implementasi,* pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk media *puzzle* kata pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi yang telah diklafisifikasikan berdasarkan nilai *pre-test* menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Pada tahapan ini juga dilakukan proses penilaian *post-test* dan kemenarikan media *puzzle* kata.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

e. *Evaluation*, pada tahapan akhir ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada media serta untuk evaluasi dan penilaian terhadap media berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan pada tahap implementasi.

2. Hasil uji coba produk media *puzzle* kata dapat dinyatakan bahwasannya media *puzzle* kata menarik dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. Hasil respon siswa terhadap kemenarikan media memperoleh skor 92,4 yang termasuk kriteria sangat menarik. Sedangkan keefektifan media ini dibuktikan oleh hasil analisis perhitungan uji-t dengan perolehan hasil t_{hitung} (5.82) > t_{tabel} (2.101), maka H_a = DITERIMA.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian terkait pengembangan media *puzzle* kata, berikut adalah beberapa saran yang dapat diterapkan dalam proses pemanfaatan produk media serta saran yang dapat dijadikan pertimbagan bagi pengembang media selanjutnya :

1. Saran Pemanfaatan Produk

a. Media *puzzle* kata dapat dimanfaatkan sebagai media perantara dalam proses pembelajaran materi kalimat sederhana pada siswa kelas III tingkat SD.

b. Media *puzzle* kata dapat digunakan dalam proses pembelajaran *indoor* dan *outdoor*.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Pemanfaatan media *puzzle* dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran kalimat sederhana yang tersedia pada buku pedoman guru atau siswa.

2. Saran untuk Pengembang Lanjutan

Bagi pengembang lanjutan dapat memperhatikan lebih matang pada proses perencanaan dan pengembangan media, seperti pemilihan font dan warna media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sedangkan dalam tahap uji coba pengembang lanjutan dapat diharapkan lebih mengoptimalkan pemanfaatan media *puzzle* kata dengan memperbanyak variasi kata pada masing – masing unsur kalimat dan juga variasi pada gambar visualisasi yang lebih menarik sebagai gambar petunjuk. Dengan itu, besar harapan peneliti agar pengembang selanjutnya dapat memperluas wilayah materi yang menjadi jangkauan pada penelitian pengembangan kedepannya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR RUJUKAN

Andriana, Eka. 2010. Skripsi : *"Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Dengan Huruf Tegak Bersambung dengan Menggunakan Teknik Individual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 025 Pulau Kecamatan Bangkinang Seberang".* Riau Pekan Baru : UIN Sultan Syarif Kasim.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Fatmawati, Nurul. 2016. Jurnal : *"Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Dalam Menyusun Kalimat Sederhana Pada Struktur Lengkap Melalui Media Visual Pada Anak Kelompok B TK Hati Martapura Kabupaten Banjar"* Jurnal Edukasi : Vol. 1 No. 5.

Fitrianingsih. 2014. Jurnal : "*Peningkatan Kemampuan Siswa Menyusun Kalimat Melalui Teknik Acak Kata di Kelas II SDN Malangga Selatan Tolitoli"*. Jurnal Kreatif Tadulako : Vol. 4 No. 10.

Ganda Subrata Jaya Negara, Adil. 2016. Skripsi : *"Penggunaan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Speaking Bahasa Inggris Materi Coversation Siswa Kelas IVB MI Darussalam Candi Sidoarjo".* Surabaya : Universitas Sunan Ampel Surabaya.

Hs, Widjono. 2007. *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi.* Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Ilyas, M. Ismail. 2020. *Teknologi Pembelajran Sebagai Media Pembelajaran.* Makasar : Cendekia Publisher.

Ismail, Andang. 2011. *Education Games.* Yogyakarta : Pro U Media.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jalinus. Nizwardi, dan Ambiyar.2016. *Media dan Sumbel Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

Priyanti, Endah Tr. 2013. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum.* Jakarta : Bumi Aksara.

Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020.*Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan RD2D : Teori dan praktek.* Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.

Sanaiyah. 2017. Jurnal : *"Meningkatkan Kemampuan Menyusun Pola – Pola Kalimat Sederhana Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Balaira Selatan".* Jurnal Pendidikan Bahasa : Vol. 6 No. 2.

Saputro, Budiyono. 2011 *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development).* Yogyakarta : Aswaja Pressindo.

Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Susilana, Rudi dan Cepi Riana. 2008. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* Bandung : CV Wacana Prima.

Syafi'e. 1988. *Retrorika Dalam Penulisan.* Jakarta : Depdikbud.

Tarigan, Hendry G. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa

Wyda Setiyani, Angela. 2017. Skripsi : *"Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar".* Semarang : Universitas Negeri Semarang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 655/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 1 Maret 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi
di
Kab Banyuwangi, Jawa Timur

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Rifdah Syafniar Anandatito Putri
NIM	:	17140043
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2020/2021
Judul Skripsi	:	**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDIT AL USWAH 02 BANYUWANGI**
Lama Penelitian	:	**Maret 2021** sampai dengan **Mei 2021**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 2

Surat Balasan

YAYASAN AL USWAH
SD ISLAM TERPADU AL USWAH 2
Jalan Cemara, Lingkungan Beran, Kelurahan Kebalenan, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 421.6/099/429.101.05.100550/V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

\Nama	: MUHAMAD SUGIANTO, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Sekolah	: SD Islam Terpadu Al Uswah 2
Alamat	: Jl. Cemara Lingk, Beran Kelurahan Kebalenan Kecamatan. Banyuwangi Kabupaten Banyuwangi

Menerangkan bahwa data di bawah ini :

Nama	: RIFDAH SYAFNIAR ANANDATITO PUTRI
NIM	: 17140043
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

benar-benar melakukan penelitian di **SD Islam Terpadu Al Uswah 2 Banyuwangi**, guna menyelesaikan tugas akhir menyusun Skripsi dengan Judul **"Pengembangan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana pada Siswa Kelas III SDIT Al Uswah 02 Banyuwangi"** sesuai dengan surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyan Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang No. 45/Un.03.I/TL.00.1.01/2021 tanggal 01 Maret 2021 yang di laksanakan pada tanggal 21 Maret 2021 sd 21 Mei 2021.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 20 Mei 2021
Kepala SD Islam Terpadu Al Uswah 2

SDIT AL USWAH

Muhamad Sugianto, S.Pd

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 3

Bukti Konsultasi Skripsi

G. KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI

Konsultasi dan Bimbingan Skripsi

Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
19/Feb 2021	Revisi BAB 1 - 3		
29/Mar 2021	Konsultasi Medica		
31/Mar 2021	Konsultasi Medica		
3/Mei 2021	Konsultasi Validasi Instrumen		
4/Mei 2021	Konsultasi Soal Pretest & Posttest		
25/Mei 2021	Konsultasi akhir BAB 1 - 5		

Malang, 25 Mei 2021

Dosen Pembimbing,

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

NIP. 19740228 200801 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 4

Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

MEDIA *PUZZLE* KATA

Nama : Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd

NIP : 19801211 201503 1 001

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Alamat : Perum. Pesona Mutiara Tidar 1 AL/14 Tidar Atas Kab. Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media *puzzle* kata hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum.					✓
2	Kesesuaian materi media dengan KI dan KD.					✓
3	Kesesuaian konten media (materi S-P-O-K dan susunan kata) dengan materi pembelajaran.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4	Materi S-P-O-K yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
5	Materi disajikan secara runtut.				✓	
6	Terdapat pembahasan pada masing – masing kantong S-P-O-K yang disajikan.				✓	
7	Materi yang disajikan melalui media mudah difahami oleh pengguna (terutama siswa)				✓	
8	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa dalam menyusun kalimat.					✓
9	Media *puzzle* kata merupakan inovasi media pembelajaran S-P-O-K dalam menyusun kalimat bahasa Indonesia.				✓	
10	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan S-P-O-K dalam pembelajaran bahasa Indonesia (menyusun kalimat) pada siswa kelas III.					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

komposisi kosakata dalam kantong S-P-O-K lebih divariasikan berdasarkan karakteristik siswa di zaman milenial saat ini.

Makassar 15 Mei 2021
Validator

Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd
NIP. 19801211 201503 1001

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 5

Instrumen Validasi Ahli Desain Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA

MEDIA *PUZZLE* KATA

Nama : Galih Puji Mulyono

NIP : 198803222018020114

Instansi : UIN MALIKI MALANG

Pendidikan : S2

Alamat : Jedong, Wagir, Kab.Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media *puzzle* kata hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tata letak komponen media					✓
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.					✓
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.					✓

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.				✓	
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.				✓	
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
8	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa.				✓	
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.					✓
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

Warna pada Background dibuat menarik sehingga mampu menarik perhatian Siswa sesuai dengan jenjang nya

Malang, 15 Mei 2021
Validator

Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
NIP.198803222018020114

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 6

Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

MEDIA *PUZZLE* KATA

Nama : Lesia Dina Putri
NIP :
Instansi : SDIT AL USWAH 2 BANYUWANGI
Pendidikan :
Alamat : Jl. Cemara Dsn. Bersia Kebalenan Kec. Banyuwangi.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media *puzzle* kata hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan media pembelajaran mudah (*useable*)				✓	
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah difahami.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3	Bahasa yang digunakan dalam media mudah difahami pengguna				✓	
4	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
5	Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan penguasaan S-P-O-K siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat pada mata pelajaran bahasa Indonesia.				✓	
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menyusun kalimat bahasa Indonesia.				✓	
7	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik berfikir siswa kelas III.				✓	
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri.				✓	
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaarn secara berkelompok maupun individu.					✓
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan pembelajaran S-P-O-K dalam menyusun kalimat bahasa Indonesia.				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

Ya, sudah cukup Bagus

Malang, _____

Validator

Desta Dwi Putri

NIP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 4

Instrumen Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media

INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* KATA

Nama : Moham mat-panji
Kelas : 3 B
No. Absen : 11

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, adik – adik bisa memperhatikan dengan baik media *puzzle* kata yang telah kamu gunakan dan mainkan.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan adik – adik memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan penilaian yang kamu amati.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media *puzzle* kata sangat menarik.				√	
2	Media *puzzle* kata sangat mudah untuk digunakan dan dimainkan.					√
3	Materi S-P-O-K pada media *puzzle* kata mudah dipahami dan dimengerti.					√

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4	Media *puzzle* kata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kalimat sederhana.					✓
5	Media *puzzle* kata meningkatkan pemahaman dalam materi kalimat sederhana.					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

media ya bagus banget

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 8

Kisi – kisi soal *pre-test* dan *post-test*

KISI – KISI

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Item
1.	Memahami pengertian kalimat sederhana serta unsur – unsur S-P-O-K.	Memahami pengertian kalimat sederhana dengan menjawab pertanyaan yang benar dan tepat.	1. Pilihan ganda 2. Uraian	1 2 3 4 6 7
2.	Menyusun kata – kata menjadi kalimat sederhana.	Menyusun kata acak menjadi susunan kalimat sederhana yang baik dan benar.	Uraian	8 9
3.	Menulis kalimat sederhana dengan memenuhi unsur – unsur S-P-O-K.	Menulis kalimat sederhana dengan memenui unsur – unsur S-P-O-K dengan kata yang sudah ditentukan oleh guru.	Uraian	5 10

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 9

Kunci Jawaban *pre-test*

KUNCI JAWABAN

PRE-TEST

A. Pilihan Ganda

1. b
2. c
3. a
4. c
5. c

B. Uraian

6. a. S-P

   b. S-P-O-K

2. Belajar, Bermain
3. Ayah mencuci mobil pada hari Minggu
4. Ibu menanam bunga di Kebun
5. a. Ibu menyapu daun – dan di Halaman

   b. Bima bermain bola di Lapangan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 10

Kunci jawaban *post-test*

KUNCI JAWABAN

POST-TEST

A. Pilihan Ganda

1. b
2. c
3. c
4. a
5. c

B. Uraian

1. a. S-P-O

   B. S-P-O-K

2. Rumah, Sekolah
3. Rohmi melihat Gajah di Kebun Binatang
4. Ibu membeli telur di Pasar
5. a. Aku mengaji Al – Quran di Sore hari

   b. Aku bermain boneka di Kamar

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 11

Lembar *Pre-test* Kelompok Eksperimen

PRE-TEST

Nama : aisyah azzahra f.

Kelas : 3b

No Absen : 1.

40

Jawablah pertanyaan dibawah dengan jawaban yang benar!

A. Pilihan Ganda

1. Berikut ini yang merupakan subjek adalah?

a. Menyapu X. Ibu c. Pergi

2. Nina menanam bunga di halaman depan rumah.

Pada kalimat diatas, manakah yang merupakan objek?

X. Nina b. menanam c. bunga

3. Rio bermain bola di lapangan.

Pada kalimat diatas manakah yang merupakan predikat?

a. bermain b. Rio X. di lapangan

4. Leli belajar Bahasa Indonesia besok pagi.

Pada kalimat diatas, tentukan susunan unsur kalimat yang benar!

a. S-O-P-K b. S-K-P-O c. S-P-O-K

5. Dibawah ini manaka kalimat yang memiliki unsur S-P?

a. Meli membawa makanan

X. Chika pergi berlibur ke Surabaya

c. Adik Menangis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Uraian

6. Tulislah unsur kalimat dibawah ini dengan benar!

- Kucing berlari = ...

- Meli membeli cokelat di supermarket = ...

7. Sebutkan 2 kata predikat yang kamu ketahui!

....

Susunlah kata -- kata acak dibawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar!

8. Mencuci – pada hari Minggu – Mobil – Ayah

Pada hari minggu ayah mencuci mobil

9. di Kebun – Menanam – bunga – Ibu

ibu menanam bunga di kebun

10. Buatlah kalimat dengan unsur S-P-O-K dengan kata berikut ini :

- Menyapu

ibu menyapu saat sore hari

- Bermain

adik bermain bola di lapangan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 12

Lembar *Pre-test* Kelompok Kontrol

PRE-TEST

Nama : ....

Kelas : ....

No Absen : ....

40

Jawablah pertanyaan dibawah dengan jawaban yang benar!

A. Pilihan Ganda

1. Berikut ini yang merupakan subjek adalah?

a. Menyapu b. Ibu c. Pergi

2. Nina menanam bunga di halaman depan rumah.

Pada kalimat diatas, manakah yang merupakan objek?

a. Nina b. menanam c. bunga

3. Rio bermain bola di lapangan.

Pada kalimat diatas manakah yang merupakan predikat?

a. bermain b. Rio c. di lapangan

4. Leli belajar Bahasa Indonesia besok pagi.

Pada kalimat diatas, tentukan susunan unsur kalimat yang benar!

a. S-O-P-K b. S-K-P-O c. S-P-O-K

5. Dibawah ini manaka kalimat yang memiliki unsur S-P?

a. Meli membawa makanan

b. Chika pergi berlibur ke Surabaya

c. Adik Menangis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Uraian

6. Tulislah unsur kalimat dibawah ini dengan benar!

- Kucing berlari = untuk menakap tikus
- Meli membeli cokelat di supermarket = untuk membeli coklat di supermarket

7. Sebutkan 2 kata predikat yang kamu ketahui!

....

Susunlah kata – kata acak dibawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar!

8. Mencuci – pada hari Minggu – Mobil – Ayah

Ayah mencuci mobil pada hari minggu

9. di Kebun – Menanam – bunga – Ibu

Ibu menanam bunga di kebun

10. Buatlah kalimat dengan unsur S-P-O-K dengan kata berikut ini :

- Menyapu

lantai

- Bermain

main

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 13

Lembar *Post-test* Kelompok Eksperimen

POST-TEST

Nama : aisyah azzahra f.

Kelas : 2b

No Absen : 1.

100

Jawablah pertanyaan dibawah dengan jawaban yang benar!

A. Pilihan Ganda

1. S-P-O-K, adalah unsur kalimat. P merupakan kepanjangan dari…

a. Prediksi X. Predikat c. Prekira

2. Kucing itu membawa pergi ikan ke sungai.

Pada kalimat diatas, manakah yang merupakan unsur objek?

a. Kucing b. membawa X. Ikan

3. Berikut ini yang merupakan keterangan adalah?

a. Andi b. berenang X. pada hari minggu

4. Feli membeli ice cream di siang hari.

Kata di siang hari, merupakan keterangan….

X. Keterangan waktu

b. Keterangan suasana

c. Keterangan tempat

5. Dibawah ini yang merupakan kalimat dengan unsur S-P- K, adalah….

a. Sandi pergi bermain bola di sore hari

b. Meli memakan buah apel

c. Ayah tertidur di depan TV

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Uraian

6. Tulislah unsur kalimat yang terdapat pada kalimat dibawah ini

a. Ayam berkokok di Pagi hari. = S-P-K

b. Doni belajar piano pada hari Minggu. = S-P-O-K

7. Sebutkan 2 unsur keterangan tempat yang kamu ketahui!

Pantai, Sekolah.

Susunlah kata acak dibawah ini sehingga menjadi kalimat yang baik dan benar!

8. di Kebun Binatang – Rohmi – Gajah – Melihat.

Rohmi melihat gajah di kebun binatang

9. Ibu – Telur – di Pasar – membeli.

Ibu membeli telur dipasar

10. Buatlah 2 kalimat dengan unsur S-P-O-K mengenai kegiatan sehari - harimu!

a. adik belajar menyapu dirumah

b. kakak bermain bola dilapangan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 14

Lembar *Post-test* Kelompok Kontrol

POST-TEST

Nama : Habibi

Kelas : 3B

No Absen : 25

Jawablah pertanyaan dibawah dengan jawaban yang benar!

A. Pilihan Ganda

70

1. S-P-O-K, adalah unsur kalimat. P merupakan kepanjangan dari…

a. Prediksi b. Predikat c. Prekira

2. Kucing itu membawa pergi ikan ke sungai.

Pada kalimat diatas, manakah yang merupakan unsur objek?

a. Kucing b. membawa c. Ikan

3. Berikut ini yang merupakan keterangan adalah?

a. Andi b. berenang c. pada hari minggu

4. Feli membeli ice cream di siang hari.

Kata di siang hari, merupakan keterangan….

a. Keterangan waktu

b. Keterangan suasana

c. Keterangan tempat

5. Dibawah ini yang merupakan kalimat dengan unsur S-P- K, adalah….

a. Sandi pergi bermain bola di sore hari

b. Meli memakan buah apel

c. Ayah tertidur di depan TV

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Uraian

6. Tulislah unsur kalimat yang terdapat pada kalimat dibawah ini

a. Ayam berkokok di Pagi hari. = ...SPK

b. Doni belajar piano pada hari Minggu. = ...SPOK

7. Sebutkan 2 unsur keterangan tempat yang kamu ketahui!

Waktu, tempat

Susunlah kata acak dibawah ini sehingga menjadi kalimat yang baik dan benar!

8. di Kebun Binatang – Rohmi – Gajah – Melihat.

Rohmi melihat Gajah di kebun binatang

9. Ibu – Telur – di Pasar – membeli.

Ibu membeli telur di pasar

10. Buatlah 2 kalimat dengan unsur S-P-O-K mengenai kegiatan sehari - harimu!

a. ....Adi bermain bola di lapangan

b. ....Rio membaca buku di perpustakaan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 15

Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA

IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE* KATA

DI SDIT AL – USWAH 02 BANYUWANGI

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Mei 2021

Tempat : SDIT Al Uswah 2 Banyuwangi

Narasumber : Lelia Oina Putri

Jabatan Narasumber : Wali Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah media *puzzle* kata mudah digunakan?	Mudah.
2	Bagaimana tanggapan anda terkait penggunaan media *puzzle* kata dalam pembelajaran kalimat sederhana bahasa Indonesia?	Memotivasi anak2 utk aktif belajar.
3	Apakah siswa lebih semangat dalam belajar menyusun kalimat sederhana menggunakan media *puzzle* kata?	Ya.
4	Apakah media *puzzle* kata sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia?	Ya.
5	Apakah media *puzzle* kata dapat mempermudah pemberian materi kalimat sederjama pada siswa?	Ya.
6	Apakah media *puzzle* kata dapat dikatakan efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia?	Ya sangat efektif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 16

Instrumen Observasi

INSTRUMEN WAWANCARA

IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE* KATA

DI SDIT AL – USWAH 02 BANYUWANGI

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Mei 2021

Tempat : SDIT Al Uswah 2 Banyuwangi

Narasumber : Lesia Dina Putri

Jabatan Narasumber : Wali kelas .

No.	Aspek Observasi	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1	Melibatkan siswa dalam penggunaan media *puzzle* kata.	✓	
2	Menumbuhkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.	✓	
3	Media *puzzle* kata dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	✓	
4	Siswa dapat menguasai materi yang disajikan.	✓	
5	Menggunakan media *puzzle* kata scara efektif dan efisien.	✓	
6	Media *puzzle* kata dapat memunculkam konsep cara belajar menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia.	✓	
7	Media *puzzle* kata digunakan sesuai dengan fungsinya.	✓	
8	Media *puzzle* kata menambah variasi pendidik dalam mengajarkan menyusun kalimat sederhana bahasa Indonesia.	✓	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 17

Dokumentasi



Pengerjaan *Pre-test* & *Post-test* pada kelompok Eksperimen



Proses pembelajaran pada kelompok kontrol

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



Penggunaan media *puzzle* kata pada kelompok eksperimen



Penggunaan media *puzzle* kata pada kelompok eksperimen



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	: Rifdah Syafniar Anandatito Putri
Tempat Tanggal Lahir	: Banyuwangi, 17 Maret 1999
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk	: 2017
Alamat Rumah	: Perum. Mendut Regency Blok L – 23, RT. 004 RW. 003, Kel. Taman Baru, Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia.
E-mail	: Syafniarr@gmail.com
No. Telepon / HP	: 081234275875
Motto	: Live, enjoy, and be grateful <3
Riwayat Pendidikan	: 1. TK Aisyah 1 Banyuwangi 2. SDN 4 Penganjuran Banyuwangi 3. SMPN 5 Banyuwangi 4. MAN 1 Kota Banyuwangi 5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG